

BARALHO MATEMÁTICO COM DIFERENTES REPRESENTAÇÕES NUMÉRICAS

RESUMO

Neste artigo, descrevemos a criação e uso de um baralho com fins educativos no ensino de matemática, composto por 55 cartas com os números de 0 a 10, representados por meio de diferentes operações matemáticas. O recurso foi planejado numa atividade na disciplina de Metodologia do Ensino de Matemática (MEM) do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal Catarinense – Campus Sombrio (IFC-CS). O baralho, originalmente criado para o jogo Pife, foi também usado para o jogo Rouba Monte. Considerando que atividades envolvendo jogos, utilizam de uma abordagem lúdica e interativa para o ensino de conceitos matemáticos. Foi baseado na premissa de que jogos podem ser usados como ferramenta pedagógica, fundamentado em teorias que apontam benefícios relacionados ao desenvolvimento cognitivo e à superação das dificuldades de aprendizagem em matemática. A validação da proposta foi realizada primeiramente entre os pares, licenciandos, tendo-se em vista o reconhecimento dos benefícios do jogo de baralho com as cartas criadas, sugeriu-se e aplicou-se o jogo rouba monte e pife, em sala de aula com alunos do ensino fundamental. Os resultados indicam que o baralho pode ser um recurso útil para o ensino e fixação de operações matemáticas, e oportuniza um ambiente de aprendizagem ativo e coletivo. Incentiva-se para estudos futuros, investigando de forma mais sistemática sua aplicabilidade educacional.

Palavras-chave: Ludicidade, Educação Matemática, Baralho Matemático.