

Uso de jogos no ensino da matemática

COSTA, Rafael Eduardo¹
BALKE, Marlova Elizabete²

Com base em dados que apontam a deficiência no aprendizado de matemática no ensino fundamental, decidiu-se por desenvolver um projeto de extensão, o qual consiste no complemento do ensino deste componente curricular, para estudantes da nona série do ensino fundamental, utilizando jogos de tabuleiro, aliados a conceitos matemáticos básicos. A ação está sendo realizada no Colégio Estadual Haidée Tedesco Reali em Erechim/RS e conta com a participação de 55 estudantes. O objetivo do trabalho é complementar o ensino da matemática propondo aos estudantes uma conexão entre os assuntos abordados em sala de aula e conceitos matemáticos presentes nos jogos, com enfoque a questões e conteúdos abordados na Prova Brasil. Assim, foram escolhidos os jogos: Batalha Naval, Ludo, Dominó, Figuras Geométricas e ainda se pretende no decorrer do projeto trabalhar com Banco Imobiliário e exercícios específicos da Prova Brasil. Desta forma, a metodologia utilizada é interacionista, em que além da mediação do bolsista ocorre a troca de conhecimento entre os estudantes. Destaca-se que o desenvolvimento das atividades ocorre no mesmo turno de aula, em dias previamente marcados e em momentos diferentes entre as duas turmas. Assim, para o desenvolvimento da ação inicialmente apresenta-se através de *slides* o histórico, as regras, fundamentação do jogo e a relação com a matemática. Posteriormente, ao terminar a atividade proposta realiza-se uma revisão do tema abordado através de questões do jogo, as quais envolvem a matemática da sala de aula, com resolução de exercícios. Procurando avaliar as ações desenvolvidas até o momento, aplicou-se questionários aos estudantes, identificando desta forma a contribuição do projeto para o ensino e aprendizagem dos envolvidos. Assim, quanto ao Jogo de Coordenadas Cartesianas, observou-se que 95% dos estudantes consideraram a atividade ótima ou boa, números muito similares quanto ao Ludo e Dominó. No jogo Cálculo de formas geométricas este mesmo indicador apontou 72% apropriado, resultado esperado devido à maior dificuldade imposta. Portanto, considerando os objetivos propostos pelo projeto e também ao fato do mesmo ainda estar em andamento, os resultados obtidos são muito bons, estes já verificados na aplicabilidade dos conteúdos desenvolvidos em sala de aula. Observa-se que há necessidade de continuidade do projeto no próximo ano, pois é evidente que temos que melhorar os índices da educação básica principalmente em matemática e estas ações envolvendo o lúdico e a matemática contribuem para melhora do ensino e da aprendizagem.

Palavras-chave: jogos, conceitos matemáticos, aprendizagem, lúdico e matemática.

Modalidade: Extensão.

¹ Engenharia Mecânica, do *Campus* Erechim do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, rafaeleduardo83@hotmail.com

² Coordenadora de Extensão do *Campus* Erechim do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, marlova.balke@erechim.ifrs.edu.br