

JOGOS MATEMÁTICOS – PIBID-UFS 2012

Leticia Balbino Santos
Universidade Federal de Sergipe
Leticia_peixinha@hotmail.com

Darlysson Wesley da Silva
Fundação Universidade Federal do Mato Grosso do Sul
darlyssonwesley@hotmail.com

Rodrigo Oliveira Souza Santos
Universidade Federal de Sergipe
solive21@gmail.com

Cleiton Vieira Santos
Universidade Federal de Sergipe
cleitonvieira@bol.com.br

Fabiola Silva Teive e Argolo
Universidade Federal de Sergipe
fabiolaargolo@hotmail.com

João Paulo Attie
Universidade Federal de Sergipe
attiejp@gmail.com

Resumo:

Esta exposição apresenta um pouco da produção do PIBID –UFS no ano 2012. Produção essa que se baseia na construção de jogos matemáticos, com o intuito de uma melhoria na forma de ensinar a matemática, podendo mostrar aos professores e para alunos alguns instrumentos que possam deixar as aulas de matemática bem mais prazerosa e divertida e que possam contribuir cada vez mais no ensino da matemática.

Palavras-chave: Jogos matemático; aprendizagem; educação matemática.

1. Introdução

O PIBID – UFS, (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência da Universidade Federal de Sergipe), programa instituído pela CAPES, conta, na subárea de matemática, com quinze bolsistas que atuam em escolas selecionadas pela Secretaria Estadual de Educação. Nestas, aplicam suas atividades com o auxílio de metodologias diferenciadas, com ênfase na utilização de jogos matemáticos. A aplicação dos jogos nas

escolas permite que os bolsistas possam colher dados para seu desenvolvimento como futuros educadores. Relacionamos abaixo algumas das atividades realizadas nas escolas.

2. Jogos Produzidos

2.1- BOBEOU... DANÇOU

CONTEÚDO: Geometria

OBJETIVO: Figuras planas e espaciais.

MATERIAIS UTILIZADOS: 200 cartelas numeradas (de 1-10) e cartelas dos desafios

PROCEDIMENTO/METODOLOGIA: É distribuída uma quantidade igual de cartas para os jogadores, que ficam com as cartas na mão viradas para baixo. Em seguida, começam a virá-las na mesa, contando números e formando um monte. Sempre que coincidir o número falado com o número da carta na mesa, todos devem bater com a mão na carta e o último a fazê-lo pegará uma carta do monte de desafios e responderá. Caso a resposta seja correta o jogo continuará, se a resposta estiver errada, o jogador que respondeu pegará todas as cartas da mesa e juntará com as suas. Ganhará quem primeiro acabar com as cartas da mão.

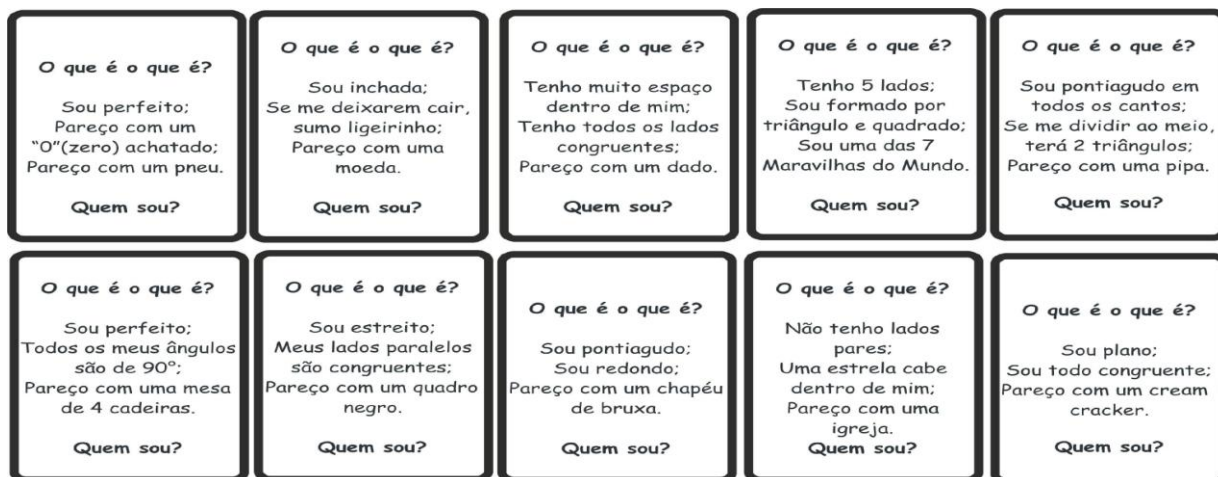


Figura 1: Algumas Cartas do Bobeou Dançou

Fonte: Própria

2.2- MAT-RABISCO

CONTEÚDO: Livre

OBJETIVO: Desenvolver a criatividade e trabalhar conteúdos.

