



O Bingo como estratégia de ensino e aprendizagem da potenciação

Artemizia Rodrigues Sabino^a, Francilene dos Santos Cruz^b, Rita Dácio Falcão^c

^{a,b,c}Universidade do Estado do Amazonas. Centro de Estudos Superiores de Tabatinga.

ARTICLE INFO

Recebido: 3 de maio de 2015

Aceito: 8 de junho de 2015

Palavras chave:

Matemática.

Jogo.

Potenciação.

E-mail:

artemizia10@hotmail.com

ritadaciofalcao@hotmail.co

franci_78@hotmail.com

ISSN 2007-9842

© 2015 Institute of Science Education.

All rights reserved

ABSTRACT

Este artigo apresenta os resultados parciais da intervenção que está sendo desenvolvida na Escola Municipal Professora Graziela Corrêa de Oliveira no Município de Benjamin Constant no Amazonas nas aulas de matemática com alunos do 7º e 8º ano da EJA do Ensino Fundamental, a qual possui um dos índices mais altos de reprovação, na maioria das vezes esta reprovação se deve a sua complexidade e seu alto grau de abstração levando os alunos a apresentarem muitas dificuldades em compreendê-la. Essas dificuldades podem ser explicadas até mesmo pelas metodologias utilizadas pelo professor, onde o aluno torna-se apenas um receptor de informações. Deixar o tradicionalismo e utilizar metodologias que levem o aluno a ser ativo na construção do conhecimento torna-se um caminho eficaz no trabalho pedagógico. Isso acaba por levar o docente a repensar sua prática buscando alternativas que o auxilie na tentativa de tornar as aulas de matemática atrativas estimulando o processo de ensino-aprendizagem. Por isso, o estudo do conteúdo de potenciação por meio de aulas expositivas dialogadas e com o uso lúdico (jogo do bingo) deseja levar os estudantes a recuperar a autoestima e incentivá-los na compreensão do assunto, oportunizando a partir da ludicidade obter uma base mais sólida, bem como uma alternativa menos abstrata para melhor compreensão, pois o jogo do dominó é uma brincadeira presente no cotidiano dos alunos. Ao final da intervenção far-se-á uma avaliação para analisar o grau de entendimento que os discentes tiveram do conteúdo. Assim, os discentes estão sendo observados durante o desenvolvimento de todas as atividades para análises posteriores a respeito da mudança ou não de atitudes perante os métodos utilizados. Portanto, o uso do jogo tem se mostrado um instrumento incentivador aos alunos que tem participado ativamente nas primeiras aulas tirando dúvidas e aumentando seu estímulo no estudo do conteúdo.

This paper presents partial results of the intervention that is being developed at the Municipal School Graziela Professor Corrêa de Oliveira, in the Municipality of Benjamin Constant in the Amazon, in math classes with students from the 7th and 8th year of the EJA Elementary School. Which has one of the indices highest disapproval, in most cases this failure is due to its complexity and high degree of abstraction leading students to present many difficulties in understanding it. These difficulties can be explained even by the methodologies used by the teacher, where the student becomes just a receiver of information. Leave traditionalism and use methodologies that allow students to be active in the construction of knowledge becomes an effective way in pedagogical work. This eventually leads teachers to rethink their practice seeking alternatives that assist in trying to make the classes attractive mathematical stimulating the process of teaching and learning. Therefore, the study of the content of potentiation through lectures and dialogue with the playful use (playing bingo), want to take students to regain self-esteem. Also, encourage them in understanding the subject, providing opportunities from playfulness to provide a basis more solid as well as a less abstract alternative for better understanding, for the game of dominoes is a joke present in the daily lives of students. At the end of the intervention will be an assessment-far-to analyze the degree of understanding that students have of the content. Thus, the students are being observed during the development of all activities for later about changing or not attitudes towards the analysis methods used. Therefore, the use of the game has been a supporter instrument student who have actively participated in the first class answering questions and raising its stimulus in studying the content.

