



SEFIC 2018
UNILASALLE

CIÊNCIA E TECNOLOGIA PARA A
REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES

22 A 27
DE OUTUBRO

O USO DE JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Elisiane Sansonovick Zimmer, Elen Klimeck Brauner, Leandro Antonio Recalcati
Ursula Tatiana Timm
Universidade Luterana do Brasil (ULBRA)

Área Temática: Ciências Matemáticas e Naturais

Resumo: O texto relata a experiência de três acadêmicos do curso de Matemática Licenciatura da Universidade Luterana do Brasil (ULBRA), por ocasião da participação no projeto de Extensão Universitária Educação Matemática e Ludicidade, ofertado pela mesma instituição, cuja finalidade é divulgar o conhecimento adquirido pelos acadêmicos na atividade extensionista, sobre jogos e desafios matemáticos, para a comunidade escolar na qual estão inseridos e integrar a teoria e a prática na formação inicial dos estudantes de licenciatura. A capacitação inicial deste projeto foi realizada na modalidade de ensino a distância, na qual os acadêmicos receberam subsídios teóricos sobre a importância do uso de atividades lúdicas no ensino de matemática, pesquisaram jogos que pudessem ser utilizados em sala de aula e, como resultado desta participação, planejaram e realizaram ação extensionista com uma turma de vinte e quatro alunos de 5º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Thiago Würth, de Canoas, RS. Levando em consideração que os jogos matemáticos servem para estimular os alunos facilitando a compreensão dos conteúdos transmitidos pelo educador e exercitar o raciocínio lógico (BORIN, 1996), os acadêmicos organizaram uma sequência com seis jogos: Ligação da Colméia, Trilha do Resto Zero, Avançando com o Resto, Triângulo Mágico, Pilha dos Números e Jogo da Multiplicação. Estes jogos foram selecionados de acordo com os conteúdos que estavam sendo desenvolvidos em aula, pela professora titular da turma. Refletindo sobre a ação realizada com os estudantes, os acadêmicos extensionistas destacam que o uso de jogos nas aulas de matemática permite que o professor identifique dificuldades que os alunos apresentam em relação ao conteúdo, que talvez passem despercebidas em uma aula tradicional. Outro ponto destacado por eles, é que os estudantes se sentem à vontade em uma aula com o uso de jogos, o que facilita o questionamento de suas dúvidas e incentiva a busca pelo saber, pois os mesmos são motivados pela competitividade. Salienta-se, porém, que utilizar jogos no ensino da Matemática não é uma tarefa tão simples quanto parece, pois exige estudo e planejamento. Devem ser definidas regras claras e cada atividade deve ser previamente experimentada, de maneira a garantir o sucesso da mesma como meio de aprendizagem. O professor deve selecionar os jogos que melhor se encaixam no conteúdo que está sendo desenvolvido em suas aulas, planejando de uma forma competente para que a atividade lúdica seja adequada e produza uma aula satisfatória.

Palavras-Chave: Educação Matemática, Jogos Matemáticos, Recurso Didático e Ludicidade.