

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÔGICOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA, SEGUNDO DEPOIMENTO DOS PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS DA ESCOLA MUNICIPAL JARDIM DAS FLORES, NO MUNICÍPIO DE ALTA FLORESTA-MT, NO ANO DE 2013

MELO, Marlene da Rocha¹
Marlenecb_melo@hotmail.com
MARQUES, Marilaine Castro²
marilainecastro@hotmail.com
JESUS, Marcelino de³
marcelinodejesus@bol.com.br

RESUMO

Os objetivos da pesquisa foram identificar a importância dos jogos no ensino de matemática, de acordo com o depoimento dos professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental da Escola Municipal Jardim das Flores, em Alta Floresta e verificar quais jogos pedagógicos são utilizados pelos pesquisados para desenvolver práticas inerentes a referida disciplina. A pesquisa foi realizada no período de janeiro a julho de 2013 e os métodos utilizados foram o indutivo e o monográfico. A coleta de dados foi realizada por meio de questionário com questões abertas e fechadas aplicados a 10 professores da Escola Municipal Jardim das Flores. Os resultados da pesquisa indicaram que os professores pesquisados utilizam jogos no ensino da matemática como um instrumento no processo de construção de conhecimento porque: facilitam o ensino-aprendizagem, permitem que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e divertido, desenvolvem o raciocínio lógico, estimulam o pensamento independente, a criatividade, a capacidade de resolver problemas, atenção, concentração, a respeitar regras e auxiliam no desenvolvimento afetivo da criança. Os jogos mais utilizados pelos pesquisados no ensino de matemática são: quebra-cabeça, jogo da memória, xadrez, dama, dominó e boliche.

Palavras-chave: Ensino e aprendizagem, Jogos; Matemática.

1 INTRODUÇÃO

A matemática é uma das disciplinas a serem estudas pelos alunos dos anos iniciais

¹ Acadêmica do 8º Semestre do Curso de Pedagogia de Alta Floresta (FAF).

² Docente da Faculdade de Alta Floresta (FAF), MT.

³ Docente da Faculdade de Alta Floresta (FAF)

do ensino fundamental, de grande importância para se desenvolver capacidades de contar, conhecer números, interpretar, formular e resolver problemas e questões que envolvem as quatro operações. É função do professor subsidiar os alunos para que consigam aprender e desenvolver seu raciocínio lógico.

Ao utilizar os jogos pedagógicos no ensino de matemática, os professores motivam e auxiliam os alunos a assimilarem os conteúdos com mais facilidade, compartilhar conhecimentos, ampliar a criatividade e desenvolver a afetividade e a memória de forma lúdica.

Pode-se definir os jogos como experimentos de criação, nos quais os educandos propagam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo e com os outros. Os jogos são ferramentas que desafiam a criança possibilitando as descobertas e a compreensão de que o mundo está cheio de possibilidades e oportunidades para a expansão da vida com alegria, emoção, prazer e vivência grupal.

Por saber que os jogos podem ser importantes ferramentas para o ensino de matemática, teve-se o interesse em desenvolver esse trabalho. A pesquisa foi realizada no período de janeiro a julho de 2013, na Escola Municipal Jardim das Flores e os sujeitos pesquisados foram 10 (dez) professores dessa unidade de ensino.

Os objetivos da pesquisa foram identificar a importância dos jogos no ensino de matemática - de acordo com o depoimento dos professores dos anos iniciais da Escola Municipal Jardim das Flores, em Alta Floresta - e verificar quais os jogos pedagógicos os pesquisados utilizam nas práticas inerentes a referida disciplina.

O problema que desencadeou essa pesquisa foi: Os professores dos anos inicial da Escola Municipal Jardim das Flores, utilizam jogos no ensino de matemática?

A partir desse questionamento, levantou-se a seguinte hipótese: Os professores utilizam os jogos para trabalhar o processo de construção de conhecimento das crianças nos anos iniciais, pois acreditam que o jogo como ferramenta pedagógica auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico, facilita a relação entre teoria e prática e auxilia no desenvolvimento afetivo do aluno.

Os resultados do trabalho sobre as concepções dos pesquisados, podem ser relevantes para incentivar o uso dos jogos como ferramenta pedagógica, no ensino de matemática dos anos iniciais do ensino fundamental.

2. EMBASAMENTO TEÓRICO

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. A palavra jogo segundo Ferreiro (2001, p.25), pode ser definida como: “atividade física ou mental por um sistema de regras que definem a perda ou ganho ou brinquedo, passatempo, divertimento, entre outras, portanto, pode ser entendida de modos diferentes”.

Portanto, ao se pensar no processo educativo como uma maneira de socialização do educando, não se pode desprezar os jogos como metodologia no desenvolvimento e crescimento da criança, especialmente nos aspectos sociais, culturais e até emocional da criança.

Dentro dessa perspectiva, Piaget (1971) ressalta que a inteligência é definida pelo equilíbrio entre a assimilação e acomodação. Segundo o autor, a maneira da criança assimilar é transformar o meio para que este se adapte às suas necessidades, enquanto acomodar é a maneira da criança mudar a si mesma para adaptar-se ao meio em que está inserida. Para Piaget (1971, p. 99), o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos as crianças, desde pequenas estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e finalmente à lógica.

Em resumo, Piaget (1971) assegura que o jogo na criança inicialmente é egocêntrico e espontâneo, tornando-se cada vez mais uma atividade socializadora. Portanto, verifica-se que, ao brincar, a criança constrói conhecimento. Com isso, uma das atribuições mais importantes do jogo é a confiança que a criança tem. Confiante, ela pode chegar às suas próprias conclusões, criar seus próprios valores morais e culturais, visando sua auto-estima, o autoconhecimento, cooperação conduzindo à imaginação, fantasia, criatividade e criticidade.

É nesse sentido que o jogo pode ser considerado um excelente recurso a ser usado quando a criança chega à escola, por ser parte essencial de sua natureza, podendo favorecer tanto aqueles processos que estão em formação, como outros que serão completados.

Cabe ao professor, em sala de aula, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. O professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa. O jogo, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo com espaço privilegiado a sala de aula.

Diante do exposto, percebe-se a grande importância e influência que os jogos têm no processo de ensino-aprendizagem das crianças. O brincar por meio de jogos, possibilitam à criança descobertas e acarretam o aprendizado.

As atividades através dos jogos dão ao professor caminhos para entender a criança e oportunidade para obter informações e conhecimentos das habilidades, sejam elas motoras cognitivas ou linguísticas. Santos (1997, p. 19), descreve que o jogo contribui no desenvolvimento da criança.

