

JOGOS MATEMÁTICOS

Autores: Luciana Rafael Cavalcante, Licencianda em Matemática - Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA). Aluna bolsista - PIBID/CAPES; Francisco Jair Felismino Meneses, Licenciando em Matemática - Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA). Aluno bolsista – PIBID/CAPES. Márcio Nascimento da Silva, Mestre em Matemática, professor do curso de Matemática da Universidade Estadual Vale do Acaraú, coordenador de área, PIBID/CAPES

RESUMO

Introdução

A matemática ainda é vista como um “monstro” entre os alunos. Mudar esse ponto de vista é essencial para o aprendizado, e a apresentação de jogos que trabalham lógica e operações contribui para a interação com a matemática. Na perspectiva da prática pedagógica trabalhada a partir de atividades lúdicas, propusemos um projeto que tornasse esse assunto um incentivo ao aprendizado da matemática.

Objetivos

Incentivar o trabalho em grupo e o desenvolvimento do raciocínio dinâmico, promovendo o interesse pela matemática através de jogos. Depois, observar o resultado, uma vez que todo jogo acontece em um tempo e um espaço, possui sequências e regras para cada tipo específico.

Metodologia

O projeto foi desenvolvido com alunos de 1º e 2º anos do ensino médio da EEFM Ministro Jarbas Passarinho (Sobral, Ceará), na qual desenvolvemos atividades do Projeto Institucional de Bolsas de Iniciação a docência (PIBID). O trabalho foi dividido em três etapas. A primeira foi a apresentação do projeto aos coordenadores da escola e ao grupo de alunos. A etapa seguinte foi a parte prática, construção e aplicação do material, composta por sete encontros nos quais os alunos construíram os materiais didáticos (jogos) e em seguida utilizaram-nos mediante algumas aplicações. Por fim, tivemos a exposição do material produzido à comunidade escolar.

Discussão dos Resultados

Percebemos o empenho e a curiosidade dos alunos em manusear e explorar o material apresentado. Avaliamos os procedimentos de cálculo mental construídos a partir da resolução dos problemas propostos através dos jogos, a tomada de decisões, a argumentação para o acordo entre parceiros, a estratégia a ser realizada e a formulação das respostas.

A ação desenvolvida possibilitou aos alunos conhecer jogos matemáticos a partir de uma atividade que facilitara a aquisição de conceitos baseados em uma visão concreta, onde o aluno pôde analisar o material trabalhado e associá-lo a conteúdos já vistos.

Considerações Finais

Foi uma grande experiência ver que a matemática pode ser trabalhada de forma dinâmica e prazerosa. Os resultados obtidos nos deram a certeza de que a manipulação e fabricação de materiais concretos devem ser uma ferramenta sempre a mão do professor. Não basta expor conceitos e regras, são necessárias metodologias que despertem interesse no aluno e que o faça sentir-se bem. Portanto, pode-se perceber que com dedicação e compromisso é possível a realização de projetos significativos, que contribuam para tornar as aulas de matemática agradáveis e eficientes.

Palavras-Chave: planificação, sólidos, construções geométricas.

Referências

CEARÁ. Secretaria de Educação Básica. **Formação Continuada em Matemática - SEDUC**; Francisco de Assis Abel...[et al.]. Fortaleza: SEDUC, 2006. 120p.
LIMA, Marilene. Matemática lúdica – O uso do tangram. Publicado em 11/01/2007 15:52:00. Em <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrid=907>.

GRANDO, R.C. *O conhecimento Matemático e o uso de jogos na sala de aula*. Campinas: FE/UNICAMP. Tese de Doutorado, 2000. 183 p. Disponível em http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos_teses/2010/Matematica/tese_grando.pdf