



## VII CONGRESSO INTERNACIONAL DE ENSINO DA MATEMÁTICA

ULBRA – Canoas – Rio Grande do Sul – Brasil.

04, 05, 06 e 07 de outubro de 2017

### O ENSINO DE MATEMÁTICA MEDIADO PELOS JOGOS: BRINCANDO COM OS NÚMEROS

Paulo José dos Santos Pereira<sup>1</sup>

#### Educação Matemática nos Anos Finais do Ensino Fundamental

**Resumo:** Este presente artigo tem como objetivo contribuir com o ensino de matemática por meio da utilização de jogos como recursos didáticos, auxiliando na formação do aluno e principalmente na superação de suas dificuldades. O presente trabalho trouxe ainda, relatos de experiência da utilização de jogos matemáticos, como estratégia no processo de ensino e aprendizagem. Realizado nas Escolas de Ensino Fundamental II da Rede Pública Estadual de Rio Branco, com os alunos de 6º ao 9º ano, com ênfase em três escolas, Padre Carlos Casavecchia, Djalma Teles Galdino e Pedro Martinello, tendo uma duração de 10 meses e, atendendo assim, aos alunos que apresentavam dificuldades com o ensino de matemática. No desenvolvimento do projeto foram utilizados quatro jogos matemáticos, onde por meio deles foram ensinadas as operações com números inteiros, equações do 1º grau, noções de raciocínio lógico e conhecimentos gerais envolvendo a matemática, possibilitando aos sujeitos, o uso de estratégias, para a resolução dos jogos propostos, levando-os a aprimorarem as suas habilidades. Por isso, a utilização desse recurso didático poderá proporcionar aos alunos trocas de experiências e discussões, além de envolvimento no processo de ensino e aprendizagem, mostrando a matemática com um olhar diferente da que estão acostumados a enxergarem.

**Palavras Chaves:** Jogos. Recursos didáticos. Ensino. Aprendizagem

#### Introdução

Com o propósito de desenvolver e despertar a consciência para a importância do estudo de matemática por meio do ensino com a utilização de novos recursos didáticos e tecnológicos, para o desenvolvimento do aluno, e devido às dificuldades apresentadas por eles no dia a dia escolar, principalmente com a disciplina de matemática, deficiência nas operações básicas, nos conceitos e fórmulas, surgem os jogos matemáticos, como alternativa de ensino. Enfim, o uso de jogos no ensino de Matemática visa fazer com que os sujeitos tenham maior afinidade com a disciplina, despertando de forma eficaz o interesse pelo conhecimento.

Ensinar matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. O jogo, além de ser um recurso eficaz para a construção do conhecimento matemático, possibilita ao aluno uma aprendizagem diferenciada. O uso de jogos no ensino de Matemática tem como objetivo fazer com que os estudantes gostem de aprender sobre a disciplina, mudando assim, a rotina da classe e despertando de forma eficaz, o interesse do estudante.

---

<sup>1</sup> Mestre em Ensino de Ciências e Matemática. Instituto Federal do Acre - IFAC. [paulo.santos@ifac.edu.br](mailto:paulo.santos@ifac.edu.br)

Estudar e ensinar matemática tem sido um grande desafio em nossa sociedade moderna, com isso, muitos docentes, buscam inovar suas técnicas e métodos de ensino. Já que todo trabalho desenvolvido nas escolas visou uma aprendizagem significativa, já que na essência, todo sujeito envolvido está em busca de conhecimento, de aprender o desconhecido, de aperfeiçoar o seu conhecimento prévio, aquilo que traz internalizado dentro do seu ser.

Assim, este trabalho, buscou um caminho para a aprendizagem dos conceitos básicos de matemática, conscientizando aos envolvidos de que os jogos matemáticos, como recursos didáticos no processo de ensino e aprendizagem, podem ser uma ferramenta de suma importância para o desenvolvimento e aprendizagem do aluno.

A metodologia desenvolvida no trabalho para confecção dos materiais concretos ocorreu de forma a envolver todos os participantes no projeto.

O referido projeto foi desenvolvido nas escolas públicas estaduais nas proximidades do Campus Rio Branco, com alunos que apresentavam dificuldades no ensino de matemática, tendo duração de dez meses (março a dezembro/2016), contemplando cerca de trezentos alunos.

Com esses materiais foram confeccionados os seguintes jogos: Kalah, Argolas da Multiplicação, Triângulo Mágico, Baralho de Função e Trilha Matemática.

O jogo Kalah é um jogo africano onde possibilita aos envolvidos uma instigação do raciocínio fazendo com que eles pensem e montem estratégias para vencerem os jogos.

Já no jogo Argolas da multiplicação formado por um tabuleiro por linha e colunas, os envolvidos deverão jogar a argolas no e onde cair deverão multiplicar a linha pela coluna e realizando o cálculo mental de multiplicação.

Outro jogo desenvolvido foi o triângulo mágico, nesse jogo os envolvidos têm a possibilidade de montar um quebra cabeça só com triângulos retângulos e forma um triângulo retângulo maior, porém deverá observar os lados com as equações do 1º grau e as suas soluções, assim formará o par com os lados dos triângulos.

Já no baralho da função são montadas as cartas com os dados de uma função do 2º grau, e as cartas são distribuídas e os jogadores deverão reunir todas as cartas com as respostas relacionada com a função que o mesmo tem.

Por fim a trilha matemática é um jogo composto de várias perguntas relacionadas com a matemática do qual os participantes deverão responder corretamente as perguntas para poderem avançar as casas da trilha. O jogo requer um dado para auxiliar os participantes.

## **REFERÊNCIAS**

1. GUZMÁN, M de. **Contos com contas**. Lisboa: Gradiva, 1986.

2. MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais (1ª a 4ª série): matemática**. Secretaria de Educação. Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF,1997.
3. SMOLE, K.S.; DINIZ, M.I.; MILANI, E. **Jogos de matemática do 6º ao 9º ano. Cadernos do Mathema**. Porto Alegre: Artmed 2007.