Vale ressaltar que o jogo no desenvolvimento da criança, além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, concentração e atenção. Numa situação através dos jogos, a criança representará situações que de alguma forma foram vivenciadas por ela em seu meio sociocultural. Para Vygotsky, (1984, p. 134).

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, aquilo que na vida real passa despercebida por ser natural, torna-se regra quando trazido para a brincadeira. “As crianças fazem das brincadeiras uma ponte para o imaginário, a partir dele muito pode ser trabalhado”.

O jogo é uma opção de trabalhar o conhecimento de forma prazerosa, pois é através do brincar a criança aprende a lidar com o mundo e forma sua personalidade, recriando situações do seu dia a dia na busca de novas experiências. Para Kishimoto, (2001, p. 68), o jogo funciona como instrumento de pensamento e ação, para ser capaz de falar sobre o mundo, a criança precisa saber brincar com o mundo com a mesma desenvoltura que caracteriza a ação lúdica. O jogo facilitará a imaginação, as habilidades motoras além de reforçar a aprendizagem educativa.

É importante refletir sobre a maneira como o jogo vem sendo trabalhado nas escolas, e se ele favorece um aprendizado significativo nas atividades pedagógicas. Logo, é persistente a busca de respostas que levem à solução do problema. Portanto, verifica-se que se precisa não apenas saber que ensino escolher, mas como ensinar, sobretudo, quando a criança está pronta para aprender as várias tarefas intelectuais do processo ensino-aprendizagem. de acordo com Antunes (1989, p. 36-37).

O brincar é a atividade predominante na infância e vem sendo explorado no campo científico, como intuito de caracterizar as suas peculiaridades, identificar as suas relações com o desenvolvimento e com a saúde e, entre outros objetivos, intervir nos processos de educação e de aprendizagem das crianças.

O jogo no ensino pode servir de estímulo para o desenvolvimento das competências que o professor propõe desenvolverem com seus alunos. Através de materiais adequados, que trabalhem a realidade dos educandos, os professores podem tornar o trabalho atrativo e

principalmente realizar uma aula diferente, além de auxiliar as crianças a perderem sua timidez, e relacionarem com seus colegas.

o jogo e constitui uma ferramenta pedagógica e promotora do desenvolvimento cognitivo e social. Assim, o professor, ao pensar no processo educativo como uma maneira de socialização do educando, não pode desprezar o jogo como instrumentos metodológicos primordiais para o desenvolvimento e crescimento da criança, especialmente nos aspectos sociais, cultural e emocional da criança.

Atualmente as escolas estão levando jogos e brinquedos para as salas de aula. Os professores, aos poucos, estão buscando enriquecer suas experiências para entender os jogos e como utilizá-lo para auxiliar na construção do aprendizado da criança.

Ao se organizar atividades, selecionando as mais significativas para seus alunos, o professor estará criando condições para que estas atividades sejam realizadas de forma prática.

De acordo com Kishimoto (1997, p. 85), “O jogo na educação matemática parece justificar-se ao introduzir uma linguagem matemática que pouco a pouco será incorporada aos conceitos matemáticos formais, ao desenvolver a capacidade de lidar com informações e ao criar significados culturais para os conceitos Matemáticos e estudo de novos conteúdos”..

Já o jogo traz vários benefícios, para estimular a aprendizagem através da resolução de problemas, possibilitando o aprendizado em um grupo estimulando a reflexão, interesse e descoberta. É o que concorda Kishimoto, (1997)

O jogo, na educação matemática, passa a ter o caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, apreende também a estrutura matemática ali presente. Esta poderia ser tomada como fazendo parte da primeira visão de jogo que tratamos até aqui. Na segunda concepção, o jogo deve estar carregado de conteúdo cultural e assim o seu uso requer certo planejamento que considere os elementos sociais em que se insere. O jogo, nesta segunda concepção, é visto como conhecimento feito e também se fazendo. É educativo. Esta característica exige o seu uso de modo intencional e, sendo assim, requer um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos matemáticos e culturais, de uma maneira geral. (KISHIMOTO, 2001, p.80).

O jogo implica para a criança muito mais do que o simples ato de brincar. Através do jogo, ela fornece informações que podem contribuir para atingir objetivos pré-estabelecidos, além de ser útil para estimular o desenvolvimento integral da criança.

Através de materiais adequados, que trabalhem a realidade dos educandos, os professores podem tornar o trabalho atrativo e principalmente realizar uma aula diferente,

além de auxiliar as crianças a perderem sua timidez, e se relacionarem com seus colegas. De acordo com Smole, Diniz e Candido, (2000, p.14)

Quando brinca, a criança se defronta com desafios e problemas, devendo constantemente buscar soluções para as situações a ela colocadas. Para as autoras, a brincadeira auxilia a criança a criar uma imagem de respeito a si mesma, manifestar gostos, desejos, dúvidas, mal-estar, críticas, aborrecimentos, etc. Se observarmos atentamente a criança brincando, constatamos que neste brincar estão presentes a construção de representações de si mesma, do outro e do mundo, bem como a revelação e internalização de comportamentos e hábitos. Por meio do brincar, a criança consegue expressar sua necessidade de atividade, sua curiosidade, seu desejo de criar, de ser aceita e protegida, de se unir e conviver com outros.

O professor deve conhecer os jogos e os objetivos que eles podem assumir no processo ensino e aprendizagem. De acordo com Smole, Diniz e Candido, (2000) brincar é mais que uma atividade lúdica, é um modo para obter informações, respostas e contribui para que a criança adquira certa flexibilidade, vontade de experimentar, buscar novos caminhos, conviver com o diferente, ter confiança, raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; aprender a perder percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar. Ao brincar a criança adquire hábitos e atitudes importantes para seu convívio social e para seu crescimento intelectual e aprende a ser persistente, pois percebe que não precisa desanimar ou desistir diante da primeira dificuldade. Segundo Aramão (1996, p. 12).

O professor desempenha o papel de mediador na construção do conhecimento, criando situações para que a criança exerça a capacidade de pensar e buscar soluções para os problemas apresentados. Assim, cabe ao professor organizar questionamentos de formas variadas para a verificação da segurança do aluno ao elaborar determinada resposta, desafiando de forma incentivadora a comprovação do conceito conquistado naquele momento.

