

Jogos matemáticos como forma de lucidade na aprendizagem



Imagem dos alunos nos jogos em sala de aula.

Fonte: Acervo pessoal do autor.

Os jogos matemáticos são uma estratégia pedagógica eficaz, utilizada para engajar alunos no aprendizado de conceitos matemáticos. No CAP-Uerj, as atividades lúdicas com alunos do 3º ano proporcionam um ambiente de aprendizado dinâmico, onde as crianças podem desenvolver habilidades como raciocínio lógico, colaboração e resolução de problemas. Sendo assim, nosso maior objetivo dentro do projeto é fomentar o interesse pela Matemática, desenvolver habilidades cognitivas e sociais, promover a interação e a prática de conceitos matemáticos de forma lúdica.

Os jogos são selecionados de acordo com a faixa etária e os conteúdos curriculares do 3º ano. As atividades são realizadas em grupo, promovendo a interação e o trabalho em equipe. Para cada jogo, definimos objetivos específicos que abordam habilidades

matemáticas e sociais. Por exemplo, o Bingo Matemático foca na prática de operações, enquanto o Jogo da Velha trabalha o pensamento estratégico.

Desenvolvimento das Atividades:

- Apresentação dos Jogos: Explicamos as regras e objetivos de cada jogo de forma clara e entusiástica. Utilizamos exemplos práticos para garantir que todos compreendam.
- Demonstração: Realizamos uma demonstração do jogo com um pequeno grupo antes de envolver toda a turma, permitindo que os alunos visualizem a dinâmica.
- Tempo de Jogo: Designamos um tempo específico para cada jogo, geralmente entre 20 a 30 minutos, com intervalos para troca de atividades.

Intervenção do Professor:

- Facilitação: Durante as atividades, o professor atua como facilitador, circulando entre os grupos, observando e intervindo quando necessário para guiar os alunos.
- Feedback imediato: Fornecemos feedback instantâneo sobre o desempenho dos alunos, ajudando a corrigir erros e a reforçar conceitos.

Reflexão e Discussão:

- Momentos de Reflexão: Após cada jogo, dedicamos tempo para que os alunos discutam as estratégias utilizadas e compartilhem suas experiências. As perguntas a serem discutidas incluem:
 - Quais operações foram mais desafiadoras?
 - Como as estratégias mudaram ao longo do jogo?

Registro das Aprendizagens: Incentivamos os alunos a fazerem anotações sobre o que aprenderam e como se sentiram durante as atividades. Nós também registramos as atividades com a ajuda de artefatos eletrônicos, como pode ser percebido nas fotos.

Os jogos têm mostrado um impacto positivo no interesse dos alunos pela Matemática. Observações em sala indicam que a participação nas atividades lúdicas aumenta a motivação e a compreensão dos conceitos matemáticos. A implementação de jogos matemáticos no 3º ano da Uerj revelou-se uma prática pedagógica altamente eficaz. Os resultados mostram que essa abordagem não apenas facilita o aprendizado de conceitos matemáticos, mas também promove habilidades sociais e emocionais essenciais para o desenvolvimento integral dos alunos.

Por meio dos jogos, os alunos foram capazes de experimentar a Matemática de maneira interativa e divertida, o que quebrou barreiras e preconceitos que muitos tinham em relação à disciplina. O aumento do interesse e da motivação para aprender foi evidente, com relatos positivos que destacaram a importância de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo.

Além disso, o desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, comunicação e empatia são competências fundamentais para a formação dos alunos como cidadãos conscientes e participativos. A experiência mostrou que o aprendizado da matemática pode e deve ser envolvente, criando uma conexão mais forte entre os alunos e a disciplina.

Por fim, as atividades com jogos matemáticos no CAP-Uerj servirão como modelo para futuras práticas pedagógicas, evidenciando a importância de integrar métodos lúdicos ao ensino. A expectativa é que essa abordagem continue a ser aplicada e aprimorada, contribuindo para a formação de uma nova geração de alunos que não

apenas compreendem a Matemática, mas também a apreciam e utilizem em suas vidas diárias.





Oficina de jogos. Fonte: Acervo pessoal do autor.

Obs.: Fotos produzidas em sala de aula por meio de celular.

Sobre o autor:

Diego Balerini é formando em Pedagogia-Uerj e Educação Física em faculdade privada. Bolsista do Cap-Uerj, estuda o tema da relação entre interações, aprendizagem e comportamentos.