11º FEPEG FÓRUM ENSINO · PESQUISA EXTENSÃO · GESTÃO
UNIVERSIDADE, SOCIEDADE E POLÍTICAS PÚBLICAS
ISSN: 1806-549X
Realização: Unimontes Universidade Estadual de Montes Claros; Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Ciência, Tecnologia e Ensino Superior; Minas Gerais Governo de Todos; PIBID Unimontes
Apoio: FAPEMIG; FADENOR

A VISÃO DE ALUNOS DA ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR ONÉSIMO BASTOS A RESPEITO DE JOGOS MATEMÁTICOS

Autores: JOSUÉ ANTUNES DE MACÊDO, LUCIANA JULIA BEZERRA, ALINE DAMASCENA OLIVEIRA, AMÉLIA EVANGELISTA DE PAULA E MONTEIRO, BIANCA MENEZES CAMPOS, DÉBORA MACEDO SILVA, DEJANIRA DA MOTA GUEDES,

Introdução

Neste trabalho são apresentados os resultados de uma pesquisa que teve como objetivo verificar a visão dos alunos a respeito dos jogos matemáticos e suas contribuições para a aprendizagem. Teve como público alvo alunos do sexto e nono ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Professor Onésimo Bastos, pertencente à rede estadual do estado de Minas Gerais, sendo localizada na cidade de Januária.

Justifica-se a realização dessa pesquisa, visto que essa escola é parceira do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais (IFNMG) - Campus Januária, através do subprojeto de Matemática. Dessa forma, acadêmicos bolsistas desse programa atuam diretamente na escola, propondo atividades diferenciadas que contribuam para a melhoria do processo ensino e aprendizagem dos alunos atendidos, destacando-se entre essas atividades, a aplicação de jogos matemáticos. Consequentemente, é importante verificar qual a visão dos alunos a respeito desses jogos, para que assim se tenha um parecer se de fato essa metodologia tem contribuído para a sua aprendizagem.

De acordo com a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES (2014, p. 70) dentre os objetivos do PIBID estão:

> I - incentivar a formação de docentes em nível superior para a educação básica;
>
> II - contribuir para a valorização do magistério;
>
> III - elevar a qualidade da formação inicial de professores nos cursos de licenciatura, promovendo a integração entre educação superior e educação básica;
>
> IV - inserir os licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem.

Portanto, a aplicação de jogos matemáticos pelos bolsistas de iniciação à docência está de acordo com o quarto objetivo elencado acima, visto que os jogos se enquadram como experiências metodológicas de caráter inovador, pois de acordo com Lana (2010), os jogos proporcionam aos alunos lidarem com o conhecimento matemático de forma lúdica, sendo encorajados a resolverem os desafios que lhe são propostos, sendo eles mesmos protagonistas da construção do seu próprio conhecimento.

Além disso, Jelinek (2005, p. 71) enfatiza que “os jogos se tornam um instrumento potencial para a educação no momento em que o professor que irá fazer uso deles tiver clareza dos potenciais desse instrumento e de que tipo de aluno deseja formar”.

Por isso, acredita-se que esse trabalho pode contribuir para os estudos a cerca do PIBID e sobre as contribuições dos jogos matemáticos para o ensino aprendizagem.

Material e métodos

A pesquisa possuiu uma abordagem quantitativa e o levantamento de informações foi feito através da aplicação de questionários aos alunos do sexto ano e do nono ano da Escola Estadual Professor Onésimo Bastos. O questionário foi

ISSN: 1806-549X

escolhido como instrumento de coleta, visto que Gil (2008) destaca que esse instrumento não expõe os participantes da pesquisa, garantindo o sigilo de suas respostas e também evita que estes sejam influenciados pelos pesquisadores.

Resultados e discussão

Primeiramente, serão expostas as respostas obtidas do sexto ano, em seguida as respostas do nono ano e logo após uma análise conjunta dos dois resultados.