Os jogos podem oferecer aos alunos aquisição de conhecimento e construção do saber, além de estimular condições para o desempenho escolar e estímulo para o desenvolvimento da competência e a formação de cidadãos.

A inserção dos jogos no contexto de ensino deve possibilitar a afetividade, prazer, cooperação, imaginação e criatividade, por meio das relações que estabelecem com os outros, adultos e crianças.

Os jogos são um recurso que ensina, pois os mesmos são considerados um instrumento auxiliar do processo educativo do ser humano.

Para Smole, Diniz e Candido, (2000, p. 14) ‘brincar exige troca, de pontos de vista, o que leva a criança a observar os acontecimentos sob várias perspectivas, pois sozinha ela pode

dizer e fazer o que quiser [...] mas, num grupo, diante de outras pessoas, percebe que deve pensar aquilo que vai dizer que vai fazer, para que possa ser compreendida'.

Ao se utilizar os jogos na ação pedagógica a criança conseguirá vivenciar e desenvolver o imaginário associando com o concreto, fazendo dessa ligação uma ponte para o conhecimento.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

O trabalho intitulado “A Importância dos Jogos Pedagógicos no ensino de Matemática, segundo depoimento dos Professores dos anos Iniciais da Escola Municipal Jardim das Flores no ano de 2013”, foi realizada no período de janeiro a julho de 2013. A Escola Municipal Jardim das Flores, situada na Rua Monteiro Lobato, 518, Bairro Jardim das Flores, Alta Floresta-MT, atualmente atende cerca de 200 crianças de 0 a 5 anos, sendo creche e pré-escola, conta com um quadro de 23 profissionais, sendo 8 professores graduados e desses, 4 são especialistas. Alta Floresta fica no extremo norte do estado de Mato Grosso, a 830 Km de Cuiabá, Cuiabá.

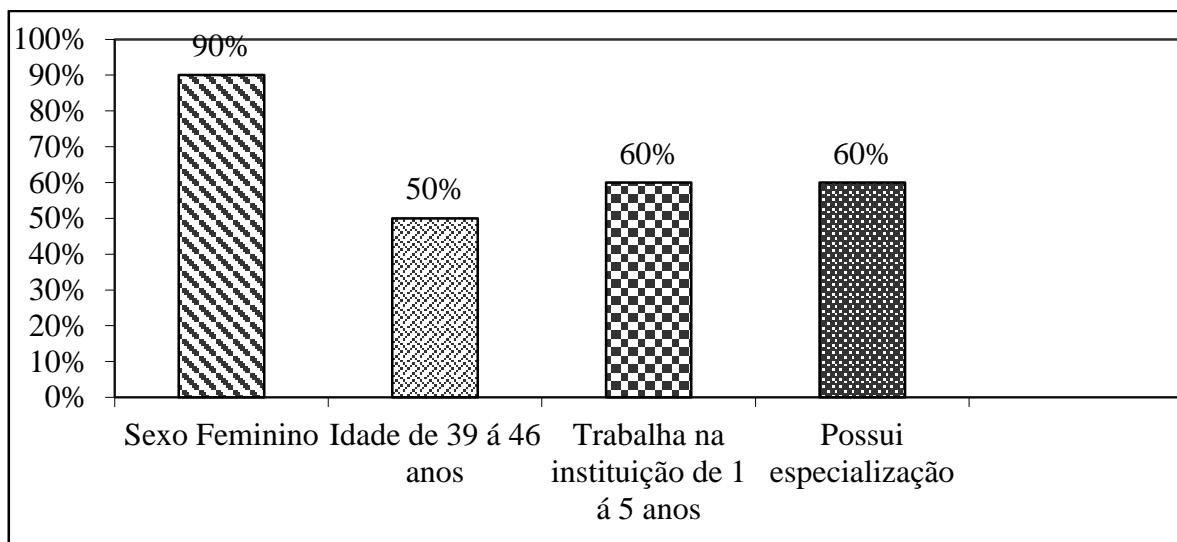
O trabalho desenvolvido caracterizou-se como uma pesquisa de levantamento de dados, que visa interrogar diretamente os pesquisados para conhecer o comportamento dos mesmos. O método de abordagem utilizado foi o indutivo e o de procedimento foi o monográfico.

Como instrumentos de coleta de dados foi utilizado o questionário com quatro questões abertas e onze questões fechadas, aplicados a 10 professores atuantes na escola Jardim das Flores.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O gráfico 01, mostra o perfil dos entrevistados, sendo que 90% deles são do sexo feminino, 30% desses profissionais tem idade de 39 á 46 anos, 60% trabalham na instituição de 1 á 5 anos e 60% possuem especialização.

Gráfico 01: Perfil dos entrevistados

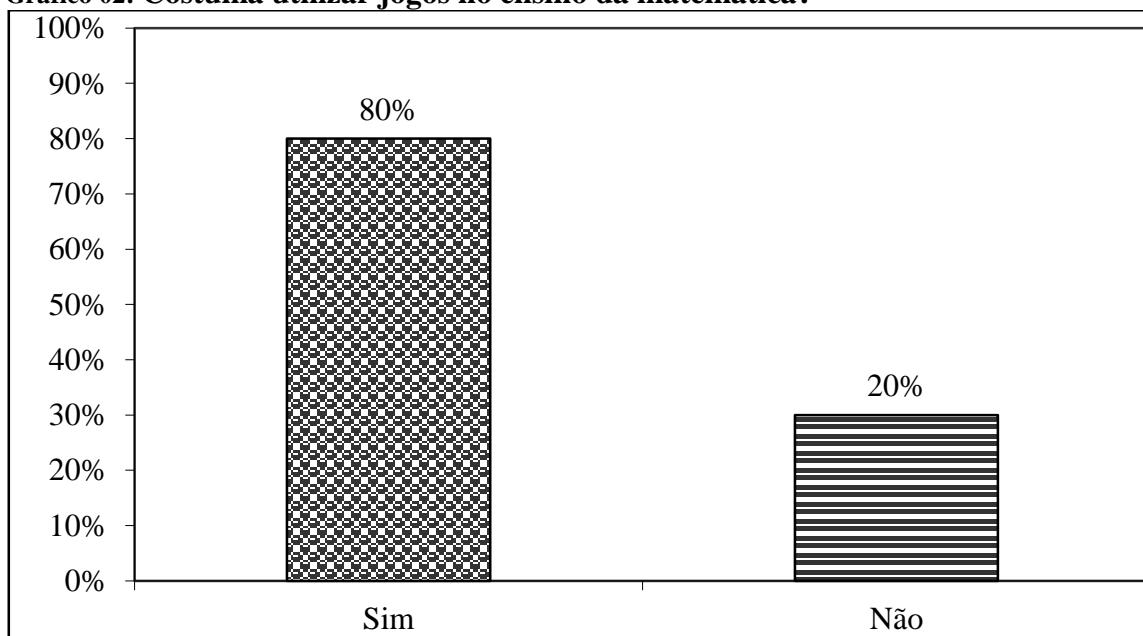


Fonte: Marlene da Rocha Melo. **Questionários**. Alta Floresta/MT. 2013

O gráfico 02, indica que 80% dos professores abordados utilizam jogos no ensino da matemática e que 20 % não utilizam essa ferramenta no ensino de matemática.

