

O JOGO COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO

Tatiana Martins Dias¹, Sheila Cassia de Paula², Maria Luiza Martins³, Liliane Martinez Antonow⁴
martinstatiana2406@gmail.com¹, sheilacassiadepaula@gmail.com², mariamartins6386@gmail.com³, liliane.martinez@ifsudestemg.edu.br⁴
Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais – Campus Rio Pomba.

INTRODUÇÃO

A Matemática é vista como uma matéria de difícil compreensão, sendo muitas vezes ensinada fora da realidade do aluno, o que a torna uma disciplina desinteressante. Conforme Bianchini, Gerhardt e Dullius (2010, p. 3) “A introdução de jogos nas aulas oferece a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos alunos que temem a Matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la.” Portanto, vale ressaltar a importância do uso de jogos como recurso didático para tornar a disciplina mais significativa. Os jogos podem facilitar a aprendizagem dos alunos, criar uma participação mais ativa e possibilitar uma atenção maior por partes deles, além de trazer ao professor o papel de mediador.

OBJETIVOS

Ao realizar a pesquisa teve-se como objetivo aprender sobre as metodologias ativas, selecionar uma delas e em seguida planejar uma atividade que envolva a metodologia selecionada. Posteriormente, o jogo foi selecionado e, dentre os objetivos estavam o de adaptar um jogo que possibilitasse a participação ativa de todos a fim de que os alunos aprendam o conceito abordado.

METODOLOGIAS

O jogo pode ser uma importante ferramenta de ensino para os alunos. Desta forma, os bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) escolheram um jogo que aborda o tema de Progressão Geométrica (PG) com o intuito de aplicar o mesmo em turmas dos cursos técnicos integrados do IF Sudeste de Minas Gerais – Campus Rio Pomba. Para a escolha do jogo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica a fim de selecionar um jogo que fosse divertido e significativo na aprendizagem dos alunos. Após essa pesquisa, foi escolhido o jogo “EU TENHO, QUEM TEM?”. Para elaborá-lo, foram feitas adaptações. Ele ficou composto por cartas perguntas e respostas, cartas coringas que possuem um conjunto de respostas diversas e cartas surpresas (para que seja divertido para os jogadores). O jogo será realizado em equipes de 4 a 5 participantes.

As perguntas que estão nas cartas foram selecionadas pelos integrantes do grupo e editadas posteriormente. As cartas surpresas não estavam presentes no jogo selecionado, foram implementadas pelos membros do grupo

RESULTADOS

Este trabalho está sendo enriquecedor para os discentes envolvidos, pois com a pesquisa foi possível aprender um pouco mais sobre as metodologias ativas, em especial o uso de jogos. Percebe-se que as metodologias ativas são importantes para que os alunos tenham um melhor aprendizado. Os jogos são aplicados por muitos professores e geralmente têm um bom resultado com as turmas. É de fundamental importância que os futuros professores tenham conhecimento dessas metodologias ativas e também saibam aplicá-las em suas aulas. Sabe-se que em algumas turmas o jogo pode ser uma excelente ferramenta para a aprendizagem e em outras nem tanto. Por isso, é importante que o professor conheça a turma e faça adaptações nas metodologias para que a aprendizagem seja significativa. Além disso, futuramente os discentes terão também uma experiência em sala de aula que será essencial para sua formação profissional. Vale ressaltar também que o jogo é capaz de proporcionar aos alunos dos cursos técnicos integrados um ensino lúdico de forma que eles possam estimular a capacidade de resolver problemas, o raciocínio lógico, a interação com os demais colegas dentre outros benefícios. Portanto, este trabalho está sendo uma oportunidade de ampliar nossos conhecimentos e de desenvolver uma possível atividade para ser aplicada posteriormente.

CONCLUSÕES

Com o trabalho realizado, pôde-se concluir que as metodologias ativas são ótimas alternativas para os professores e que muitas experiências tiveram um bom resultado. No geral, os alunos apresentam um maior envolvimento com essas atividades tendo maior interesse, prestando maior atenção e conseqüentemente aprendendo mais.

REFERÊNCIA

BIANCHINI, Gisele; GERHARDT, Tatiane; DULLIUS, Maria Madalena. Jogos no ensino de matemática “quais as possíveis contribuições do uso de jogos no processo de ensino e de aprendizagem matemática?” **Revista Destaques Acadêmicos**, n.4, 2010. Disponível em:

<<http://www.univates.br/revistas/index.php/destaques/article/view/83/81>>. Acesso em: 02 jan. 2021.

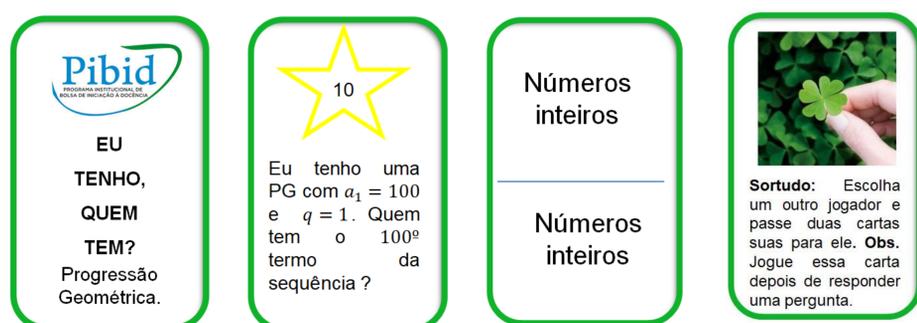


Figura 1: Imagem com algumas cartas do jogo