MATERIAIS UTILIZADOS: Cartas, um dado faces contendo o números 30, 35, 40, 45, 50 e 60, papel e lápis.

PROCEDIMENTO/METODOLOGIA: A classe deverá ser dividida em grupos. Em cada grupo, um participante retirará uma carta, lendo e jogando o dado para saber quanto tempo terá para, apenas rabiscando em uma folha de papel, fazer com que os outros componentes do seu grupo acertem o que está escrito na carta. Cada grupo deverá jogar alternadamente e vencerá o grupo que obtiver o maior número de acertos.



Figura 2: Mat-Rabisco
Fonte: Própria

2.3- LABIRINTO DOS RACIONAIS

CONTEÚDO: Conjunto dos Racionais.

OBJETIVO: Trabalhar a relação de ordem dos Racionais.

MATERIAIS UTILIZADOS: Tabuleiro dos Racionais, cartas e um dado.

PROCEDIMENTO/METODOLOGIA: Poderá ser jogado entre 2 a 6 alunos. Cada jogador posicionará o seu pino no início do labirinto e escolherá uma das casas disponíveis com um número Racional. Em uma ordem combinada, cada jogador pegará uma carta do monte e executará a ordem da carta. Sempre que a ordem não puder ser cumprida, o jogador deve esperar até conseguir. Vencerá quem encontrar primeiro a saída.

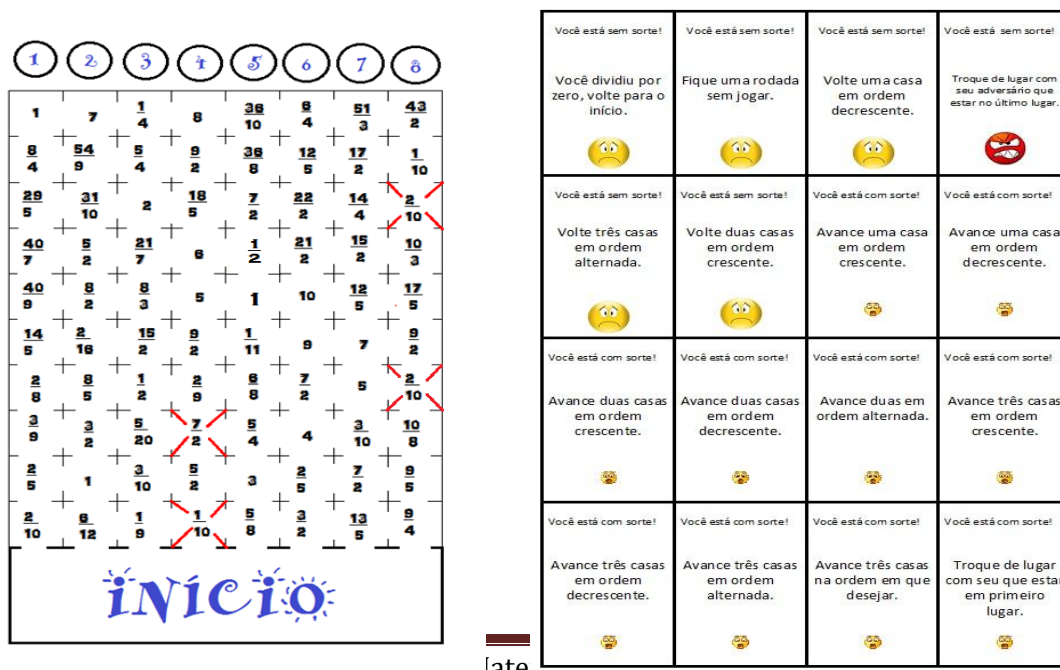


Figura 3: Tabuleiro e Cartas do Jogo Labirinto dos Racionais
Fonte: Própria

2.4- BARALHO NOTÁVEL

CONTEÚDO: Produtos Notáveis.

OBJETIVO: Exercitar Produtos Notáveis.

MATERIAIS UTILIZADOS: Cartas confeccionadas.

