

O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Janielle Cristina Santos Lima¹

EIXO: Educação de qualidade.

RESUMO

O presente trabalho aborda a utilização da ludicidade como estratégia de recomposição da aprendizagem e de resolução de problemas no ensino de Matemática na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA). A proposta pedagógica foi desenvolvida na Escola Estadual Josefa Cavalcante Suruagy, localizada no município de Boca da Mata (AL), por meio da implementação do projeto escolar “Aprendendo Matemática com Jogos Pedagógicos”. A iniciativa baseia-se em metodologias ativas que facilitam a aprendizagem das quatro operações fundamentais da Matemática, promovendo a compreensão teórica e prática dos conteúdos por meio da resolução de situações-problema.

PALAVRAS-CHAVE: Recomposição da aprendizagem; Ensino; Jogos Pedagógicos; Matemática.

1 INTRODUÇÃO

No contexto escolar, o aluno da EJA tem muitas dificuldades para compreender a matemática, por estar há muito tempo sem estudar e trabalhar durante o dia para estudar à noite. Diante disso, Silva (2019) afirma a importância do professor elaborar e reconhecer estratégias educacionais em função do contexto observado na sala de aula, buscando estratégias didáticas diferenciadas que facilitem o processo de ensino e aprendizagem.

¹ Professora da Escola Estadual Josefa Cavalcante Suruagy, de Boca da Mata, crysnylima980@gmail.com.

Nesse sentido, os jogos podem ser um recurso metodológico para trabalhar conteúdos de matemática de forma dinâmica, estimulando a curiosidade e a criação de estratégias para resolver problemas. A inserção do lúdico na sala aula também promove um engajamento maior dos alunos no desenvolvimento das atividades.

2 METODOLOGIA

O projeto didático “Aprendendo Matemática com Jogos Pedagógicos” foi desenvolvido em uma turma de 33 alunos do Ensino Médio da EJA em Boca da Mata. De início, foram realizadas atividades simples que desenvolvem o conhecimento e habilidades nas operações matemáticas para identificar as dificuldades e o conhecimento prévios dos alunos. Após análise dos pré-testes, houve o planejamento das práticas pedagógicas e a seleção de materiais de baixo custo para desenvolver os jogos didáticos: ganha ou perde, quebra-cabeça tabuada e matemática em ação.

O jogo “ganha ou perde” é um tabuleiro com várias situações do cotidiano que envolvem problemas de adição e subtração, para jogar são necessários dois alunos e um banqueiro. O “quebra-cabeça tabuada” revisa adição e multiplicação de forma lúdica, trabalhando o raciocínio lógico e o trabalho em equipe. No jogo “matemática em ação”, uma tabela com operações de multiplicação foi montada no piso da sala de aula, onde os estudantes colocaram os resultados correspondentes.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A inserção dos jogos pedagógicos como metodologia ativa no ensino das operações matemáticas desenvolve habilidades e auxilia no processo de aprendizagem e na resolução de problemas. Durante as aulas de recomposição da aprendizagem, os jogos promoveram o engajamento da turma e facilitaram a execução das atividades (Figura 1).

Figura 1- Aplicação dos jogos pedagógicos como um recurso didático



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Diante do contexto, é importante ressaltar que os jogos contribuíram significativamente no ensino das quatro operações matemáticas, além de possibilitar ao professor diversas alternativas para abordar os conteúdos. O quebra-cabeça tabuada foi o jogo que mais promoveu interação, competição e empatia, como também instigou os educandos mais tímidos a participarem da aulaativamente.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notável que o uso dos jogos pedagógicos como um recurso didático proporciona um aprendizado dinâmico e motivador, fixa os conceitos de matemática e estimula o raciocínio lógico. Os jogos propostos na EJA, estimularam a participação ativa dos estudantes e promoveram uma construção significativa do conhecimento, pois as quatro operações matemáticas são aplicadas em atividades do cotidiano do aluno. Portanto, a inserção das atividades lúdicas na sala de aula permite que o aluno aprenda os conceitos de matemática e possa usá-los ativamente, além de proporcionar autonomia e socialização no contexto escolar (Melo; Lima, 2022).

REFERÊNCIAS

MELO, Cláudiano Henrique da Cunha; LIMA, Claudiney Nunes de. A importância dos jogos no ensino de Matemática no Ensino Fundamental II. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 22, nº 39, 18 de outubro de 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/39/a-importancia-dos-jogos-no-ensino-de-matematica-no-ensino-fundamental-ii>.

Acesso em: 12 jul. 2024.

SILVA, Mônica Júlia da. O ensino da matemática na EJA através dos jogos. Trabalho de Conclusão de Curso - (Especialização) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação. Belo Horizonte, p.20. 2019. Disponível em:<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/33466>. Acesso em: 12 jul.2024