



A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DE SEQUÊNCIAS NUMÉRICAS

Thiago Campos Magalhães¹

Ariosvaldo Andrade dos Santos²

Célio Moacir dos Santos³

Educação Matemática no Ensino Médio

Resumo:

O ensino da Matemática é algo desafiador e requer que trabalhem de forma criativa e construtiva. Segundo Fiorentini e Miorim (1990), tanto professores quanto alunos encontram dificuldades no processo de ensino-aprendizagem da matemática. Nesse contexto, um importante papel é desempenhado pelos jogos de lógica, uma vez que eles têm o caráter de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais prazeroso. Ainda segundo os mesmos autores, jogos didáticos ou de raciocínio lógico utilizados no início dos conteúdos podem despertar o interesse dos alunos. Nesse sentido, o presente artigo traz algumas possibilidades de utilização de jogos no estudo de sequências numéricas, cuja proposta ocorreu em uma turma de primeiro ano do Ensino Médio em uma escola de Santa Maria de Jetibá - ES. Inicialmente, a ideia é propor uma sequência didática, na qual nos referendamos em Zabala (1998), que trata essas atividades como um conjunto organizado e estruturado com um objetivo educacional. Dessa forma, propomos problemas relacionados aos jogos: Torre de Hanói, jogo do Sim e o Labirinto de Argolas, explorando conceitos básicos de sequências numéricas com o objetivo de trazer significados às fórmulas específicas associadas às progressões aritmética e geométrica. Em qualquer um dos três jogos, veremos que as propriedades das sequências numéricas surgem naturalmente a partir das propriedades dos jogos. Finalizando esse trabalho, foi aplicado um questionário com o objetivo de avaliar a proposta, mediante os resultados obtidos pelos alunos em relação à aprendizagem, a significação da apropriação dos conceitos e se o uso dessa prática realmente teve relevância em auxiliar nas dificuldades no ensino do conteúdo, trabalhado na sequência. Os resultados do questionário mostraram que, de fato, os trabalhos com jogos, proposto pela sequência didática podem contribuir no ensino-aprendizagem dos conteúdos referentes às progressões, tendo em vista que, durante o processo, os alunos se encontraram motivados em descobrir os conceitos mediante as propriedades dos jogos executados.

Palavras Chaves: Ensino. Jogos. Sequência Didática. Sequências Numéricas.

Referências

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Editora Vozes Limitada, 2011.

FIORENTINI, Dario. MIORIM, Maria Ângela. Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no Ensino da Matemática. **Boletim da SBEM-SP**, v. 4, n. 7, 1990.

MORATORI, Patrick Barbosa. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem. **UFRJ. Rio de Janeiro**, 2003.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Penso Editora, 1998.

¹ Mestrado. Instituto Federal do Espírito Santo. thiago.magalhaes@ifes.edu.br

² Mestrado. Instituto Federal do Espírito Santo. ariosvaldo.santos@ifes.edu.br

³ Mestrado. Secretaria de Educação do Espírito Santo. moacircelio@yahoo.com.br