

## UTILIZAÇÃO DO JOGO BATALHA DE FRAÇÕES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Felipe Mendes Monteiro <sup>1</sup>  
Raynara Santos da Silva <sup>2</sup>  
Kissia Carvalho <sup>3</sup>

### INTRODUÇÃO

Segundo a Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008, o estágio é definido como o ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo do discente e o desenvolvimento da contextualização curricular, dessa forma objetivando o desenvolvimento do educando para a vida cidadã.

Com isso, a disciplina de Estágio Supervisionado tem muita importância na formação de professores, pois objetiva proporcionar a vivência de ensino ainda mesmo na graduação, dando espaço para pôr em prática conhecimentos adquiridos nos cursos de licenciaturas, assim como trazer um ambiente de reflexão sobre o exercício da docência. Dessa forma, “o aluno tem também oportunidade de estudar, analisar e aplicar diferentes metodologias e ver a realidade escolar com olhar investigativo, procurando contribuir com a apresentação de sugestões que possam melhorar as condições dessa realidade.”(COELHO, 2017, p.02).

Desse modo, diante da dura realidade de desinteresse dos alunos presentes nas escolas brasileiras, se vem um dos desafios da tarefa pedagógica que é tornar o ensino escolar tão desejável e vigoroso quanto outros ensinamentos presentes na vida dos alunos. Partindo dessa ideia, umas das ferramentas que os docentes de matemática podem utilizar para vencer esse desafio é a utilização de jogos.

Segundo Melo & Lima (2022) o uso de jogos em sala de aula é considerado um recurso pedagógico importante no aprendizado da Matemática, pois torna o aluno um ser ativo no seu processo de aprendizagem, ao contrário de como se dá em aulas tradicionais, assim o motivando e tornando a aprendizagem mais atraente e significativa.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal da Paraíba - IFPB, [felipe.monteiro@academico.ifpb.edu.br](mailto:felipe.monteiro@academico.ifpb.edu.br);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal da Paraíba - IFPB, [santos.raynara@academico.ifpb.edu.br](mailto:santos.raynara@academico.ifpb.edu.br);

<sup>3</sup> Professora Mestre do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal da Paraíba - IFPB, [kissia.Carvalho@ifpb.edu.br](mailto:kissia.Carvalho@ifpb.edu.br).

Até mesmo o documento da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2017, p. 276) aponta que “[...] recursos didáticos como malhas quadriculadas, ábacos, **jogos**, livros, vídeos, calculadoras, planilhas eletrônicas e *softwares* de geometria dinâmica têm um papel essencial para a compreensão e utilização das noções matemáticas”.

Partindo dessas ideias, o presente trabalho tem o objetivo de relatar e discutir a experiência com o uso das cartas do jogo Batalha de Frações vivenciada pelo licenciando Felipe Mendes Monteiro durante a parte prática da disciplina curricular de Estágio Supervisionado I, oferecida pelo curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cajazeiras. O uso do jogo tem o objetivo de mostrar que outra metodologia pode atrair a atenção dos alunos.

As atividades de estágio e a dinâmica envolvendo o jogo, foram realizadas no ano de 2022 nas turmas do 6º e 7º ano do ensino fundamental II em uma escola localizada no município de Marizópolis - Paraíba.

## **METODOLOGIA**

A metodologia utilizada neste relato de experiência apresenta uma abordagem qualitativa, já que tentou compreender e aprofundar os acontecimentos a partir da perspectiva dos participantes em um ambiente natural e em relação ao contexto (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2013) e finalidade básica por não existir uma aplicação prática prevista. Além disso, a revisão bibliográfica foi necessária para entender melhor a importância do estágio supervisionado e dos jogos no ensino e aprendizagem.

A dinâmica em questão envolvendo as cartas e o jogo Batalha de Frações foi pensada durante a etapa de observação do estágio supervisionado I, isso após observar a disponibilidade das cartas na coleção do MAJOG - 5 ano presente na Escola, sendo uma coleção que visa garantir o avanço da aprendizagem em matemática resgatando o papel do jogo como instância de construção de conhecimento.

As cartas contidas na coleção do MAJOG - 5 ano apresentam representações dos números em forma fracionária e decimal, permitindo explorar de forma lúdica o assunto estudado pelos alunos: frações no 6º ano e de números racionais no 7º ano. Um fator interessante das cartas é que elas apresentam a mesma cor de acordo com alguma semelhança numérica, por exemplo, as com denominador 5 são verdes.

Assim a dinâmica foi planejada para duas aulas e realizadas no 6º ano no dia 10 de novembro de 2022 com as cartas na forma fracionária e no 7º ano no dia 11 de novembro de

2022 com as cartas fracionárias e decimais, quando já tinha iniciado o momento de regência do estagiário. Além disso, foi utilizado o próprio espaço da sala de atendimento para matemática na sua realização, já que é composta de mesas para quatro alunos, assim facilitando a formação de grupos.