Quando foram questionados sobre o porquê utilizavam jogos no ensino de matemática, a maioria informou usam os jogos em suas práticas porque: constituem um rico instrumento a serviço do processo de construção de conhecimento; facilitam o processo de ensino-aprendizagem e permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e divertido.

Gráfico 02: Costuma utilizar jogos no ensino da matemática?



Fonte: Marlene da Rocha Melo. **Questionários**. Alta Floresta/MT. 2013

Os jogos no ensino da matemática devem ser utilizados como alternativa para auxiliar nos processos de ensino-aprendizagem, por favorecer na construção do conhecimento do aluno. Ele deve ser utilizado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, melhorando o desempenho dos alunos em alguns conteúdos de difícil entendimento, esses jogos além de atuar no aspecto cognitivo do aluno, também atuam no desenvolvimento da concentração, além de motivar e integrar o aluno a um grupo.

Para Vygotsky, (1984, p. 134).

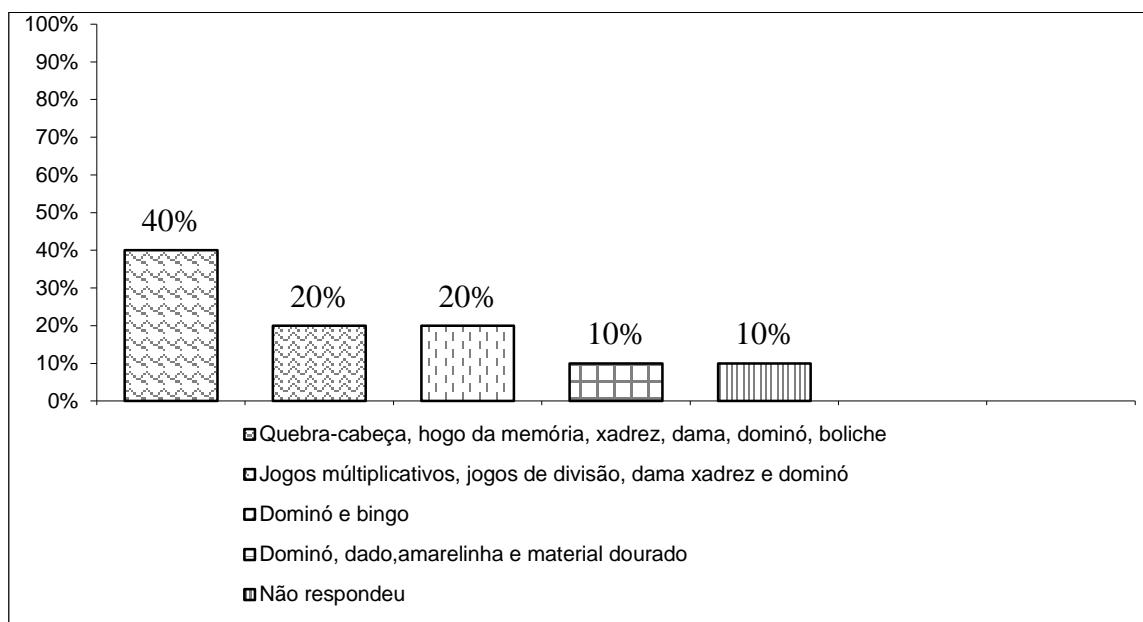
O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, aquilo que na vida real passa despercebida por ser natural, torna-se regra quando trazido para a brincadeira. “As crianças fazem das brincadeiras uma ponte para o imaginário, a partir dele muito pode ser trabalhado”.

A resposta dos pesquisados indicaram que os mesmos têm esse entendimento a respeito da utilização dos jogos no ensino de matemática, pois seus depoimentos em grande parte foram ao encontro dessas ideias.

O gráfico 03, informa que 40% dos pesquisados utilizam no ensino de matemática quebra-cabeça, jogo da memória, xadrez, dama, dominó e boliche; 20% utilizam jogos multiplicativos, jogos de divisão, dama, xadrez, dominó; 20% usam dominó e bingo; 10% usam dominó, dado, amarelinha e material dourado e 10% não responderam.

Pelo exposto conclui-se que a hipótese levantada foi confirmada, visto que, a maioria dos professores utilizam jogos como ferramenta no ensino de matemática, porque acreditam que o jogo auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico, facilita a relação entre teoria e prática e contribui com o desenvolvimento afetivo do aluno.

Gráfico 03: Caso a resposta da questão anterior seja positiva, informar quais os jogos mais utilizados?



Fonte: Marlene da Rocha Melo. **Questionários**. Alta Floresta/MT. 2013

A respeito das contribuições dos jogos, além das indicadas pelos pesquisados, ainda pode se destacar que os mesmos desenvolvem o raciocínio lógico, estimula o pensamento independente, a criatividade, a capacidade de resolver problemas. Também são alternativas para aumentar a motivação para aprender, desenvolver a concentração, atenção, raciocínio lógico-dedutivo, o senso cooperativo e a socialização.

Para Piaget (1971, p. 99):

O jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos as crianças, desde pequenas estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e finalmente à lógica.

