



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

**UMA EXPERIÊNCIA COM O USO DE JOGOS MATEMÁTICOS NO
ENSINO DOS FATOS FUNDAMENTAIS**

Ingrit Cristina dos Santos; Griselda Leite de Oliveira Matos.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais.
Campus São João Evangelista

ingritml@hotmail.com; griseldaleite@hotmail.com

Palavras-Chave: Fatos fundamentais. Ensino-Aprendizagem. Jogos Matemáticos.

INTRODUÇÃO

Este trabalho resultou de uma oportunidade de substituição de um professor de Matemática na Escola Estadual Odilon Behrens, no município de Guanhães, MG. Foram envolvidos alunos de 6º, 7º e 9º anos, integrantes de uma turma vinculada ao Programa Educacional de Tempo Integral. A turma era composta por 20 alunos, dentre os quais estavam alguns em situação socioeconômica vulnerável como moradores do abrigo municipal (local onde ficam as crianças que aguardam por adoção), com baixo rendimento, dificuldades com a tabuada e aversão à Matemática. Neste sentido, nos inspiramos em D'Ambrósio (1996, p.90), que afirma que “a função do professor é a de um associado aos alunos na consecução da tarefa e, conseqüentemente, na busca de novos conhecimentos” e “alunos e professores devem crescer, social e intelectualmente, no processo”. Ao final dessa substituição, tendo em vista a necessidade dos alunos, foi idealizado um trabalho voluntário, com foco na motivação do interesse pela aprendizagem de Matemática dos referidos alunos, através do desenvolvimento de uma prática pedagógica mais ampla e voltada para a construção do conhecimento, de forma descontraída, onde eles aprendessem brincando. Foi assim que o trabalho com jogos matemáticos e o uso de uma didática diferenciada foram desenvolvidos.

METODOLOGIA

Esta experiência foi realizada por duas alunas do 4º período da Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Minas Gerais, *campus* São João Evangelista. Foram utilizados, no processo de ensino, os jogos matemáticos “Produto dos dadinhos” e “Avançando com o resto”. O jogo “Produto dos dadinhos” é composto por dois dados com a numeração de 1 ao 12 e fichas de duas cores, para cada participante colocar no resultado da multiplicação, além de um tabuleiro com os resultados possíveis. O objetivo do jogo é levar o aluno a aprender a tabuada. Jogado por duas pessoas, um dos

participantes joga os dados. Com os números sorteados, efetua-se a multiplicação e o respectivo resultado da multiplicação é marcado no tabuleiro com as fichas distribuídas. Se o resultado do jogador for o mesmo obtido anteriormente não coloca ficha alguma, se for um resultado já obtido pelo adversário, retira-se dele uma ficha já marcada. Ganha quem termina primeiro com as fichas. O jogo “Avançando com o resto” é jogado com um dado com as faces numeradas de 1 a 6 e um tabuleiro que tem os respectivos valores representados em um caminho, onde o ponto de partida é o número 43. Cada participante joga o dado, divide o resultado sorteado pelo número da casa em que o jogador estiver localizado no tabuleiro. O resto da divisão é a quantidade de casas que o jogador deve andar no tabuleiro. Se não houver resto, o jogador não se move. Assim, os jogadores vão se alternando, até que o vencedor é aquele que chega primeiro ao final do caminho.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após ensinar os alunos como jogar, eles efetuaram a execução dos jogos e perceberam que aprender matemática jogando pode ser divertido. Segundo Smole e outros (2007, p.10), “todo jogo por natureza desafia, encanta, traz movimento, barulho e uma certa alegria para o espaço no qual normalmente entram apenas o livro, o caderno e o lápis”.

Enquanto joga, o aluno está adquirindo conhecimento. O trabalho com jogos matemáticos mostrou-se bastante eficaz, pois permitiu que muitos alunos realizassem as operações de multiplicação e divisão com mais segurança e habilidade. Os resultados obtidos indicam que é possível o uso de jogos em sala de aula como recurso para o ensino da Matemática, considerando-se o trabalho em grupos que podem ser atendidos pelo professor, em diferentes momentos. Ainda segundo Smole et al, “por sua dimensão lúdica, o jogar pode ser visto como uma das bases sobre a qual se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista a melhoria no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, constatamos que os jogos matemáticos contribuíram muito para o aprendizado dos alunos que apresentam dificuldades. Outros recursos também devem ser utilizados para que a aprendizagem ocorra. Deve-se valorizar o que o aluno sabe e associar com os conteúdos matemáticos. Foi uma experiência muito rica de ensino-aprendizagem, através da qual se percebeu o despertar do interesse em aprender Matemática. Consideramos também que este processo deve ser contínuo, para que os alunos não percam a motivação.

REFERÊNCIAS

D`AMBROSIO, Ubiratan. **Educação Matemática da Teoria e Prática**. Campinas: Papirus, 1996.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; MILANI, Estela. **Cadernos do Mathema: Jogos de Matemática**. Porto Alegre: Artmed, 2007.