

DESMISTIFICANDO O ENSINO DE MATEMÁTICA COM O USO DE JOGOS

Caroline G. Chaves; Isabella S. Rodrigues; Fábio H. G. Júnior; Ailton Durigon; Marcelo M. de Souza; Vilma G. Karsburg

Instituto Federal de Santa Catarina - IFSC - Câmpus Lages

INTRODUÇÃO

O presente trabalho é resultado de um projeto de extensão, da modalidade Protagonismo Discente, realizado no segundo semestre de 2019, em parceria com a EEB Professora Otilia Ulyseia Ungaretti, no município de Cerro Negro/SC.

Conforme INEP(2019), Identificou-se que o município de Cerro Negro possui um baixo IDEB (Índice de Desenvolvimento de Educação Básica).

Essa proposta visou o uso de atividades adaptadas ao ambiente escolar para despertar o interesse pela disciplina de Matemática, e auxiliar na aquisição de conhecimentos pelos discentes por meio de jogos.

OBJETIVOS

- Criar uma gama de jogos para estudar conteúdos matemáticos;
- Propor atividades para desenvolver o raciocínio matemático;
- Estabelecer uma relação entre as regras dos jogos com a resolução dos exercícios;
- Facilitar a compreensão de conteúdos, modificando a visão que os estudantes possuem em relação a matemática.

MÉTODOS

- Estudo dos conteúdos a serem trabalhados;
- Construção de jogos didáticos para o ensino de matemática, conforme podemos visualizar na figura 1;
- Breve revisão dos conteúdos com os estudantes;
- Aplicação das atividades nas turmas: nove turmas dos anos finais do ensino fundamental (270 alunos).



Figura 1. Jogos construídos para trabalhar com os discentes.

RESULTADOS

A partir da realização do projeto pode-se destacar como principais resultados:

- Participação em aula: Durante as atividades executadas, todas as turmas demonstraram curiosidade e, conseqüentemente, vontade de aprender.
- Maior interesse: As professoras da escola relataram que grande parte dos alunos demonstraram maior interesse na

disciplina após as atividades, e sempre as questionavam sobre quando retornaríamos ou quando elas fariam outras atividades lúdicas;

- Em 2020, com o novo resultado do IDEB da escola, percebe-se que ele não se alterou. Porém a nota, na avaliação do SAEB de matemática aumentou de 225,60 para 240,73, isso demonstra que os jogos podem ter contribuído para a avaliação.

Na figura 2 apresenta-se três diferentes atividades, exemplificando a diversidade de jogos e exercícios durante a realização do projeto.



Figura 2. Atividades realizadas.

CONCLUSÕES

Com base nos resultados e experiências obtidos, conclui-se que apenas uma atividade isolada não é suficiente para elevar os índices da escola, mas que é muito importante a realização de atividades diferenciadas para estimular o engajamento, o interesse e a participação dos discentes.

Como trabalhos futuros pode-se propor que seja dedicado mais tempo para a execução da proposta, ou seja, que o projeto seja de longo prazo e que seja dada continuidade pelos professores nas atividades diferenciadas.

Referências

[1] INEP. **IDEB – Resultados e Metas**. Disponível: <http://ideb.inep.gov.br/resultado/resultado/resultado.seam?cid=789803>. Acesso em: 25 de junho de 2019 às 18:26.

[2] GROENWALD, C. L. O.; TIMM, U. T. **Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula**. Só Matemática. Virtuoso Tecnologia da Informação, 1998-2020. Disponível em: <https://www.somatematica.com.br/artigos/a1/>. Acesso em 26 de setembro de 2020 às 09:37.

Agradecimentos

A todos os alunos e professores da escola EEB Prof Otilia Ulyseia Ungaretti e a PROEX pela aprovação do projeto no Edital nº 16/2016 – Protagonismo discente e pelas bolsas disponibilizadas para a sua execução.



SEMANA NACIONAL DE
CIÊNCIA E TECNOLOGIA - 2020
Inteligência Artificial: A Nova Fronteira da Ciência Brasileira

I Mostra Virtual
3 Ciência e
Tecnologia
IFSC Lages e Urupema

 **INSTITUTO FEDERAL**
Santa Catarina