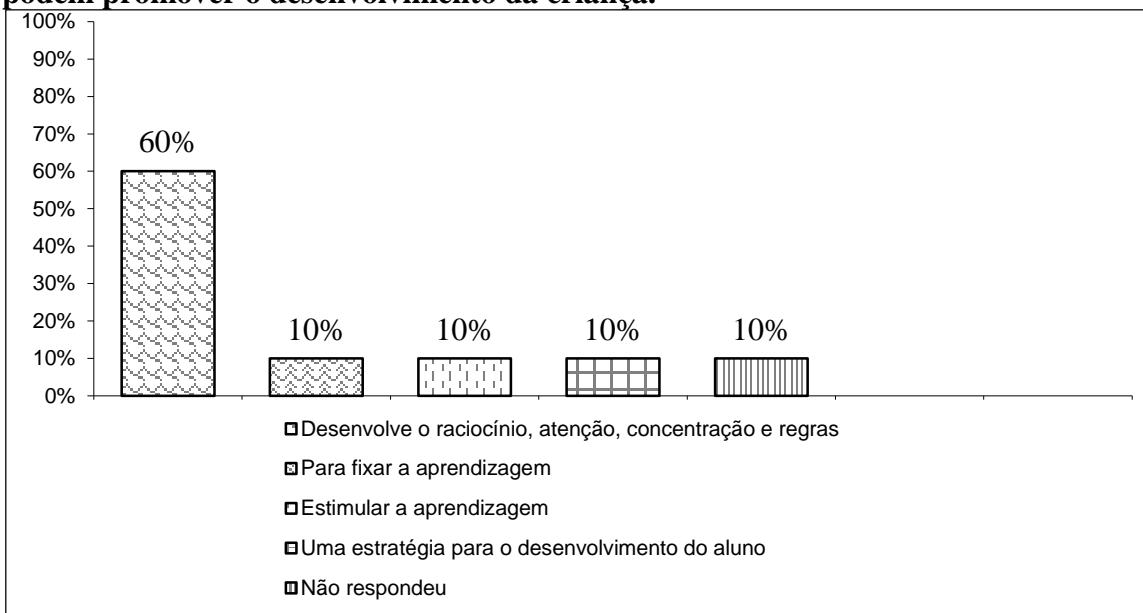
Todos profissionais entrevistados na Escola Municipal Jardim das Flores, acreditam que o uso de jogos no ensino da matemática auxilia na construção dos conhecimentos do aluno. As respostas mostram que os entrevistados veem o uso de jogos no ensino da matemática, como alternativa a ser utilizada no processo ensino-aprendizagem.

Segundo Aramão (1996, p. 12).

O professor desempenha o papel de mediador na construção do conhecimento, criando situações para que a criança exerça a capacidade de pensar e buscar soluções para os problemas apresentados. Assim, cabe ao professor organizar questionamentos de formas variadas para a verificação da segurança do aluno ao elaborar determinada resposta, desafiando de forma incentivadora a comprovação do conceito conquistado naquele momento.

O gráfico 04, mostra que 60% dos pesquisados responderam que os jogos desenvolvem o raciocínio, atenção, concentração e a respeitar regras; 10% afirmaram que os jogos auxiliam na fixação da aprendizagem; 10% responderam que os jogos estimulam a aprendizagem; 10% apontaram os jogos como estratégia para o desenvolvimento dos alunos e 10% não respondeu.

Gráfico 04: Caso a resposta da questão anterior seja positiva, explicar como os jogos podem promover o desenvolvimento da criança.



Fonte: Marlene da Rocha Melo. **Questionários**. Alta Floresta/MT. 2013

Apenas um dos pesquisados se omitiu de falar sobre os benefícios dos jogos. O que levou o professor em questão ter essa atitude pode ser a resistência em colaborar com a pesquisa ou faltou argumento. Nesse último caso, a falta de argumentação pode ser indicativo de pouco conhecimento sobre o assunto.

Dentre os que responderam 60% apontaram quatro contribuições dos jogos. Levando em conta as tantas vantagens que os jogos podem oferecer ao ensino de matemática, os pesquisados poderiam ter apontado outras vantagens, como o desenvolvimento da criatividade, da capacidade de resolver situações problema, o aprimoramento da iniciativa de tomar decisões, motivação, socialização e aprender de forma descontraída. 30% dos pesquisados indicaram somente uma contribuição dos jogos. Nesse caso, talvez tenha faltado conhecimento, mas também, as pessoas que deram essas respostas podem ter agido assim por descaso, para se livrar logo do compromisso de responder o questionário.

O jogo é uma ferramenta da aprendizagem poderosa que pode ser colocada a serviço da aprendizagem significativa, desde que o professor tenha conhecimentos para planejar,

escolher os jogos conforme os objetivos a serem atingidos, para intervir, propor desafios coerentes com faixa etária dos alunos, avaliando os avanços na construção de conceitos e identificando possíveis dificuldades.

De acordo com Silva (2005) os jogos proporcionam contextos nos quais as ideias podem ser exploradas de forma significativa e interessante. Por ser livre de pressões e imposições, a criança se sente mais à vontade para rever suas ações, buscar soluções e superar obstáculos, tanto cognitivos, quanto emocionais.

Todos os pesquisados responderam que a utilização de jogos no ensino da matemática facilita a relação entre a teoria e a prática e contribuem com o desenvolvimento da criança. Entre essas contribuições, Silva (2005, p.41) esclarece que “as situações de jogo promovem, também, oportunidades para a criança se descentrar, coordenar pontos de vista e compreender o sentido e o porquê das regras. No jogo, as ações das crianças devem ser cooperativas”.

Observou-se que nas respostas dos professores, que os mesmos utilizam os jogos também como meio para tornar o ambiente da criança agradável e motivador, desenvolver a criatividade e o intelecto da criança. O uso de jogos na escola trará excelentes benefícios no processo ensino-aprendizagem, tornando o ensino mais interessante, fazendo com que a criança faça descobertas e viva experiências que estimulem seu aprendizado.

