O USO DE JOGOS DE CARTAS COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA

Ana Paula VinoskiRengel
Instituto Federal do Rio Grande do Sul-Campus Bento Gonçalves
ana.rengel@bento.ifrs.edu.br

Mara Salete Bianchi
Escola Ulysses Leonel de Gasperi
marasaleteb@yahoo.com.br

Marta de Gasperi
Instituto Federal do Rio Grande do Sul-Campus Bento Gonçalves
martagasperi@hotmail.com

1. Evidenciando a problemática

A importância de lançar um novo olhar sobre o ensino da matemática faz-se urgente. Jogos pedagógicos, propostos para serem desenvolvidos em conjunto com alunos, trazem benefícios tanto para o educador como para o educando. A matemática apresentada de forma lúdica favorece a compreensão ea interpretação. Em paralelo a isto,autilização de jogosem sala de aula permitem uma diversidade na metodologia de ensino e torna o ambiente dinâmico e produtivo.

Segundo Rizzo(2010), "... O material permite que sejam feitas algumas alterações nas regras para adequá-lo a faixas de idade inferior ou superior, conforme seja o desejo ou necessidade do profissional que vá aplicá-lo". A busca por formas alternativas de ensinar matemática é preocupação frequente dos educadores de todos os níveis de ensino, dadas as muitas dificuldades e o baixo rendimento que os alunos apresentam com relação à aprendizagem desse componente curricular. Os resultados de avaliações externas comprovam o que os professores constatam em sala de aula.

Com a necessidade da apropriação do conhecimento matemático, o educador assume papel de mediador entre o educando e o conhecimento científico.Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL,1998, p29):

> ...é importante que a matemática desempenhe, equilibrada e indissociavelmente, seu papel na formação de capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento, na agilização do

raciocínio dedutivo do aluno, na sua aplicação a problemas, situações da vida cotidiana ....

Em paralelo a esses estudos, se entrelaçam as ações do PIBD, o qual tem por finalidade apoiar a iniciação a docência valorizando o magistério e contribuindo para a elevação do padrão de qualidade da educação básica.

Aproveitando o gosto dos alunos por baralhos de cartas, é possível utilizar esse recurso de forma a contribuir para a aprendizagem da matemática de forma lúdica e agradável. Sobre os jogos apresentados neste trabalho, destacamos suadinamicidade, pois permitem variações e servem para a elaboração de novos jogos.

Nosso objetivo com a utilização destes jogos é poder tornar as aulas de matemática mais interessantes e proveitosas para os educandos, e levar o educador a compreender o potencial didático dos jogos que muitas vezes nos transporta às regras, fórmulas e algoritmos mesmo sem termos a intenção.

2. Jogos de cartas

A aplicação dos jogos com baralhos de cartas, objetiva o entrelaçamentoentre o conteúdo da sala de aula e o jogo. Esta atividade foi desenvolvida após relatos de professores, queixando-se da problemática de resolução de cálculos, principalmente no que tange a multiplicação e divisão. As atividades propostas pelos autores vêm de encontro ao problemaem questão, apresentando sugestões e por que não dizer soluções. Os educandos podem participarda confecção dos jogos, pois exige apenas habilidades manuais para trabalhar com EVA, papelão, madeira, canetinhas, entre outros. A manipulação, após o jogo pronto, inicia com a formação da equipe, segundo as regras do mesmo.

Nesta experiência, durante a elaboração das atividades, foi confeccionado um polígrafo contendo os jogos e suas respectivas regras de utilização. Seguem algumas propostas que constam no polígrafo:

CHEGANDO A ZERO: Podeser explorado por alunos de várias idades, pois envolvem, desde adição até a radiciação ou potenciação. Partindo de uma pontuação inicial, irão sendo retirados os valores que as cartas indicam e aplicando as operações que o professor solicitar, quando a pontuação estiver negativa, deve somar o valor formado por estas cartas

até zerar sua pontuação, sagrando-se vencedor. O objetivo deste jogo é chegar exatamente à zero.

FECHANDO A SEQUÊNCIA. O objetivo deste jogo é formar uma sequência, colocando cada carta com o valor, na posição correta.Um exemplo de como jogar se inicia com oprimeiro participante pegando a primeira carta do monte. Ela indicará qual das cartas da sequência deve ser substituída. No caso de um 6, contam-se as cartas na sequência, virando a 6ª carta e em seu lugar põe a carta de valor 6. A contagem deve ser feita conforme Figura 1.

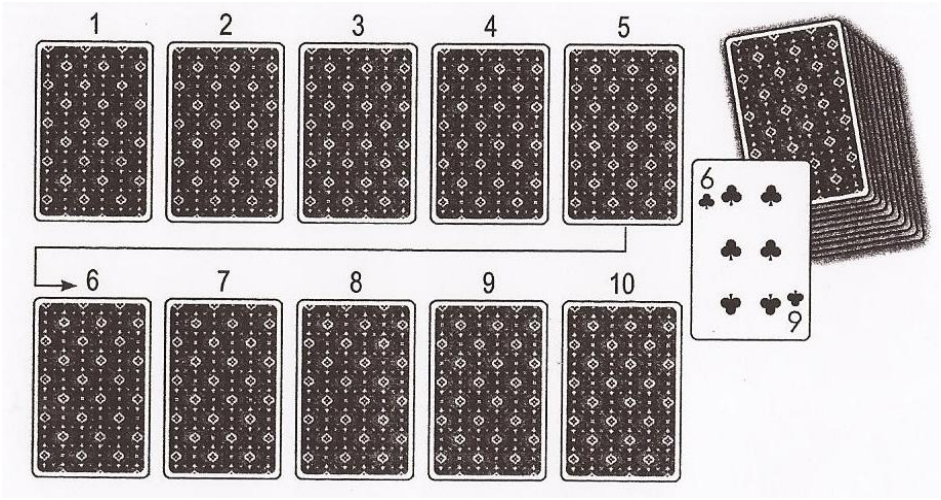

Figura 1: Ilustração do inicio do jogo Fechando a Sequência.

