



Jogos Educativos

A visão histórica que se tem da Matemática como sendo de difícil compreensão por se apresentar de forma abstrata, em contextos pouco significativos e de forma muitas vezes artificial, tem desencadeado uma preocupação considerável em parte de educadores matemáticos.

Nesse sentido, a busca de caminhos que facilitem a compreensão de habilidades e conceitos matemáticos, oportunizando o desenvolvimento do aluno, bem como um ensino-aprendizagem que favoreça a capacidade de relacionar o que é aprendido em sala de aula ao cotidiano dos alunos, sempre foi minha meta. Os recursos tecnológicos, na maneira mais variada possível, estão presentes no cotidiano das gerações atuais. Cabendo à escola e aos professores o papel de mudar a prática pedagógica diária de sala de aula, apresentando situações que visem integrar esses recursos na construção de conceitos, atitudes, habilidades e competências, visando utilizá-los de maneira crítica, consciente e autônoma.

Dessa maneira, o jogo tem o seu papel de transmitir e dinamizar os costumes e condutas sociais, sendo o elemento essencial na preparação dos alunos para sua vida diária. Aparecendo como uma atividade simples da humanidade e aceito com a mesma naturalidade de um simples ato de comer e dormir o jogo faz parte da vida. Porém, a complexidade do termo está em determinar e explicar da melhor forma a natureza humana em constante movimento e crescimento, assim fazendo parte da maneira como pensamos e vivemos, logo jogo é sinônimo de uma conduta humana. Ao longo de nossas vidas praticamos atividades que servem de distração, recreação, educação, entretenimento, relaxamento daquelas mais sérias. Tratando-se de uma forma privilegiada de expressão e comunicação, ajudando no desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, sexual, socializador, sendo básico para o desenvolvimento da personalidade, podendo acontecer de forma organizada, espontânea e voluntária, respeitando sempre o princípio da motivação.

O uso de jogos como conteúdo escolar deve ser planejado, como objetivo de aproximar os alunos das tradições do seu ambiente ao redor, assim potencializando as atividades lúdicas da perspectiva recreativa e social. Os critérios para a escolha dos jogos em sala de aula pedem uma reflexão sobre o tema, considerando os objetivos, interesses e motivações dos alunos.

É importante destacar que deve ocorrer uma sequência periódica nas estratégias de ensino, no qual se organizam os diferentes estilos, como a forma de apresentação da atividade e estratégia na prática de resolução. As orientações do professor devem favorecer o estímulo do crescimento da autonomia pessoal e mostrar como o aluno está integrado na sociedade. Dessa forma, as atividades realizadas com o uso de jogos digitais, devem facilitar o crescimento individual, possibilitando o aprendizado coletivo dos alunos, ajudando na formação para a cidadania.

Ao utilizar o recurso dos jogos digitais em sala de aula, os professores precisam ficar bem atentos no decorrer da atividade, pois o aluno não pode aprender Matemática pensando somente de uma maneira. É necessário que o professor intervenha para abrir o caminho das diversas possibilidades que se possa ter de resolver uma dada situação ou atividade. Nesse processo, o aluno ouve o colega e discute, identificando e justificando seu modo de pensar e de agir. Pedagogicamente, o uso dos jogos digitais nas aulas de Matemática, torna-se perante o professor, uma ferramenta produtiva, facilitando a aprendizagem e assimilação ao desenvolver a capacidade de pensar, analisar e compreender conceitos matemáticos. Por fim, os educadores de Matemática necessitam estar em constante aperfeiçoamento e buscando sempre novos recursos para ensinarmos a teoria e a prática Matemática para os alunos em sala de aula, pois ao aprenderem de maneira interessante, o aluno tem na memória, uma razão e um motivo de lembrar o que aprenderam, e assim se estará construindo uma forma mais prazerosa e significativa de aprender Matemática.