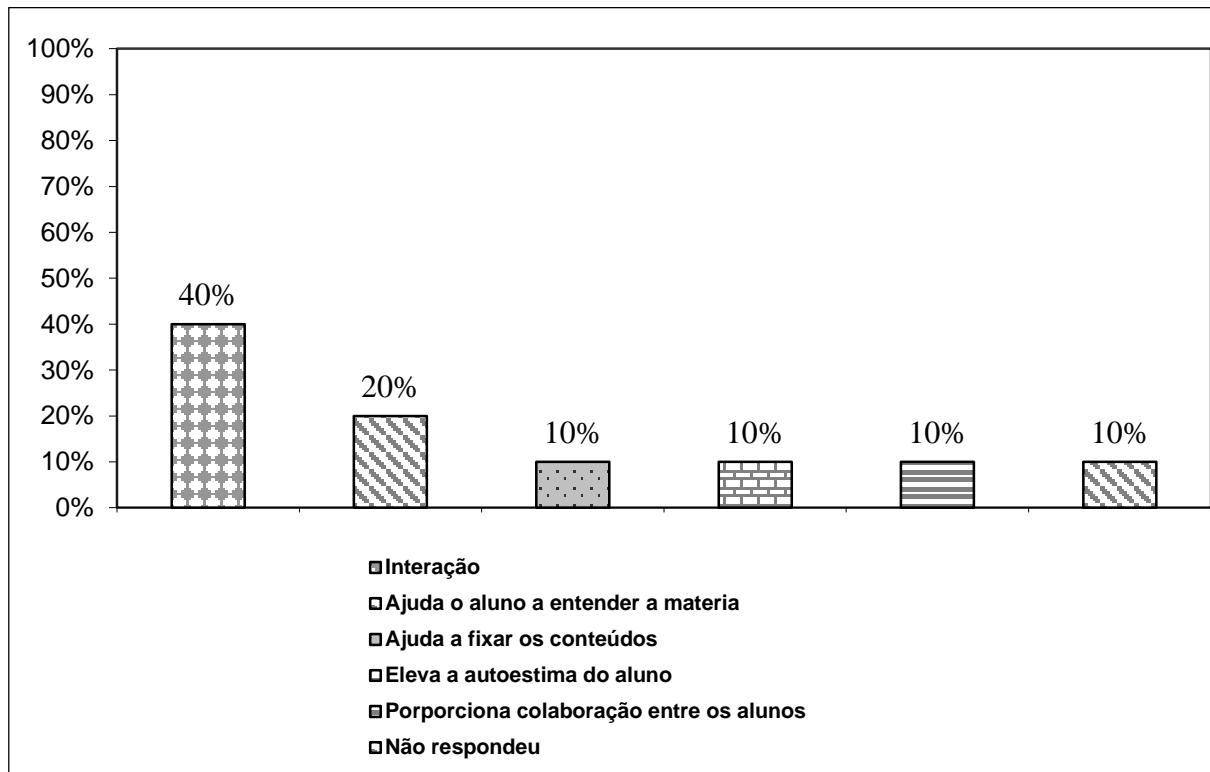
Ainda sobre a importância dos jogos, 50% dos professores disseram que os jogos ajudam no entendimento de regras e na exploração do mundo através das brincadeira; 20% responderam que o jogo auxilia no trabalho em grupo; 10% afirmou que o jogo produz reflexão; 10% respondeu que o jogo os alunos a gostar de matemática e 10% destacaram que o jogo promove interação.

Kishimoto (2001) diz que os jogos promovem desafios, geram prazer e novos conhecimentos, mas, para que isto aconteça é preciso criar um ambiente propício para o uso do jogo em sala de aula e explorá-lo com base nas possibilidades pedagógicas. O professor deve conhecer bem o jogo e os objetivos que ele pode assumir no processo de ensino e aprendizagem.

Kishimoto (2001) diz que num contexto de jogo, a participação ativa do sujeito sobre o seu saber é valorizado pelo menos por dois motivos. Um deles deve-se ao fato de oferecer uma oportunidade para os alunos estabelecerem uma relação positiva com a aquisição de conhecimento, pois conhecer passa a ser percebido como real possibilidade. Alunos com dificuldades de aprendizagem vão gradativamente modificando a imagem negativa do ato de conhecer, tendo uma experiência em que aprender é uma atividade interessante e desafiadora.

No gráfico 05, aparecem os pontos positivos na utilização dos jogos no ensino da matemática, 40% responderam interação, 20% ajuda o aluno a entender a matéria, 10% ajuda a fixar os conteúdos 10% eleva a autoestima do aluno, 10%proporciona colaboração entre os alunos e 10% não respondeu.

Gráfico 05: Quais os pontos positivos na utilização dos jogos no ensino da matemática?



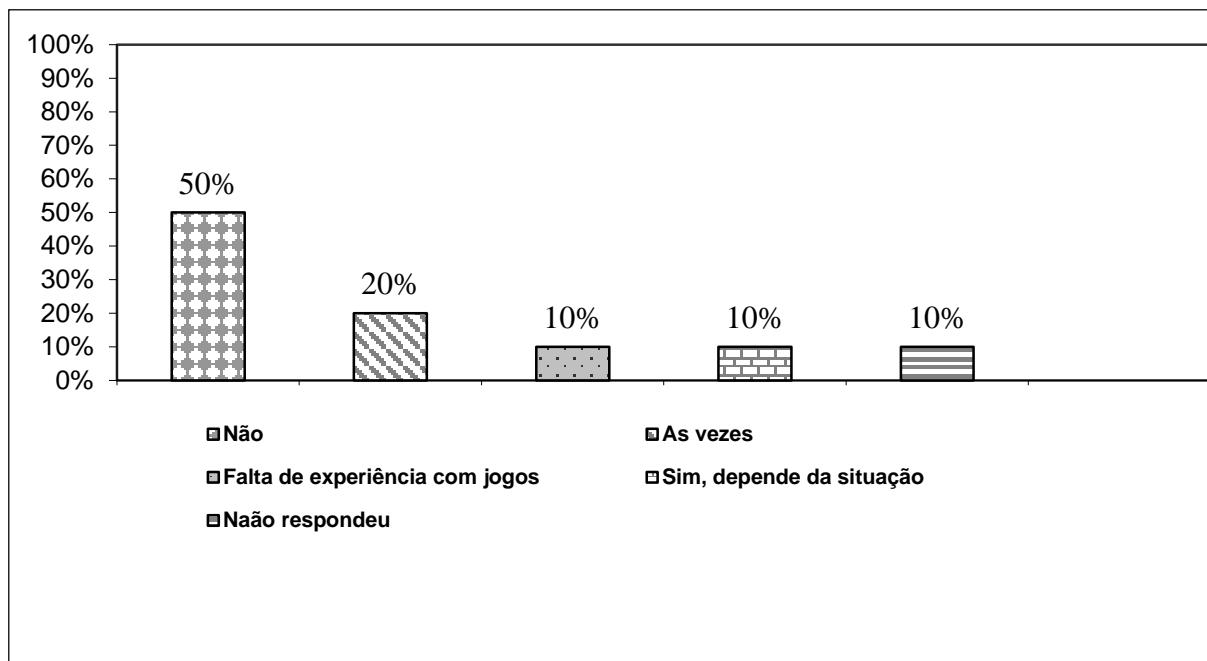
Fonte: Marlene da Rocha Melo. **Questionários**. Alta Floresta/MT. 2013

Diante das respostas observa-se que os professores acreditam que a utilização de jogos estimula o raciocínio, atenção, concentração e ajuda a ter uma socialização agradável, pois os materiais didáticos são ferramentas fundamentais para os processos de ensino-aprendizagem, e o jogo didático caracteriza-se como uma importante e viável alternativa para auxiliar em tais processos por favorecer a construção do conhecimento.