PROCEDIMENTO/METODOLOGIA: Cada jogador ficará com 6 cartas, sendo 2 delas destinadas a formação do produto notável e as outras 4 para a formação do Trinômio associado. O primeiro jogador retira uma carta do monte e coloca na mesa. Se interessar a algum jogador, este pode trocar a carta por uma de sua mão. Se não, joga o próximo e o jogo segue até que alguém consiga formar seu produto notável e seu Trinômio associado.

2.5- ESTRELA

CONTEÚDO: Radiciação

OBJETIVO: Calcular

MATERIAIS UTILIZADOS:

TEMPO PREVISTO: 1 hora/aula

PROCEDIMENTO/M

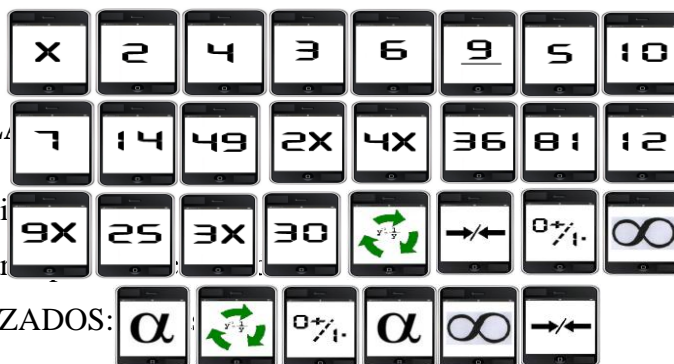


Figura 4: Cartas do Jogo Baralho Notável

Fonte: Própria

15 pessoas. Cada

grupo receberá um conjunto de 9 miolos e 45 pontas de estrelas, e cada pessoa deve receber 5 estrelas. Um miolo é colocado na mesa e cada jogador encaixa a ponta que combina com o miolo. Quando ninguém mais tiver cartas para botar na mesa, é colocado outro miolo no meio e continuam as jogadas. Quem descartar primeiro todas as pontas da mão, vence.

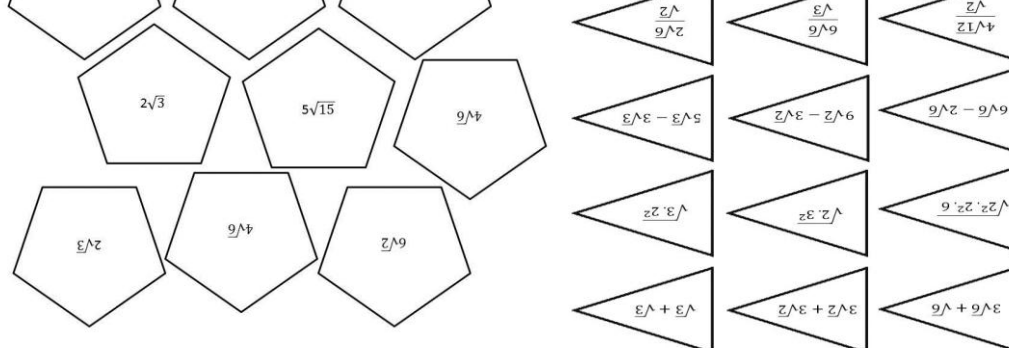


Figura 5: Peças do jogo Estrelas Radicais
Fonte: Própria

3. Considerações Finais

Construir jogos matemáticos não é uma tarefa fácil, mas com muita disposição, observação, trabalho e vontade de crescer com a educação matemática é que trazemos esta exposição, com o intuito que outras pessoas possam explorar a produção e que consigam desenvolver novos trabalhos para que a melhoria do ensino da matemática se torne cada vez mais destaque, e que possamos mudar um pouco essa visão de tão temida que é a matemática e mostrar para os alunos o como pode ser prazeroso e divertido aprender a matemática.

4. Referências

BRASIL, Ministério da Educação e da Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática (PCN)**.1998.

GABBARDO, A; MELCHIADES, E; OLIVEIRA, N.N. **Eu ouço e esqueço. Eu vejo e recordo. Eu faço e aprendo.** Escola Municipal de Ensino Fundamental Verador Antônio Giúdice.<http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/giudice/jogosmatematicos2_confeccao.html> , acesso em 09/05/2012.

GRANDO, R. C. **O Jogo e suas Possibilidades Metodológicas no Processo Ensino-Aprendizagem da Matemática**, 1995. Dissertação (Mestrado em Educação, subárea: Matemática). UNICAMP-Campinas.

GRANDO, R. C. O. **Conhecimento Matemático e o Uso de Jogos na Sala de Aula**. 2000, 224 f. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas - SP, 2000

LARA; Isabel. **Jogando com a Matemática**. 1ª Edição. São Paulo: Respel, 2003.