



Semana da  
Matemática  
do Ifes



## O JOGO COMO FACILITADOR NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NO ENSINO MÉDIO

Carina Macedo Costa<sup>1</sup>, Hercules Fernandes Mariano<sup>1</sup>, Maria Laucinéia Carari<sup>1</sup>, Rayana Bolzan Pastro<sup>1</sup>, Tatiana Delespostes<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Instituto Federal do Espírito Santo - IFES - Campus Cachoeiro de Itapemirim

<sup>2</sup>Escola Estadual - CEI - "Átila de Almeida Miranda"

Atualmente para o ensino da matemática, os professores utilizam atividades que motivam os alunos favorecendo a interação entre professor, aluno e saber matemático, buscando significações dos conceitos a serem construídos. O projeto de pesquisa intitulado "o jogo como facilitador no processo ensino-aprendizagem da matemática no ensino médio" tem como objetivo investigar se os jogos matemáticos facilitam a aprendizagem da disciplina. Apresentaremos reflexões da utilização de jogos como recurso para construção de saberes matemático. O jogo "Banco Matemático" foi uma adaptação do jogo Banco Imobiliário, consiste num tabuleiro confeccionado de cartolina, contendo casas impressas com expressões cartas surpresas, cartas revés, cartas com o símbolo cifrão. Com papel ofício confeccionamos cartas numeradas de 1 a 20, utilizando instituições fictícias: quatro cartas Banco Vila Rica, três cartas da Companhia Elétrica Luz e Vida, duas cartas Companhia Água e Esgoto, quatro cartas do Banco Feliz, uma carta da empresa Eletromática, três cartas da empresa CIE Contabilidade, três cartas do Banco PIBID, cartas com problemas de juros compostos a serem solucionados pelos participantes, cartão resposta, um *dado*, quatro pinos de cores diferentes, notas de dinheiro sem valor monetário, nos valores de um, dois, cinco, dez, vinte, cinquenta e cem reais. Formamos grupos de cinco pessoas, sendo um banqueiro e quatro jogadores, distribuimos pinos e dinheiro para cada jogador. Escolhemos quem inicia a partida que segue em sentido horário. O primeiro jogador lança o dado e conforme o número apresentado avança as casas. Caindo nas casas com o símbolo cifrão é escolhido uma carta aleatoriamente, que contém um problema de juros compostos. Resolvendo o problema com sucesso o jogador encontra a sorte que é: avançar algumas casas e receber um valor do banco e não acertando, além de pagar para o banco, não avançará ou até recuará algumas casas. Ao cair em algumas casas com revés sofrerá penalidade ou na carta surpresa trocará de lugar com o jogador mais próximo. O primeiro a chegar até o final é vencedor. Os alunos praticaram leitura, resolveram problemas, argumentaram, criaram estratégias de raciocínio, fizeram cálculos mentais, interagiram entre si, com o professor e com os bolsistas. Os alunos foram estimulados para o uso do seu raciocínio lógico de forma divertida. Houve uma efetiva participação dos alunos do ensino médio observamos o fascínio que os jogos exercem nos jovens estudantes. Ao longo das aulas, percebemos mudança nas atitudes frente à matemática.

**Palavras-chave:** Jogo. Aprendizagem. Matemática.

**Eixo temático:** O Fazer Matemática no Ensino Médio.