O valor da carta que está na sexta posição indica a próxima carta a ser substituída. Se for um 4, o aluno deve contar novamente a sequência e colocar esta carta na quarta posição, retirando-se a carta que ocupa este espaço, conforme mostra a Figura 2.

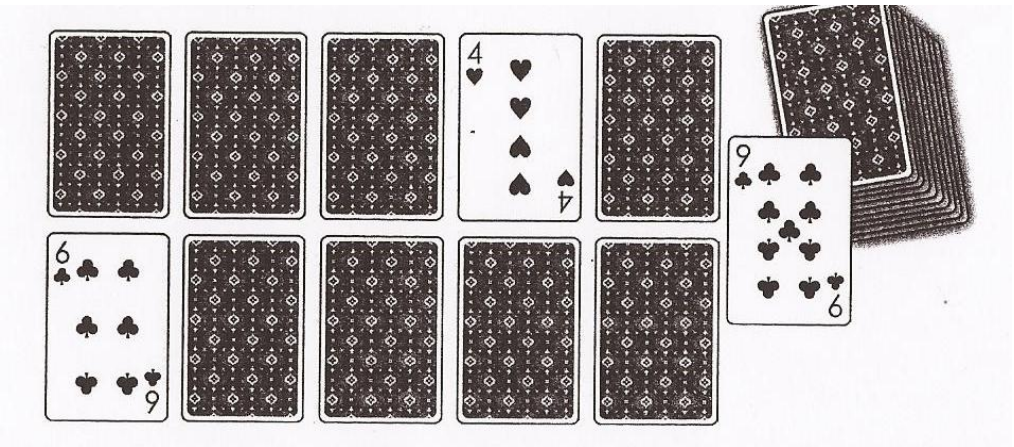

Figura 2: Ilustração do segundo passo

A próxima a ser substituída será a carta que ocupa a nona posição e assim por diante. Quando a carta retirada da sequência tiver um valor correspondente a uma posição cuja carta foi substituída o jogador passa a vez, o que é o caso da Figura 3.

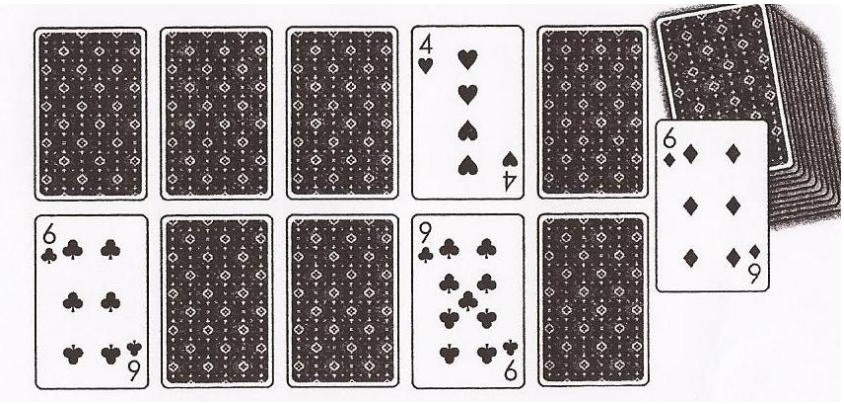

Figura 3: Ilustração do caso em que o jogador passa a vez

3. Resultados e discussão

Com esta proposta, o aluno desenvolve suas habilidades de cálculo e obtém resultados com mais agilidade e rapidez. Não necessariamente memoriza a tabuada, mas descobre maneiras de chegar aos resultados, usando o raciocínio lógico e melhorando sua atuação em sala de aula . Um mesmo jogo pode e deve ser aplicado mais de uma vez, para que o aluno crie novas estratégias, com o aparecimento de novas situações.

É importante perceber que no desenvolvimento do jogo, os alunos muitas vezes já sabem jogar, criaram suas próprias regras sem nunca ter lido sobre o assunto.Tudo que o aluno consegue com seu esforço produz sensação de vitória e faz com que ele vá cada vez melhor naquilo que faz bem. Por outro lado, naquilo que diminui sua autoestima a tendência é que o educandová cada vez pior. O professor precisa auxiliá-lo a realizar novas conquistas na área da Matemática para evitar frustrações.

Para um educador matemático não é suficiente conhecer sua área, ele precisa saber como ensiná-la e através dela fazer com que os educandos pensem, resolvam problemas e construam sua própria autonomia. Não há dúvidas de que a utilização de diferentes metodologias, estratégias ou recursos de ensino facilitam a aprendizagem da matemática, pois

estimulam e encantam os alunos. A utilização consciente dos jogos leva o educando a motivar-se, facilitando a apropriação do conhecimento. Cabe ao educador avaliar se são pertinentes ou não em sua realidade e com seus educandos, realizar uma reflexão e aumentar o prazer pela disciplina. Precisamos de cidadãos que saibam decidir, encontrem as informações e saibam aplicá-las.

PALAVRAS-CHAVE: Raciocínio lógico**;** Matemática; Jogos.

Referências

RIZZO, Gilda. Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural. 4ª ed.Rio de Janeiro: Bertrand Brasil,2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997 e 1998.