I. INTRODUÇÃO

A matemática é uma disciplina que foi criada para atender as necessidades do homem de se comunicar e fazer comparações. No entanto, ao longo dos anos e surgindo novas demandas foi sendo desenvolvida e tomando um grau de abstração cada vez mais alto por seus praticantes. Sabe-se que os conteúdos estudados na disciplina não são para ser utilizados apenas em sala de aula, e sim no cotidiano de todos tornando a disciplina indispensável para ser compreendida pelos alunos.

Neste caso, os professores de matemática têm buscados novos caminhos que sirvam como facilitadores no processo de ensino aprendizagem. Para tanto o docente vai aos poucos se desviando do tradicionalismo e aprimorando o uso de metodologias que valorizam a manipulação de materiais e coloque o aluno no centro da construção de conhecimentos que recebam significado no seu cotidiano. Essas novas propostas fazem-se necessário para o estudo e o acompanhamento efetivo daquilo que vem sendo apresentado em sala de aula, sendo a partir daí, repensada a ação educativa (Costa *et al.* 2007, p.15).

A metodologia utilizada pelos professores torna-se uma ferramenta que quando bem aproveitada repercute-se em esclarecer melhor os conteúdos, garantindo uma busca de conhecimentos e aprendizagem significativa, eficiente e eficaz despertando os sentidos dos alunos.

Por isso, o projeto busca compreender como os professores da disciplina de matemática estão trabalhando com os alunos da turma do 7º e 8º Ano da EJA do Ensino Fundamental na Escola Municipal Professora Graziela Corrêa de Oliveira no Município de Benjamin-Constant pertencente ao Estado do Amazonas, uma vez que geralmente os alunos que compõe essa modalidade de ensino são jovens acima de 15 anos e trabalham, chegam à escola cansados e muitas vezes sem estímulo para estudar. Paiva (1973, p.16) conceitua a EJA como sendo a “Educação de Jovens e Adultos é toda educação destinada àqueles que não tiveram oportunidades educacionais em idade própria ou que a tiveram de forma insuficiente não conseguindo alfabetizar-se e obter os conhecimentos básicos necessários”.

O lúdico mostra-se eficaz quando trabalhado em sala de aula e cada vez mais sua utilização está sendo recomendada pelos professores de todas as disciplinas. Kishimoto (2008, p.79-80) ressalta que:

O jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem. E isto ocorre porque os sujeitos, ao jogar, passam a lidar com regras que lhe permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros.

No primeiro instante observou-se que as dificuldades apresentadas pelos discentes eram inúmeras no que tange a potenciação. Notou-se que os alunos eram tímidos e não gostavam de participar da aula quando o professor explicava a aula no quadro branco. Os discentes mostravam-se a cada aula inquietos e contando a hora para que terminasse as aulas.

A maioria não conseguia resolver os exercícios simples que o professor apresentava.

Depois, das explanações do professor titular e do que foi observado, iniciou-se o desenvolvimento do conteúdo utilizando o jogo. Para Macedo (1995, p.16-17), o jogo no ambiente escolar pode:

Significar a criança uma experiência fundamental de entrar na intimidade do conhecimento, da construção de respostas por um trabalho lúdico, simbólico e operatório integrados. Porque pode significar para a criança que conhecer é um jogo de investigação, por isso de produção de conhecimento, onde se pode ganhar, perder, tentar novamente, usar as coisas, ter esperanças, [...]pelo conhecimento e talvez considerar as situações de aprendizagem de uma forma mais digna, mais filosófica, mais espiritual, superior [...].

