

Jogos pedagógicos: um recurso para a aprendizagem de matemática

Rejane W. S. Faria*, Danielly S. de Oliveira** e Luís Gustavo M. Soares**

rejanefaria1@hotmail.com; daniellys.oliveira@yahoo.com.br; lgustavosoares@gmail.com

Resumo

Este pôster foi elaborado com base nos projetos “Produtos Notáveis” e “Porcentagem” desenvolvidos pelos autores no âmbito da disciplina Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Matemática (LEAMAT) do Curso Superior de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal Fluminense *Campus* Campos-Centro. Nestes projetos foram elaborados Jogos Pedagógicos como recursos para a aprendizagem de Matemática.

Posteriormente, no último período da Licenciatura, foi realizado, no âmbito da disciplina Prática Pedagógica e Estágio Curricular Supervisionado, um seminário no qual este grupo desenvolveu o tema “Jogos pedagógicos: um recurso da aprendizagem”. Nele relataram-se as experiências adquiridas durante a formação docente, citando os autores que são referências no assunto e apresentou-se a opinião de alunos e de coordenadores de Matemática da Educação Básica sobre Jogos Pedagógicos.

Os jogos elaborados no projeto “Produtos Notáveis” foram: Bingo Algébrico e Tabuleiro Notável. O primeiro foi jogado em duplas e consistiu num bingo composto de 24 produtos notáveis. O primeiro membro de cada expressão ficou na sacola para ser sorteado e o segundo membro das expressões encontrava-se na cartela entregue aos alunos, ou vice-versa. No Tabuleiro Notável, os jogadores tiveram que percorrer um caminho com alguns obstáculos, apresentando níveis de dificuldade. O vencedor foi quem chegou primeiro ao final.

A gincana foi realizada em grupos no projeto “Porcentagem”. Nela, os alunos receberam cinco fichas de exercícios e foram distribuídas uma de cada vez, à medida que os grupos resolviam as questões. Cada ficha teve seu valor e tempo máximo para resolução no rodapé. Ao fim da gincana, foram premiados os três grupos com maior pontuação.

Segundo os PCNs (1998, p. 47), a utilização dos Jogos no ensino da Matemática permite ao professor analisar e avaliar alguns aspectos, que são:

- Compreensão: facilidade para entender o processo do jogo assim como o autocontrole e o respeito a si próprio;
- Facilidades: possibilidade de construir uma estratégia vencedora;
- Possibilidades de descrição: capacidade de comunicar o procedimento seguido e da maneira de atuar;

Pode-se observar uma maior motivação e participação dos alunos, diante dos jogos pedagógicos, diferente das aulas expositivas e com resolução de listas de exercícios.

Palavras-chave: Jogos pedagógicos. Aprendizagem de matemática.

Referência

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília: MEC/SEF, 1998.

* Mestranda em Educação Matemática (UNESP – Rio Claro)

** Licenciados em Matemática (IF Fluminense *campus* Campos Centro)