



## GINCAMÁTICA

Marília Zabel<sup>1</sup>

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC – CCT

[mari\\_lia\\_zabel@hotmail.com](mailto:mari_lia_zabel@hotmail.com)

Airton Camilo Côrrea Júnior<sup>2</sup>

E.E.B. Professor Rudolfo Meyer

[airtonjr80@gmail.com](mailto:airtonjr80@gmail.com)

Regina Helena Munhoz<sup>3</sup>

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC -CCT

[rhmunhoz@gmail.com](mailto:rhmunhoz@gmail.com)

### Introdução

Ensinar matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. Nós como educadores e futuros educadores procuramos buscar alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, a organização, concentração, atenção, raciocínio lógico-dedutivo e o senso cooperativo.

As atividades lúdicas que envolvem jogos didáticos podem ser vistas como uma dessas alternativas.

além do aspecto lúdico do ato de brincar, os jogos que envolvem habilidades numéricas, de medidas e espaciais podem transforma-se em um excelente recurso e estratégia nas aulas de Matemática. Eles permitem o desenvolvimento do trabalho em grupo, da linguagem oral e escrita, de diferentes habilidades de pensamento, como observar, comparar, analisar sintetizar e fazer conjecturas. (PCN, 1997, p.48,49).

---

<sup>1</sup> Bolsista do Subprojeto PIBID da Licenciatura em Matemática

<sup>2</sup> Professor Supervisor do Subprojeto PIBID da Licenciatura em Matemática

<sup>3</sup> Coordenadora do Subprojeto PIBID da Licenciatura em Matemática



Assim, as atividades lúdicas, estimulam os alunos a criarem estratégias próprias de cálculo, fazer estimativas, comparar situações. É possível propiciar atividades interessantes com a utilização de materiais como jogos, fichas, palitos, desenhos, instrumentos de medidas, situações-problemas, materiais concretos.

Diante disso, aproveitamos a nossa inserção em uma escola estadual, no espaço oportunizado pelo PIBID, para desenvolver um projeto intitulado “Gincamática” envolvendo algumas atividades lúdicas com as turmas da sexta série do Ensino Fundamental.

## **Objetivos**

Esse projeto teve como objetivo principal proporcionar aos alunos um contato diferenciado com a disciplina de matemática, além de estimular o trabalho em equipe, despertar o gosto pela matemática, desenvolver o raciocínio lógico e fixar alguns conceitos matemáticos.

## **Desenvolvimento**

A Gincamática foi um projeto desenvolvido pelas seis bolsistas do PIBID da Licenciatura em Matemática da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC em colaboração com o professor supervisor e a professora coordenadora. O projeto foi aplicado no segundo semestre de 2011, na Escola de Educação Básica Prof. Rodolfo Meyer de Joinville – SC, em duas turmas da 6ª série do Ensino Fundamental, envolvendo aproximadamente 50 alunos. Cada turma participou da gincana separadamente e elas foram divididas em quatro grupos, de aproximadamente seis alunos.

A organização da gincana proposta se constituiu em duas etapas:

- A primeira etapa era constituída de perguntas e respostas para as equipes em uma espécie de passa ou repassa. Todas as perguntas eram desafios de lógica matemática e algumas envolviam a utilização de artefatos. Os artefatos foram construídos para a gincana pelas bolsistas, tais como: Torre de Hanói, tangran, tabuleiros de xadrez, quadrados e cubos



mágicos. Nas figuras 1.1, 1.2 e 1.3 podemos verificar a Torre Hanói, o tabuleiro de xadrez e o cubo mágico, respectivamente.



Figura 1.1: Torre de Hanói



Figura 1.2: Tabuleiro de Xadrez

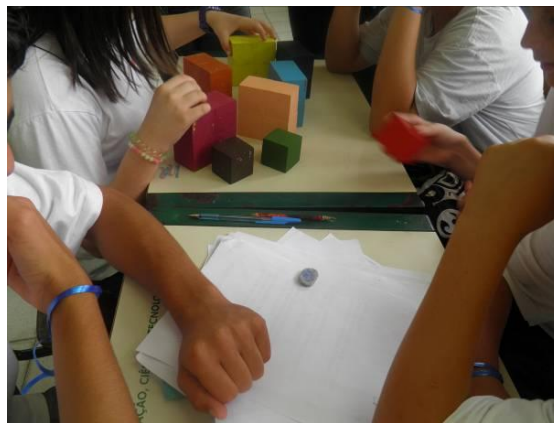


Figura 1.3 Cubos Mágicos

- A segunda etapa foi composta por questões que deveriam ser respondidas individualmente, ou seja, as perguntas eram direcionadas a um integrante de cada equipe, sendo que todos os integrantes da equipe deveriam participar, pelo menos uma vez. Nesta etapa as questões estavam relacionadas com o conteúdo que os alunos estavam aprendendo em sala de aula, que era expressões numéricas do conjunto dos números inteiros.



## **Discussão dos resultados**

Percebemos durante a aplicação da gincana, o quanto os alunos gostam e se interessam por atividades diferenciadas, principalmente aquelas que envolvem a manipulação de artefatos.

Os alunos participaram com empolgação de todos os desafios que envolviam os materiais concretos, bem como na resolução dos problemas de lógica, demonstrando muito entusiasmo no desenvolvimento dessas atividades diferenciadas que podem possibilitar a aprendizagem de conteúdos matemáticos de forma lúdica.

Além disso, ficou evidente que o caráter competitivo das atividades realizadas propiciou que em cada grupo os alunos percebessem que precisavam trabalhar mesmo em equipe para obterem sucesso.

Percebemos o entusiasmo dos alunos por estarem aprendendo, se divertindo e até mesmo por estarem competindo, conforme evidenciado em alguns extratos de comentários:

“Eu achei muito legal. Gostei que a gente se desenvolve na matemática. Tirei várias dúvidas em umas contas. Foi um dia diferente. No final ganhamos a medalha de ouro”. (Aluno A),

“Eu achei muito legal, aprendi muitas coisas e competi com meus amigos. Aprendi que o cérebro muito ilimitado é pra quem consegue ser muito inteligente”. (Aluno B)

“Foi legal porque foi uma aula diferente com competição de matemática e contas, é bom competir com os meus amigos. Não ganhei medalha mais aprendi algumas coisas”. (Aluno C)

Vários autores reconhecem a importância de se vincular a teoria à prática, mas poucos de nós tivemos oportunidades de vivenciar essa relação na prática em nossas salas de aula. Utilizar jogos como recursos didáticos é uma oportunidade de fazer isso e desenvolver aulas diferentes das tradicionais. Trabalhar com atividades lúdicas como intuito de ensinarmos algum conteúdo podem ser ações interessantes e eficientes, que estimulam e colaboram com a aprendizagem dos alunos.

**Palavras-chave:** Gincana Matemática; Jogos Matemáticos; Ensino de Matemática Lúdica



### **Referências Bibliográficas**

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Média e Tecnológica. *Parâmetros Curriculares Nacionais* – Brasília, 1997.