As atividades realizadas nesses dois dias foram separadas em dois momentos. O primeiro foi distribuído uma porção de cartas a cada grupo para que os alunos se apropriassem das semelhanças numéricas e de cores. Algumas tarefas e questionamentos foram realizados: “Separem as cartas por cores. Qual a semelhança das cartas de mesma cor”; “Qual das cartas tinha maior valor? E a de menor valor?”; “Encontre cartas que são equivalentes”; “Como ficariam as cartas em ordem crescente em cada grupo de cor?”; “De exemplos de cartas com frações maiores que 1”; e outras que surgiram no momento.

No segundo momento, o jogo Batalha das Frações foi aplicado (veja a Figura 01). O jogo poderia ser feito por no máximo quatro pessoas, o monte (uma porção do baralho) devia ser embaralhado e distribuído igualmente para todos os alunos. Após isso, em cada rodada, cada jogador deveria jogar uma carta da sua mão, então ganha a rodada o participante que jogou a carta com a maior fração ou número decimal, logo ficando com todas as cartas da rodada guardadas como prova, por fim quando não se tinha mais cartas nas mãos, ganhava quem tivesse mais cartas conquistadas no final.

Figura 01 - Alunos jogando a Batalha de Frações



Fonte: Autoria Própria, 2022

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a etapa de observação de aulas nas turmas que foram aplicadas a dinâmica era visto diariamente o desinteresse dos alunos pela disciplina de matemática, principalmente com a utilização da lousa como recurso principal. Diante disso, a utilização do jogo Batalha de Frações foi uma maneira de observar se ainda aconteceria essa falta de interesse com outra metodologia.

Inicialmente, nas duas turmas os alunos se mostraram felizes e boa parte interessados na dinâmica. Durante o primeiro momento quase todas as equipes interagiram com as discussões com relação às particularidades das cartas, mostrando que as ideias básicas de frações e números decimais eles compreendiam. Apesar disso, houve uma dupla de alunos do 6º ano que não quiseram participar.

No segundo momento, que foi as equipes jogando a Batalha de Frações é que se observou as dificuldades dos alunos no conteúdo, pois a maioria das equipes não conseguiam estabelecer a maior carta quando havia uma mistura com todas, então muitos pediam ajuda e ficou inviável atender a todas as equipes, em virtude disso, algumas equipes não estavam jogando nos moldes das regras estabelecidas. Assim, ressaltou falta de experiência no planejamento para perceber que isso poderia acontecer.

Além disso, o tempo estimado de duas aulas foi exagerado e nos 30 minutos finais muitas das equipes não estavam mais interagindo com as cartas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi observado com a aplicação da dinâmica com o jogo Batalha de Frações nas turmas do 6º ano e 7º ano do ensino fundamental II, o objetivo principal de provocar o interesse dos alunos com a aula de matemática aconteceu com a maioria dos alunos. Portanto, mostrando que o uso de jogos trouxe realmente uma aula mais atrativa para os alunos.

Apesar disso, a experiência ressaltou a dificuldade do uso dos jogos, pois necessita de muito planejamento e objetividade para não ser somente uma brincadeira. Então a dinâmica com a Batalha de Frações necessita de maior desenvolvimento no seu planejamento e ajuda de outras pessoas para executá-la da melhor forma possível. Entretanto, como foi a primeira vez que o jogo estava sendo utilizado, essa experiência trouxe um aprendizado para aplicações futuras da dinâmica, consequentemente, ressaltando a importância do Estágio

Supervisionado para os discentes de licenciaturas, pois o mesmo erro não será cometido pelo estagiário na sua vida docente.

Portanto, para melhor funcionamento da dinâmica, uma sugestão seria acrescentar mais momentos. Um momento seria após o primeiro do original, nesse o docente explica como se calcula os valores de frações presentes nas cartas e como se estabelece o maior número de um conjunto de frações, sendo assim eles aprendem conceitos importantes para se jogar a Batalha de Frações que é o próximo momento. E por fim, um momento de competição entre as equipes, com uma premiação para a equipe vencedora. Dessa maneira, a sequência didática da dinâmica passaria de dois momentos para quatro e exploraria o tempo que sobrou da aplicação feita.

**Palavras-chave:** Batalha de Frações, Jogos, Estágio Supervisionado, Alunos, Dinâmica.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. BNCC – BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. **Ministério da Educação e Conselho Nacional de Educação**. 2017.

BRASIL. Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008. Dispõe sobre o estágio de estudantes. Brasília, DF: **Diário Oficial da União**, 1990.

COELHO, M. A. V. M. P. **O Estágio Supervisionado e a Produção de Significados dos Futuros Professores de Matemática**. In: 16º CONGRESSO DE LEITURA DO BRASIL - COLE, 2007, Campinas. 16o Congresso de Leitura do Brasil. Anais... Campinas: Unicamp, 2007.

MELO, C. H. da C.; LIMA, C. N. de. A importância dos jogos no ensino de Matemática no Ensino Fundamental II. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 22, nº 39, 18 de outubro de 2022.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. del P. B. **Metodologia de Pesquisa**. Porto Alegre, RS, Brasil: Penso, 2013.