



### III SEMANA DA MATEMÁTICA DO IFES/VITÓRIA Vitória, 12 a 14 de novembro de 2013

---

## O SHOW MATEMÁTICA DO MILHÃO: DIVULGANDO E PROMOVENDO CONHECIMENTO

**Isabella Basílio Josaphá; Gabriela França Oliveira**

Universidade Federal de Viçosa

*isabella.josapha@ufv.br; gabriela.franca@ufv.br*

**Palavras-Chave:** Jogo. Recursos didáticos. Ensino de Matemática. Computador.

### INTRODUÇÃO

Este texto apresenta um jogo elaborado por um grupo de alunas de Licenciatura em Matemática que teve como objetivo principal a divulgação e promoção do curso de Matemática junto a alunos do ensino médio no evento “UFV decisão de futuro”. Segundo Carvalho (2005), os jogos podem se tornar ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem e motivam, facilitando assim o aprendizado, pois aumenta a capacidade de retenção do que foi ensinado. A Matemática é vista muitas vezes como algo difícil, inalcançável, e muitos consideram que aprender Matemática é algo que não faz parte de sua realidade. Os jogos e desafios matemáticos são recursos que podem desmistificar essa visão sobre a disciplina, pois estimulam e incentivam os estudos já que, quando os alunos se sentem desafiados, buscam compreender os assuntos envolvidos no jogo para que possam ter êxito no mesmo. Por isso, para chamar a atenção dos alunos e professores do ensino médio, o grupo de licenciandas elaborou e confeccionou o jogo intitulado “Show Matemática do Milhão”, em analogia ao conhecido “Show do Milhão”, programa de perguntas e respostas exibido por uma emissora de televisão aberta que alcançou grande sucesso de audiência no período em que esteve no ar, entre 1999 e 2003. Um dos aspectos que se destacaram na sua aplicação é o empenho dos alunos para responder as questões. Foi possível verificar muitas potencialidades dos participantes para a área de matemática e, conseqüentemente, na continuidade dos estudos de graduação. Os professores também tiveram muito interesse pelo jogo, como um recurso didático para suas aulas.

### METODOLOGIA

O grupo de licenciandas iniciou a confecção do jogo por meio da pesquisa de perguntas envolvendo conteúdos matemáticos e respostas que seriam fornecidas como alternativa aos participantes desafiados, sendo que apenas uma dentre quatro estaria correta. Buscando apresentar algo que se destacasse, já que o evento possuía outras exposições, o grupo se empenhou na elaboração do jogo a fim de torna-lo mais envolvente e atrativo. Prepararam uma apresentação em um telão com uma música de fundo que caracterizava o jogo original e arrecadaram prêmios que seriam distribuídos aos participantes, de acordo com o nível que atingissem ao participar do desafio. Foram elaboradas trinta apresentações diferentes, e em sequência, contendo cada uma dessas apresentações, quatro perguntas em três níveis de dificuldades (uma fácil, duas médias e uma difícil). O jogo foi apresentado em computador e exibido utilizando-se um projetor multimídia. Vale destacar que ele é interativo, de fácil manipulação e pode ser adequado aos conteúdos trabalhados por professores, do

ensino básico ao ensino superior, podendo, portanto ser utilizado nas próprias aulas junto com alunos.

## DESENVOLVIMENTO

Durante o evento, os alunos de ensino médio eram convidados a participar do jogo, e muitos deles se aproximavam de curiosidade, acompanhando o empenho de outros participantes que jogavam individualmente. O jogo possui quatro perguntas e cada uma possui quatro alternativas sendo apenas uma correta. Em cada apresentação era exibido o prêmio a que se estava concorrendo e, em seguida, a pergunta e as alternativas. Para ilustrar o jogo, segue a imagem de uma pergunta de nível fácil seguida da resposta correta, que é exibida depois que o jogador escolhe sua opção.



Imagem 1: tela exibida no jogo

Se o jogador errasse em algum dos três níveis, ele ganhava o prêmio referente ao nível anterior e saía do jogo, dando a oportunidade para outro competidor. Caso contrário, o jogo seguia até a pergunta do terceiro nível e, se acertasse a pergunta, era indagado se queria continuar no jogo e tentar a pergunta final - o grande desafio. Se ele continuasse e acertasse, ganharia o maior prêmio. Se errasse, perderia tudo. Se desistisse do jogo, ganharia o prêmio referente ao terceiro nível.

No desenvolvimento da atividade, pode-se observar que, no início, alguns alunos tinham certo receio ao saber que o jogo só possuía perguntas de Matemática, mas a maioria dos alunos que teve a curiosidade de saber do que se tratava acabou participando da brincadeira. Foi interessante observar também que muitos dos alunos que estavam apenas acompanhando o participante, se sentiam apreensivos e participavam do jogo silenciosamente, pois uma das regras é que se alguém dissesse a resposta para o colega, o mesmo seria desclassificado. A torcida também era grande! Os professores que acompanhavam seus alunos gostaram do jogo pela sua facilidade de modificação e execução. Uma atitude dos alunos que chamou a atenção das licenciandas, surpreendendo-as, foi que, quando erravam a pergunta e o jogo finalizava, eles não saíam até compreenderem porque sua resposta não estava correta. Com essa experiência, pode-se observar que o jogo e o desafio podem ser explorados no desenvolvimento de conteúdos matemáticos, tornando a disciplina atrativa e mais interativa.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta lançada ao grupo de licenciandas e a motivação para elaborar uma atividade dinâmica e atrativa, destacaram ações simples, porém muito importantes, para se trabalhar a matemática, seja em sala de aula, seja em situações nas quais se busca explorar o potencial matemático que cada aluno possui. O jogo é um recurso que pode trazer muitos benefícios, tanto para o professor como para o aluno. Quando o aluno se empenha em resolver um desafio, mesmo quando erra, desperta-se nele a curiosidade de saber qual é a resposta correta, e conseqüentemente aprender mais e melhor o conteúdo. O professor e futuros professores podem utilizar esse recurso de modo a contribuir tanto com o ensino que oferecem como com a aprendizagem efetiva de seus alunos.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Sandra Lúcia Piola; CARVALHO Túlio Oliveira. **Jogos Matemáticos como Metodologia de Ensino Aprendizagem das Operações com Números Inteiros**. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1948-8.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2013.

CARVALHO, Fabrícia Silva et al. **Utilização de Jogos Interativos no Ensino a Distância Via Internet**. Rio de Janeiro, RJ, 2005. 10 p. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/040tcc5.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2013.