E pediu-se a colaboração dos discentes na confecção do jogo de Dominó da Potenciação. De dois a dois foram construindo o jogo. Aos poucos iam se envolvendo. No final da construção já estavam ansiosos para jogar. O professor observou o empenho dos alunos e explicou toda a regra do jogo. Assim, (Brito, 2001, p.43), comenta que:

O objetivo dos professores de matemática deverá ser o de ajudar as pessoas a entender a matemática e encorajá-las a acreditar que é natural e agradável continuar a usar e aprender matemática. Entretanto, é essencial que ensinemos de tal forma que os estudantes vejam a matemática como uma parte sensível, natural e agradável.

Percebeu-se que foi importante associar a aula teórica a prática, pois, os alunos aproveitaram alguns conceitos quando estavam jogando. Associar a teoria e a prática nas atividades escolares pode ser respaldado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997, p.19), afirmando que a atividade matemática não é “olhar para as coisas prontas e definitivas”, mas a construção e apropriação de um conhecimento pelo aluno, que se servirá dele para compreender e transformar sua realidade.

Como vemos escolher os métodos adequados para as atividades matemáticas em sala de aula são fundamentais para que se tenha uma aprendizagem significativa, pois, “eles devem permitir comparações e também o desenvolvimento de instrumentos de avaliação por parte dos próprios estados e municípios, de acordo com suas peculiaridades”. (Palácio, 2003, Nova Escola, p. 9).

Com as aulas lúdicas percebeu-se que os alunos passaram a ter maior interesse pela disciplina e a turma da EJA continua a participar, jogando e tirando dúvidas, respondendo aos exercícios efetivamente.

II. CONSIDERAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

O desenvolvimento do trabalho pedagógico do professor de matemática é de importância ímpar para o desenvolvimento de pessoas capazes de se expressar e utilizar os conhecimentos relativos a essa ciência no seu cotidiano.

Utilizar jogos matemáticos na escola é uma forma de aumentar a participação dos alunos, bem como auxiliar a construção de conhecimentos.

Por isso, o jogo que foi construído pelos alunos da turma do 7º e 8º Ano da EJA, está sendo utilizado e bem aceito pelos alunos que passaram a ser mais ativos nas aulas, melhoraram significativamente seu desempenho na resolução de exercícios propostos pelo professor. Aos poucos estão entendendo melhor o conteúdo de potência e suas propriedades.

Acredita-se que ao final do projeto de intervenção teremos um resultado que possa fazer com os alunos tenham uma outra visão da matemática e passem a se empenhar e entender que podemos aprender utilizando recursos diferenciados.

Notou-se que jogo como auxílio pedagógico está sendo importante, pois além de despertar o interesse e raciocínio lógico, resgatou alunos que por temerem à disciplina, quase não frequentavam a escola, por essas e outras dificuldades, o docente da EJA necessita alternar suas metodologias a ponto de manter a turma ativa incentivando sempre a participação efetiva de todos para que formemos cidadãos aptos a enfrentar os desafios da nossa sociedade.

Através do lúdico a aula ficou prazerosa e o ambiente escolar acolhedor, fato esse comprovado nessa intervenção, pois ficou claro que a frequência havia aumentado no decorrer das atividades realizadas.

REFERENCIAS

Brasil, Secretaria de Educação Fundamental. (1997). *Parâmetros curriculares nacionais: Matemática*. Brasília: MEC-SEF.

Brito, M. R. F. (Org.). (2001). *Psicologia da educação matemática: Teoria e pesquisa*. Florianópolis-BRA: Insular.

Costa, I. Ma. de A. C. et al. (2007). *Metodologia e pratica de ensino de matemática*. Manaus-BRA: UEA Edições.

Kishimoto, T. M. (2008). *Jogo, brinquedo e a educação*. (Org.). São Paulo: Cortez. 11ª Ed.

Macedo, L. (1995). Os jogos e sua importância na escola. *Cadernos de pesquisa*, 93, 5-10.

Vários autores. (2003). *Nova escola. A revista do professor*, 17(167). São Paulo: Ed. Quarta.

Paiva, V. P. (1973). *Educação popular e educação de jovens e adultos*. Rio de Janeiro: Edições Loyola.