Dezenove alunos do sexto ano participaram da pesquisa. Ao serem indagados se os professores aplicavam jogos em sala de aula, antes de o PIBID ser desenvolvido na escola, obteve-se o seguinte resultado: 26,3% dos alunos do sexto ano, respondeu que aplicavam, mas poucas vezes; 15,8% responderam que aplicavam muitas vezes; 31,6% responderam que não aplicavam e 26,3% disseram que não se lembram.

Também foi questionado a esses mesmos alunos se eles acreditam que a utilização dos jogos matemáticos melhora a sua aprendizagem. Na Fig. 1 é possível perceber que a grande maioria dos alunos acredita que os jogos contribuem para a sua aprendizagem, destacando que nenhum aluno respondeu negativamente.

E por último, esses alunos foram questionados se eles gostam dos jogos matemáticos. Na Fig. 2 é possível perceber que mais da metade dos alunos responderam que gostam pouco dos jogos matemáticos.

Agora serão apresentados os resultados obtidos no nono ano. Participaram dessa pesquisa 24 alunos dessa série do ensino fundamental. Ao serem questionados se os professores de matemática aplicavam jogos em sala de aula antes de o PIBID ser desenvolvido na escola, 54,2% disseram que foram aplicados poucas vezes, nenhum aluno respondeu muitas vezes, de acordo com 16,7% nunca foi aplicado e 29,1% não se lembram.

Em relação a melhoria da aprendizagem com a utilização de jogos, 58,3% responderam considerar que ajuda pouco, para 4,2% não contribui e 37,5% considera que contribui muito, como mostra a Fig,3.

E para finalizar os alunos foram questionados se gostam de jogos matemáticos. Pelo gráfico da Fig. 4, percebe-se que a maioria dos alunos gosta pouco (75,0%), contra 16,7% que gosta muito e 8,3% que não gostam.

Diante dos dados apresentados, é possível perceber que de acordo com as respostas de ambas as turmas, os professores não eram habituados a aplicar jogos matemáticos muitas vezes.

É interessante notar, que a maioria dos estudantes acredita que a aplicação de jogos contribui para a aprendizagem, destacando que ninguém do sexto ano respondeu que não contribui e apenas 4,2% dos alunos participantes do nono ano que responderam negativamente. Todavia, dentre os estudantes que responderam positivamente, grande parte afirmou que contribui pouco, o que gera a reflexão de como esses jogos estão sendo trabalhados, visto que apenas aplicar um jogo por si só não gera conhecimento, pois é preciso haver um planejamento para a aplicação desses jogos, de forma que ele esteja relacionado com o conteúdo trabalhado em sala de aula e com os objetivos propostos pelo professor.

Em ambos os casos, a grande maioria dos estudantes ao serem indagados se gostam dos jogos matemáticos, responderam que gostam, mas pouco. Olhando por certo ponto de vista, foi uma resposta positiva, visto que poucos responderam que não gostam, todavia é preciso refletir quais são os jogos que estão sendo aplicados em sala de aula e se eles são capazes de motivar os alunos. Com o avanço tecnológico vivenciado nos dias atuais e com a sua grande acessibilidade, os estudantes têm acesso a conteúdos atualizados que podem distraí-los e tornar as aulas desinteressantes, fazendo que até mesmo jogos matemáticos já não despertem tanto interesse. Dessa forma, torna-se necessário buscar jogos atualizados que estão de acordo com a realidade do estudante e ajudem tanto a despertar seu interesse para os estudos, como seja um próprio instrumento de aprendizagem.

Conclusão/Conclusões/Considerações finais

ISSN: 1806-549X

Tendo em vista os dados obtidos, percebe-se que de acordo com os participantes da pesquisa, antes de o PIBID ser implantado na escola, os professores não aplicavam jogos matemáticos com tanta frequência em suas aulas.

