



 **Semana da
Matemática
do Ifes**

PRODUÇÃO DE JOGOS COM ALUNOS DE ENSINO FUNDAMENTAL

Weverton Augusto da Vitória¹; Emanuele Molinaro²; Ingrid Lorena Lima Peterli³; Sandra Aparecida Fraga da Silva⁴

^{1 2 4} Instituto Federal do Espírito Santo – Campus Vitória

³ EEEFM Ary Parreiras – Cariacica / ES

Essa atividade destaca uma “produção de jogos” desenvolvida por duas turmas de 7^a série / 8^o ano de uma Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio localizada em Cariacica / ES no 2^o semestre de 2014. Esclarecemos que isso faz parte de nossa atuação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (Pibid). O objetivo dessa exposição é compartilhar alguns desses jogos criados por esses alunos. O motivo dessa “produção de jogos” foi trabalhar o conteúdo de monômios de uma maneira lúdica. Como justificativa identificamos que os alunos estavam desmotivados e com dificuldades de assimilar o conteúdo de monômios. Smole (2007) retrata que o jogo encanta, desafia, traz movimento e uma certa alegria para um espaço onde normalmente se trabalha o ensino tradicional (livro, caderno e lápis). Freire (1993) prefaciando o livro *Alunos Felizes* de George Synders destaca que a alegria ao ensinar, tanto do professor quanto do aluno, passa por uma grande mudança: se distanciar cada vez mais da distorção mecanicista e encarnar um pensamento dinâmico e dialético. Vygotsky (1989) destaca que qualquer processo de aprendizagem é ensino-aprendizagem, incluindo: aquele que aprende, aquele que ensina e a relação entre eles. Com base nesse aporte teórico, a professora solicitou que cada turma trabalhasse em grupos de 3 alunos. Além disso, expôs os critérios de avaliação de cada equipe: i) produção de um jogo relacionado ao conteúdo supra citado; ii) apresentação do respectivo jogo; iii) teste do jogo com a turma; iv) questionamentos da professora e dos alunos que jogaram. No começo das apresentações, os alunos ficaram muito tímidos pois, afinal de contas, todos os olhares estavam apontados para o grupo. No momento do teste do jogo com a turma, é que o grupo construtor do jogo ficou seguro de suas ações, pois em diversos momentos tiveram que reforçar as regras. Nas indagações, cada jogador questionou algumas regras e fizeram sugestões de melhorias dos jogos. Essa atividade sugere que a construção de jogos realizada pelos alunos pode estimular a criatividade, a aplicação do conteúdo estudado e o trabalho colaborativo. Os materiais que serão divulgados são frutos da primeira versão criada por alguns grupos: 01 tabuleiro de monômios, 01 tapete de monômios e cartas de monômios. Com relação às contribuições desses jogos para o processo de ensino e aprendizagem, percebemos que os alunos se tornaram construtores do conhecimento pois, em todas as etapas, buscavam o conceito de monômios nos livros didáticos, além de questionar a professora e os demais colegas. Notamos que nas aulas seguintes os alunos tiveram melhor compreensão do conteúdo.

Palavras-chave: Jogos. Experimentação. Regras. Grupos.

Eixo temático: O Fazer matemático no ensino fundamental (6^o ao 9 ano)

