



CORRIDA DO SEGUNDO GRAU

Maria Cristina Rullan Maciel, Arno Bayer
cristinarullan@gmail.com, arnob@ulbra.br
Universidade Luterana do Brasil – ULBRA – Brasil

Tema: Pensamiento Algebraico
Modalidad: Feria de Matemática (F)
Nível educativo: Medio (11 a 17 anos)
Palavras chaves : Jogos, Ensino da Matemática, Aprendizagem.

Resumo

Os jogos matemáticos aplicados na sala de aula como metodologia do processo ensino-aprendizagem visa uma maior participação do aluno, onde eles se sentem críticos, criativos, reflexivos e atuantes no processo, onde vão interagir, desenvolver habilidades, criatividade e se sentirem motivados. Um dos tantos objetivos da Educação Matemática é melhorar a qualidade do ensino e da aprendizagem da disciplina. A utilização de jogos matemáticos como estratégias vem aportando grandes resultados, já que, o jogo faz parte do aprender, e é uma metodologia que não permite ao aluno ser passivo, pois ele vai ter que analisar regras e estratégias para realizar a melhor jogada. Com a intenção de conseguir uma aprendizagem prazerosa e significativa, para os alunos da 8ª série da E. E. E. F. Lisboa, Canoas, RS, elaborei o jogo "Corrida do 2º Grau", para dessa forma contextualizar o conteúdo já abordado.

Desenvolvimento

O uso de jogos no ensino da Matemática tem-se mostrado uma ferramenta eficaz para o trabalho com adolescentes com o objetivo de fazer com que gostem de aprender Matemática, mudando a rotina de sala de aula e despertando o interesse e a motivação do aluno envolvido. O currículo deve possibilitar ao aluno a busca e a construção de conhecimentos cognitivos, a partir disso o professor de Matemática deve se conscientizar de que os conteúdos abordados na sala de aula, só se transformarão em conhecimentos a partir do momento que o aluno encontra uma significação do que está aprendendo. Por isso, é preciso abordar uma concepção construtivista, ou seja, voltada a uma ação construtora do aluno, para que assim ele possa organizar e integrar novos conhecimentos aos já existentes. No modelo construtivista defendido por Piaget (apud D'Ambrósio, 1990), para aprender alguma coisa é necessário partir dos conhecimentos que a criança já sabe. Grandó (2004) afirma que o jogo pode ser utilizado como um instrumento facilitador na aprendizagem de estruturas matemáticas, muitas vezes de difícil assimilação. Neste sentido, a expressão facilitar a aprendizagem está associada à necessidade de tornar atraente o ato de aprender. Borin (1996) ressalta que o jogo tem papel importante no desenvolvimento de habilidades de



raciocínio como organização, atenção e concentração, necessárias para a aprendizagem, em especial da Matemática, e também para a resolução de problemas em geral. O jogo que apresento se chama “Corrida do segundo grau” e tem como finalidade a fixação de resolução das equações do 2º grau completas e incompletas. Foi desenvolvido e aplicado na Escola Estadual de Ensino Fundamental Antonio Francisco Lisboa, no município de Canoas, Rio Grande do Sul, Brasil; numa turma de 8ª série (T82), que conta com 20 alunos. O jogo foi aplicado na turma para suprir as listas de exercícios, que tornam a aula monótona e pouco atrativa e dessa forma motivar os alunos, a trocar idéias na resolução dos exercícios propostos no jogo. Este jogo consta de uma trilha, um dado, um peão para cada dupla; 10 cartelas amarelas, 10 cartelas vermelhas, 10 cartelas azuis e 10 cartelas laranjas com questões (separadamente na mesma seqüência estarão as respostas das questões) e uma ampulheta para marcar o tempo de resolução das questões. O número de participantes para o jogo é de 4 duplas. Cada participante lança o dado e quem tirar o maior número inicia o jogo. Cada dupla coloca seu peão no ponto de partida. A dupla que começar o jogo lança o dado que indicará o número de casas que o jogador deverá avançar, se ele cair em uma casa que tenha alguma orientação, terá que ler a orientação que poderá ser de passar a vez ou de retirar uma cartela. Se tiver que retirar uma cartela, a mesma conterá uma equação que deverá ser resolvida no tempo determinado pela ampulheta que é de 4 minutos. A ficha deve ser mostrada para todas as duplas. Se o tempo terminar e quem estava jogando não conseguiu resolver a questão ou disser a resposta errada, a primeira dupla que disser a resposta certa avança o valor indicado no dado. Vencerá o jogo a dupla que encontrar primeiro a chegada.

Considerações finais

Reconhecemos que a matemática pode ser ensinada de forma criativa e divertida, gerando prazer não só em quem aprende, mas também em quem ensina. O papel do professor em sala de aula não é só o de transmitir conteúdos, e indicará sim saber quais são as dificuldades dos alunos e tentar solucioná-las. O jogo Corrida do 2º grau faz com que o aluno desenvolva habilidades, explore o raciocínio lógico, o companheirismo, o respeito, ajuda mútua e a convivência em grupo; porém precisa ser planejado e aplicado pelo professor da melhor forma possível.



Bibliografía

BORIN, Júlia. Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática. 5ª. ed. São Paulo: CAEM / IME-USP, 2004, 100p.

D'AMBROSIO, Ubiratan. Educação matemática: Da teoria à prática. 14ª ed. Local de publicação: Papyrus, 2007.

D'AMBRÓSIO, Ubiratan. Etnomatemática. São Paulo. Ática. 1990.1ª edição.

DANTE, Luiz Roberto. Didática da matemática na pré-escola. 1ª ed. São Paulo: Ática, 1996.

DANTE, Luiz Roberto. Matemática: vivência e construção. 2ª ed. São Paulo: Ática, 2005.

GRANDO, Regina Célia. O jogo e a Matemática no contexto da sala de aula. São Paulo :Paulus, 2004.

MEC. Parâmetros Curriculares Nacionais (5ª a 8ª série): matemática. Secretaria de Educação. Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF, 1997.

MOYSÉS, Lucia. Aplicação de Vygotsky à educação Matemática. São Paulo, Campina: Papyrus, 2003.

SCHLIEMANN, Analúcia dias; CARRAHER, David Wwilliam; CARRAHER, Terezinha Nunes. Na vida dez na escola zero. 10ª ed. São Paulo: Cortez, 1995.