Kishimoto (2001) esclarece que o jogo no contexto de ensino representa uma atividade lúdica, que envolve o desejo e o interesse do jogador pela própria ação do jogo; desencadeia competição e o desafio que motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação de tais limites, na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar.

No gráfico 06, identifica-se que: 50% dos entrevistados responderam que não têm dificuldades para trabalhar com jogos; 02 % dos pesquisados relataram que lhes faltam experiência para trabalhar com jogos e 10% não respondeu.

Gráfico 06: Você enfrenta alguma dificuldade para trabalhar com jogos?



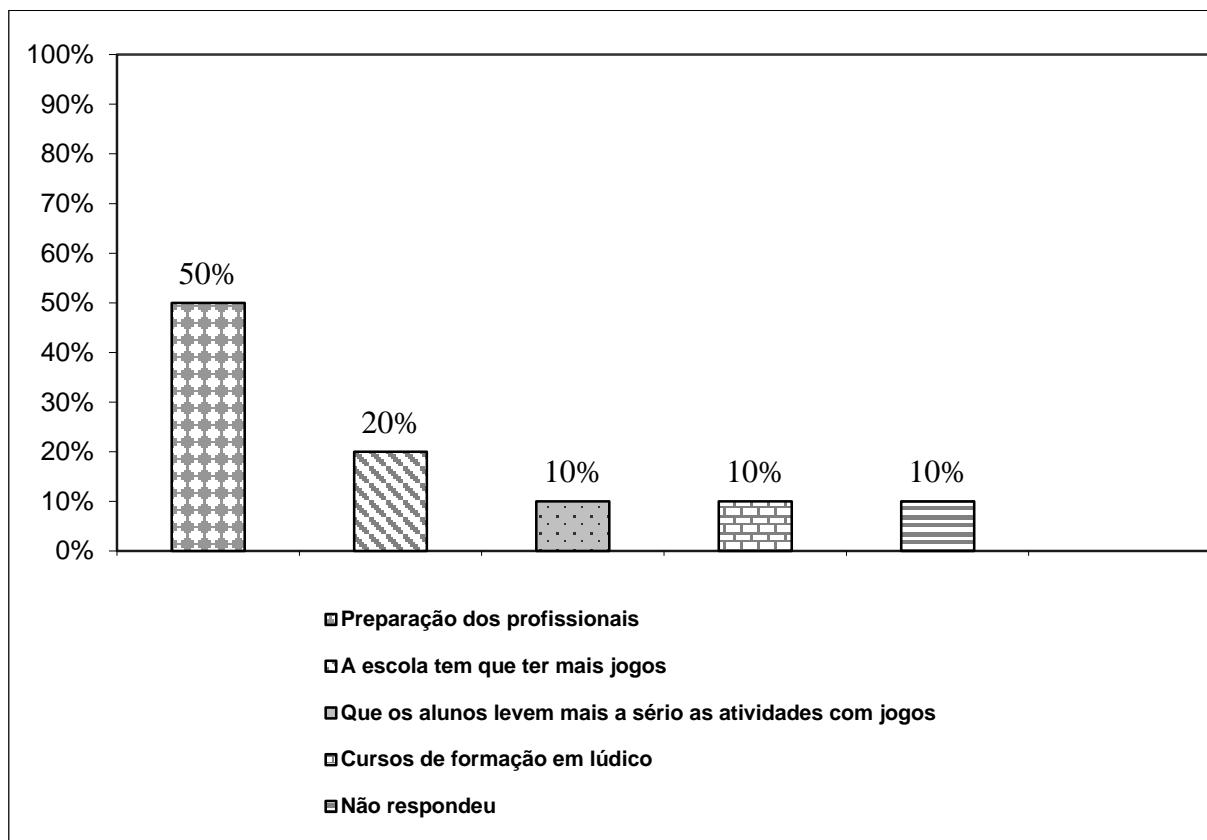
Fonte: Marlene da Rocha Melo. **Questionários**. Alta Floresta/MT. 2013

Embora todos tenham concordado que os jogos são importantes ferramentas para o ensino da matemática ficou revelada algumas das dificuldades enfrentadas pelos entrevistados para trabalhar esses recursos. De acordo com Antunes (2005, p.35), “as atividades lúdicas devem ser vivenciadas pelos educadores, é um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, bem como uma possibilidade para o desenvolvimento da afetividade, prazer, autoconhecimento e cooperação.

Por sua vez Santos (1997, p. 19) ao discorrer sobre a importância das brincadeiras na vida d esclareço educando que ”brincar contribui no desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Brinquedos e brincadeiras aparecem com significações opostas e contraditórias: a brincadeira é vista ora como ação livre, ora como atividade supervisionada pelo adulto”.

No gráfico 07, identifica-se as sugestões dos entrevistados para se trabalhar com jogos no ensino da matemática: 50% respondeu que é importante oferecer preparação aos profissionais; 20 % destacou que é interessante a escola ter mais jogos e um dos entrevistados não respondeu aos questionamentos. A formação continuada aparece com algo indispensável para o aprimoramento das capacidades para atuar com eficácia utilizando os jogos como ferramenta pedagógica.

Gráfico07: Quais sugestões você daria para se trabalhar mais com jogos no ensino da matemática?



Fonte: Marlene da Rocha Melo. **Questionários**. Alta Floresta/MT. 2013

Acredita-se que as dificuldades encontradas pelos professores na utilização dos jogos, possam ser amenizadas ou resolvidas no próprio âmbito da escola, com trabalhos colaborativos (formação continuada e planejamento coletivo) entre os sujeitos da pesquisa, visto que boa parte deles afirmou que não têm dificuldades para trabalhar com jogos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise dos dados da pesquisa observou-se que todos pesquisados concordam que o jogo é uma importante ferramenta, que favorece a construção de conhecimentos matemáticos. Dos sujeitos da pesquisa, 02 afirmaram que não utilizam jogos.

Os jogos mais utilizados pelos pesquisados no ensino de matemática são quebra-cabeça, jogo da memória, xadrez, dama, dominó e boliche. Os pesquisados utilizam jogos no ensino da matemática porque facilitam o ensino-aprendizagem, permitem que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e divertido, desenvolvem o raciocínio lógico,

estimula o pensamento independente, a criatividade, a capacidade de resolver problemas, atenção, concentração, a respeitar regras e desenvolver a afetividade da criança.

