

DINÂMICA E JOGOS: O USO DO TABULEIRO DA MATEMÁTICA

Raynara Santos da Silva ¹
Aline Lídia Soares ²
Felipe Mendes Monteiro ³
Jocilene Andrade de Oliveira ⁴
Kissia Carvalho ⁵

INTRODUÇÃO

Este trabalho procura relatar e discutir a experiência vivida no estágio supervisionado I com utilização da dinâmica do “Tabuleiro da Matemática” enfatizando o conteúdo de geometria no Ensino Fundamental II nas turmas de 7º ano “A” e 7º ano “B” nos dias segunda-feira e quinta-feira em uma escola municipal, localizada na cidade de São Francisco - Paraíba. A prática vivenciada pelas estagiárias Aline Lídia e Raynara Santos foi ofertada por meio da disciplina de Estágio Supervisionado I no ano de 2022, oferecida no curso de Licenciatura em Matemática na Instituição Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cajazeiras. A criação e a utilização do tabuleiro da matemática nas turmas tem como objetivo mostrar que é possível usar jogos e dinâmicas no ensino da matemática com o conteúdo de Geometria.

METODOLOGIA

O relato de experiência aborda o tema sobre aplicação da dinâmica “Tabuleiro da Matemática” no Ensino Fundamental II nas turmas de 7º ano “A” e 7º ano “B” na escola municipal de São Francisco - Paraíba. A disciplina de estágio supervisionado I proporcionou a estudante do curso de Licenciatura em Matemática a realizar essa dinâmica no período de

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal da Paraíba - IFPB, santos.raynara@academico.ifpb.edu.br;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal da Paraíba - IFPB, aline.lidia@academico.ifpb.edu.br;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal da Paraíba - IFPB, felipe.monteiro@academico.ifpb.edu.br;

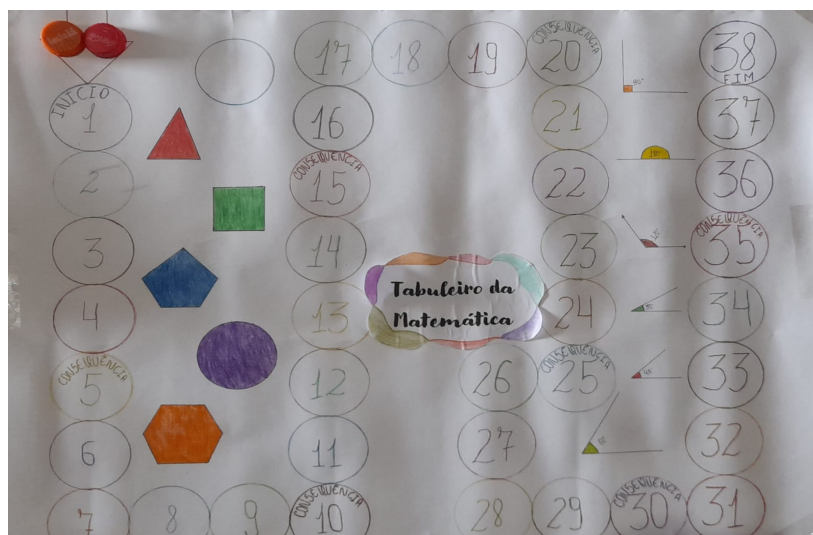
⁴ Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal da Paraíba - IFPB, jocilene.andrade@academico.ifpb.edu.br;

⁵ Professora Mestre do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal da Paraíba - IFPB, kissia.Carvalho@ifpb.edu.br.

regência. A metodologia empregada neste relato de experiência foi a qualitativa, pois se deu a partir da observação da participação dos alunos na atividade.

Inicialmente foi necessário trabalhar as definições em sala de aula sobre os conteúdos de Geometria, como. Circunferência, Círculo, tipos de ângulos, polígonos, ângulos opostos e triângulos, utilizando a lousa e o livro didático. Após a aula teórica aconteceu a realização da dinâmica “Tabuleiro da Matemática”. A turma foi separada em dois grupos, que receberam dois dados não viciados, tampas de garrafas e um objeto para colocar as perguntas a serem sorteadas. A seguir, a imagem 1 exibe o “Tabuleiro da Matemática”.

Imagem 1: Tabuleiro da Matemática



Fonte: Fonte Própria, 2022

A dinâmica era trabalhada da seguinte maneira: cada competidor iniciava na casa 0, um aluno jogava os dados e o número sorteado era o total de casas que o grupo avançava. Um integrante de cada grupo puxava uma pergunta no tabuleiro e se a resposta estivesse correta o grupo avançava, caso a resposta do grupo estivesse incorreta o grupo não avançava. Na dinâmica também existiam algumas casas com uma consequência, ou seja, o grupo que parasse na casa da consequência voltava para a casa anterior e pedia a vez da jogada. Ganhava o grupo que chegasse primeiro no final do percurso. Lembrando que o Tabuleiro da Matemática pode ser jogado com quantas pessoas quiserem.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino da matemática tradicional é trabalhado na maior parte das escolas brasileiras, onde o professor utiliza somente o livro didático, lousa e pincel para passar o conteúdo que acredita que é importante para sua aula. E por sua vez, o estudante só copia o que está no quadro em seu caderno, em seguida o aluno procura realizar exercício seguindo o modelo que o professor copiou em sala de aula. Muitas das vezes só a utilização desse método causa o desinteresse dos alunos com a disciplina.

