



JOGOS MATEMÁTICOS FAZEM A DIFERENÇA

Aruana do Amaral¹

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC - CCT
aruzinha123@gmail.com

Bruna Fernandes Guimarães¹

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC - CCT
bruu.fer@hotmail.com

Regina Helena Munhoz²

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC - CCT
rhmunhoz@gmail.com

As contas matemáticas que envolvem frações e potenciações, frequentemente, geram muitas dúvidas, as quais passam despercebidas por alguns professores e isso certamente pode dificultar o aprendizado dos alunos em outros conteúdos matemáticos. Estas dificuldades podem ser trabalhadas de diversas formas e destaca-se aqui a proposta de trabalhar com o lúdico através da aplicação de um jogo. A matemática é vista de forma negativa por muitos alunos por não ser desenvolvida de uma forma que desperte interesse. Deste modo, o jogo se bem trabalhado pode despertar esse interesse, objetivando que as crianças aprendam matemática de uma forma prazerosa e motivadora.

Dentre os vários teóricos que contribuíram para os jogos se tornarem uma proposta pedagógica, é possível citar dois que mais se destacam: Piaget e Vygotsky. Ambos defendem a participação ativa do aluno no processo de construção do conhecimento. Para Piaget, a atividade direta do aluno sobre os objetos do conhecimento é o que acarreta a aprendizagem. Para Vygotsky, o conhecimento adquirido através do jogo está penetrado no conteúdo cultural que decorre da própria atividade.

¹ Bolsista do Subprojeto PIBID da Licenciatura em Matemática

² Coordenadora do Subprojeto PIBID da Licenciatura em Matemática



Para ter validade no campo educacional, o jogo deve estimular os alunos fazendo-os se sentirem desafiados a fim de que resolvam e participem ativamente de todas as etapas. Segundo Brasil (1997), um ponto importante presente nos jogos é o desafio natural que provocam nos alunos, o que gera interesse e prazer. Esse é um dos vários motivos pelos quais os jogos devem estar inseridos no contexto escolar, cabendo ao professor sua análise e avaliação da sua aplicação educativa visando os fins curriculares que pretende alcançar.

Trabalhar a matemática por meio de jogos tem diversas aplicações além de seu objetivo principal que é o de despertar interesse no aluno e tornar a resolução dos problemas como uma atividade simples e prazerosa. E é por meio destes objetivos, além dos demais já citados acima que foi aplicado um jogo matemático voltado para os alunos do ensino fundamental de uma escola pública, coordenado por alunas bolsistas do subprojeto do PIBID da Licenciatura em Matemática da UDESC-CCT.

O jogo chama-se Onça Pintada, uma adaptação de um dos jogos presentes no livro Clube de Matemática (SILVA, 2008), que foi aplicado com alunos do ensino fundamental. Para este jogo foi construída uma onça com cartolina em tamanho médio, na qual as pintas da onça contêm expressões matemáticas para serem resolvidas (do lado que não fica à mostra), envolvendo cálculo de potências com números inteiros, multiplicação e soma de frações, assuntos os quais, como já descrito, geram muitas dúvidas por parte dos alunos.



Figura 1 – Onça Pintada.



Neste jogo os alunos tiveram o auxílio das duas bolsistas citadas anteriormente durante todo o desenvolvimento da atividade. Cada aluno, na sua vez pegava uma pinta, mostrava a questão para uma das bolsistas, tentava resolver e apresentava a resposta para esta, após algum tempo de resolução, se a resposta estivesse correta ele ficava com a pinta, caso não estivesse, esta pinta era colocada de volta no seu lugar. O aluno que tivesse o maior número de pintas vencia.

Participaram alunos de 8º e 9º ano, os quais apresentaram muitas dificuldades na resolução das questões não lembrando até mesmo de como é realizado o mínimo múltiplo comum. Durante o jogo houve vários momentos de explicações e revisões o que ajudou no desempenho de cada aluno a partir desse momento. Esses alunos demonstraram não lembrar das resoluções, aspecto que confirma que o aprendizado dos mesmos não foi suficiente. Os alunos se interessaram pelo jogo justamente pelo fato deles perceberem suas dificuldades na resolução. Ao término do jogo houve um empate, onde foi feita uma última rodada determinando o vencedor. As crianças se propuseram a estudar os assuntos abordados e assim jogar novamente no próximo encontro. Os alunos que participaram da atividade fazem parte do reforço de matemática da escola, porém estas operações são consideradas básicas em matemática, o que não justifica tamanha dificuldade por parte dos mesmos. Nesse momento pôde-se perceber a valorização das atividades, o interesse e a importância dos que os alunos deram a ela. Segundo Silva (2008), sabe-se que o jogo desenvolve na criança, entusiasmo, animação, alegria, prazer na descoberta, orgulho por ser enaltecida no momento certo, e desenvolvimento da autoestima.

Palavras-chave: Jogos; matemática lúdica; dificuldades de aprendizagem.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: matemática*. Brasília: MEC/SEF, 1997. 142 p.



CIPRIANI, O. N. *Construindo um jogo para uso na Educação Matemática*. Lavras, 2007. Disponível em: <http://www.bcc.ufla.br/monografias/2007/Construindo_um_jogo_para_uso_na_educacao_matematica.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2012.

Influência dos jogos e desafios na educação matemática. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1733-6.pdf>>. Acesso em: 26 abr. 2012.

Jogos Matemáticos. Disponível em: < <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/artigos/jogos-matematicos.php>>. Acesso em: 26 abr. 2012.

MELO, S. A. *Jogos no Ensino Aprendizagem de Matemática*: uma estratégia para aulas mais dinâmicas. **Revista F@ciência**, Apucarana-PR, v.4, n. 2, p. 5 – 15, 2009. Disponível em: <http://www.fap.com.br/fapciencia/004/edicao_2009/002.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2012.

SILVA, M. S. da. *Clube de matemática*: Jogos educativos. Campinas SP: Papyrus, 2004.