Dos pesquisados, 60% responderam que os jogos desenvolvem o raciocínio, atenção, concentração e ajudam a criança a respeitar regras; Apenas um dos pesquisados se omitiu de falar sobre a importância dos jogos. Ainda sobre a importância dos jogos, 50% dos professores disseram que os jogos ajudam na exploração do mundo através das brincadeira; 20% responderam que o jogo auxilia no trabalho em grupo; 10% afirmou que o jogo produz reflexão; 10% respondeu que o jogo os alunos a gostar de matemática e 10% destacaram que o jogo promove interação.

A sugestão de 50% dos professores abordados, no que refere aos jogos foi que é importante investir na formação dos professores para que tenham maiores condições de trabalhar com os jogos com mais eficácia.

O professor precisa estar atento ao orientar e estimular a aprendizagem através de jogos, para direcionar a atividade e os objetivos que deseja atingir com as atividades, de forma a permitir que o aluno, através do lúdico, vivencie os conceitos e desenvolva seu raciocínio.

Os jogos educativos promovem interesses, satisfação e prazer, além da construção do conhecimento. Desse modo, a utilização de jogos didáticos como recurso no processo de ensino-aprendizagem é relevante para os estudos na área de matemática.

THE IMPORTANCE OF TEACHING MATH GAMES, THE EARLY YEARS IN MUNICIPAL SCHOOL GARDEN OF FLOWERS, THE CITY OF FOREST HIGH-MT, IN THE YEAR 2013.

ABSTRACT

This study aimed to identify how educational math games worked in the early years. The choice of theme was made by check how the playful contributes to cognitive development, because it is a resource that teaches, educates and develops in a pleasant way. We used the inductive method and monographic when applying the technique of intensive direct observation with the technique of observation and interview, 10 teachers applied to the Municipal School of Garden Flowers in Alta Floresta. At the end of the study it was found that the games in teaching mathematics are fundamental tools for teaching and learning processes, and teaching the game is characterized as an important alternative to assist and facilitate the construction of

knowledge to the student, because this Material favors prior knowledge as well as the construction of knowledge and more elaborate.

Keywords: Teaching and Learning, Games, Math.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Alves Ordália: **O Lugar da Infância no contexto Histórico e Educacional.** Fascículo 01 História da Educação. Cuiabá MT Ed-UFMT 2006
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** 10. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- ARANÃO, Ivana Valéria Denófrio. **A matemática através de brincadeiras e jogos.** Campinas, SP: Papirus, 1996.
- BICUDO, M. A. V. **Filosofia da Educação Matemática.** Belo Horizonte: Autentica, 2003.
- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais (1^a a 4^a série): **matemática.** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF,2001.
- CASTRO, Sueli Pereira. **Introdução ao estudo da realidade social.** Sociologia. Fascículo 01.Cuiabá-MT: EdUFMT, 2006.
- CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia Científica.** 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.
- D'AMBROSIO, U. **História da Matemática e Educação.** In: Cadernos CEDES 40. História e Educação Matemática. 1^a ed. Campinas, SP: Papirus, 1996.
- KISHIMOTO, T. **Jogos infantis.; o jogo a criança e a educação** São Paulo: Vozes, 2007.
- _____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez 2001.
- KUMON, Toru. **Estudo gostoso de matemática.** São Paulo: Kumon Instituto de Educação. 1997
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar, prazer e aprendizagem.** Petrópolis: Vozes, 2003.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **O lúdico na formação do educador.** 3. ed. Petropolis: Vozes, 1997.
- SMOLE, Katia Stocco; DINIZ, Maria Ignez e CÂNDIDO, Patrícia. **Brincadeiras infantis nas aulas de Matemática.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2000

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

APÊNDICE A – Carta de apresentação

Prezado professores da Escola Municipal Jardim das Flores,
Faculdade de Alta Floresta (FAF)

Meu nome é Marlene da Rocha Melo, sou acadêmica do curso de Pedagogia na Faculdade de Alta Floresta (FAF), tendo como requisito de conclusão de curso a realização de uma pesquisa com o título “A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NOS ANOS INICIAIS NA ESCOLA MUNICIPAL JARDIM DAS FLORES, NO MUNICÍPIO DE ALTA FLORESTA-MT, NO ANO DE 2013”

O questionário é composto de quatorze perguntas simples e objetivas, caso o espaço para respostas seja insuficiente pode-se utilizar a folha em branco anexo, numerando as respostas de acordo com as perguntas. Gostaria que respondesse com sinceridade que não deixasse nenhuma resposta em branco, e que fique bem claro não será identificado o entrevistado. O prazo para entrega é de 05 (cinco) dias.

Confio no seu senso crítico e espero que contribua comigo, sendo sincero nas respostas. Obrigado

Cordialmente
Marlene da Rocha Melo
Pesquisadora

APÊNDICE B– Questionário

1 Qual seu sexo?

feminino masculino

2 Qual sua idade?

entre 18 a 25 anos de 25 a 32 anos
 de 32 a 39 anos de 39 a 46 anos
 acima de 46 anos

3 Há quanto tempo você trabalha nesta instituição?

() menos de 1 ano () de 1 a 5 anos () de 5 a 10 anos () mais de 10 anos

4 Qual seu grau de formação?

- () Ensino médio
- () Ensino superior incompleto
- () Ensino superior completo
- () especialização

5) Você costuma utilizar jogos no ensino da matemática?

() Sim () Não

6) Caso a resposta da questão anterior seja positiva, informar quais os jogos mais utilizados?

.....
.....

7) Você acredita que o uso de jogos no ensino da matemática auxiliam na construção dos conhecimentos do aluno?

() Sim () Não

8) Caso a resposta da questão anterior seja positiva, explicar como os jogos podem promover situações desafiadoras que auxiliam as crianças a desenvolver o raciocínio lógico e a construir conceitos, de forma envolvente?

.....
.....

09) A utilização de jogos no ensino da matemática facilitam a relação entre a teoria e a prática?

() Sim () Não

10) Na sua opinião o uso de jogos no ensino da matemática auxilia no desenvolvimento afetivo da criança?

() sim () não

11) Em caso de resposta sim na questão anterior, por que?

12) Quais os pontos positivos na utilização dos jogos no ensino da matemática?

13) Quais sugestões você daria para se trabalhar mais com jogos no ensino da matemática?