Para Beatriz D'Ambrosio (1978), os discentes acham que o conhecimento matemático se dá só por meio de acumulação de fórmulas. Logo, o aluno de hoje concorda que realizar a matemática é seguir o passo a passo que o professor oferta em sala de aula. Entretanto, sabemos que não é bem assim que ensinamos a matemática e sim utilizando várias metodologias, como, por exemplo, o uso de jogos ou dinâmicas envolvendo o conteúdo ministrado em sala de aula.

Beatriz D'Ambrosio também ressalta sobre o ensino de matemática que:

“O grande desafio da Educação Matemática é determinar como traduzir essa visão da Matemática para o ensino. Nossa sociedade em geral, e nossos alunos em particular, não vêem a Matemática como a disciplina dinâmica que ela é, com espaço para a criatividade e muita emoção. Será dentro dessa visão de Matemática que a discussão que segue se enquadrará.” (Beatriz D'Ambrosio, 1993, pág. 35).

Para algumas pessoas a disciplina de matemática não possui importância para a sociedade. Entretanto, sabemos que a matemática é de suma importância para o dia a dia do ser humano, seja ela para auxiliar no trabalho, para realizar atividades diárias ou para ajudar sua família no cotidiano.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesse processo, a partir das aulas teóricas ministradas em sala de aula, as estagiárias Aline Lídia e Raynara Santos tiveram a ideia de aplicar uma dinâmica em que fosse possível discutir e analisar os conteúdos explorados em sala de aula. Na dinâmica “Tabuleiro da Matemática” foi abordado os conteúdos de geometria, por exemplo, assuntos como Circunferência e Círculo, tipos de ângulos, polígonos, triângulos e ângulos opostos.

Ao apresentar a dinâmica “Tabuleiro da Matemática” envolvendo os conteúdos ministrados em sala, os alunos ficaram surpresos e curiosos para saber como jogavam a dinâmica. E boa parte dos alunos participaram mais da dinâmica do que as aulas teóricas.

As perguntas foram adaptadas ao mesmo nível em ambas as turmas, propondo

situações problemas no mesmo padrão que a professora supervisora tinha trabalhado em sala de aula. As turmas apresentaram algumas dúvidas em relação às perguntas. A turma do 7º ano “A” não demonstrou tanta dificuldade nas respostas das perguntas, quanto na turma do 7º ano “B”. As dúvidas que os alunos apresentaram eram imediatamente esclarecidas pelas estagiárias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na observação do aprendizado dos alunos através da dinâmica “Tabuleiro da Matemática”, o objetivo foi alcançado, foi possível e eficaz a utilização do jogo e dinâmica no ensino de Geometria nas turmas. Nesse sentido, ao explorar alguns tipos de jogos/dinâmicas envolvendo conteúdos de matemática verificou-se que boa parte dos alunos demonstram um maior desempenho ao executar essa metodologia comparado às aulas tradicionais observadas no estágio I ao mesmo tempo, desenvolvendo uma aprendizagem mais significativa.

A dinâmica relatada mostrou uma maneira potencial lúdica de explorar com os alunos a geometria, realizando a construção de saberes matemáticos e atingindo o objetivo traçado, além disso, é interessante observar que esta dinâmica pode ser utilizada com outros conteúdos, não só de matemática. Temos o aluno sendo protagonista de um prosseguimento de estudo e aprendizado, a partir do uso da dinâmica e das relações aluno-professor no ambiente escolar. Durante a aplicação da dinâmica em sala de aula observei o aluno realizando estratégias de resolução de problemas, observamos o comprometimento dos alunos em resolvê-lo criativamente a partir dos conteúdos teóricos para a prática. Concedendo um novo olhar para a aprendizagem à medida de uma ligação às atividades desenvolvidas no cotidiano.

Palavras-chave: Tabuleiro da Matemática, Ensino Matemático, Estágio Supervisionado I, Dinâmica, Jogos.



REFERÊNCIAS

D'AMBROSIO, Beatriz S. **Como Ensinar Matemática hoje? Temas e Debates**. SBEM. Ano II. N2. Brasília. 1989.

D'AMBROSIO, Beatriz S. **Formação de Professores de Matemática para o Século XXI: o grande desafio**. Pro-Posições. Campinas, v.4, n.1/10, p. 35-41, mar. 1993.

SILVA, A. J. N. **A ludicidade no laboratório: considerações sobre a formação do futuro professor de matemática**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2014. 184p.