Além disso, para a grande maioria, a aplicação desses jogos contribui para a aprendizagem, todavia, dentre essas respostas, a maior parte diz que essa contribuição é pequena, e gera uma reflexão a respeito de como esses jogos estão sendo trabalhados em sala de aula.

Os estudantes também foram questionados se eles gostam de jogos matemáticos e novamente a resposta foi positiva, porém disseram que não gostam tanto. Novamente, essa resposta gera questionamentos a respeito do papel dos jogos matemáticos em sala de aula, relatando que os jogos por si só não geram motivação e aprendizagem, mas devem ser pensados de forma que se relacionem com a realidade dos estudantes e assim contribua para o seu processo de ensino e aprendizagem.

Não se pretendeu com essa pesquisa, discutir todo o assunto aqui proposto, mas gerar uma reflexão a respeito do papel dos jogos matemáticos, de forma a contribuir para que essa metodologia de ensino seja cada vez mais aperfeiçoada e atinja os objetivos propostos que é de contribuir para um ensino e aprendizagem de maior qualidade.

Agradecimentos

Os autores desse trabalho agradecem à CAPES pelo apoio recebido através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID. Agradecem ainda ao Instituto Federal do Norte de Minas Gerais (IFNMG), Campus Januária e a Escola Estadual Professor Onésimo Bastos, por incentivar a realização deste trabalho e por fim, aos estudantes participantes da pesquisa.

Referências bibliográficas

CAPES. **Relatório de Gestão (2009-2013).** Diretoria de Formação de Professores da Educação Básica – DEB, Brasília/DF. 2014. Disponível em: . Acesso em: 02 out. 2017.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed São Paulo: Atlas, 2008.

JELINEK, Karin Ritter**. Jogos nas aulas de matemática:** brincadeira ou aprendizagem? O que pensam os professores? 2005. 147 f. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática)- Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2005.

LANA, Adriana Venturim. **O jogo e a prática pedagógica:** o ensino de matemática através de jogos para crianças com dificuldades de aprendizagem. 2010. 146 f. Dissertação (Mestrado em Educação)- Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2010.

ISSN: 1806-549X

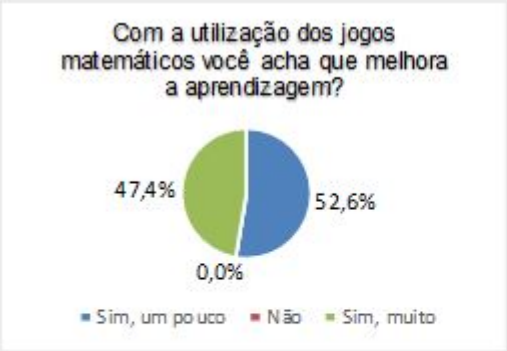

Figura 1 – Opinião dos alunos do sexto ano quanto às contribuições dos Jogos Matemáticos para a sua aprendizagem
Fonte: Dados da pesquisa

Figura 2 – Avaliação dos alunos do sexto ano em relação aos Jogos Matemáticos para a sua aprendizagem
Fonte: Dados da pesquisa

Figura 3 – Opinião dos alunos do nono ano quanto às contribuições dos Jogos Matemáticos para a sua aprendizagem
Fonte: Dados da pesquisa

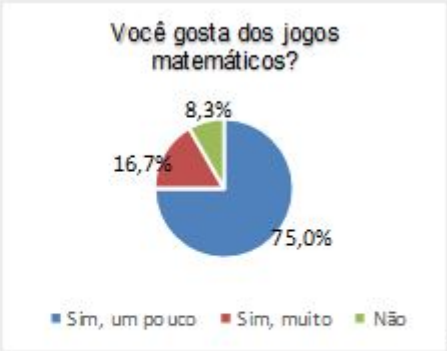

Figura 4 – Avaliação dos alunos do nono ano em relação aos Jogos Matemáticos para a sua aprendizagem
Fonte: Dados da pesquisa