

JOGO TWISTER MATEMÁTICO

Autores: BRUNA DE FÁTIMA FERNANDES ALMEIDA, KAMILA ALVES DA CRUZ, JANAINA CUNHA DOS SANTOS, SAULO OLIVEIRA DE MATOS, TALLE FREDSTON VIEIRA, VERÔNICA DE JESUS ROCHA, ELDER OLINTO DE MORAIS

Introdução

Devido ao desinteresse de parte dos alunos pela Matemática, os professores devem usar estratégias pedagógicas para que os mesmos se sintam atraídos pela disciplina. Cabe ao professor buscar alternativas que resultem no aprendizado e no interesse dos alunos pelo conteúdo trabalhado em sala de aula. Desse modo, vemos nos jogos, um modo eficaz de aplicar a prática docente, fazendo com que os alunos desenvolvam a criatividade, a curiosidade e a autonomia, e assim compreendendo o conteúdo trabalhado.

É notável a importância de se trabalhar atividades lúdicas em sala de aula, levando os alunos a se inserir na realidade escolar, por meio de atividades prazerosas, e assim despertarem maior interesse pela matemática.

[...] A educação lúdica é uma ação inerente da criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. [...] (ALMEIDA, 1995, P.11)

Buscando alcançar melhores resultados, desenvolvemos o jogo “Twister Matemático” com os alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental na Escola Estadual Dr. Tarcísio Generoso como uma das atividades do Pibid, na cidade de São Francisco – MG. O jogo tem como objetivo fazer com que os alunos realizem operações matemáticas, sobre diversos conceitos abordados no ensino fundamental. O jogo permitiu ainda que observássemos as dificuldades de alguns alunos na resolução de questões envolvendo as quatro operações fundamentais da matemática.

Material e métodos

O jogo “Twister Matemático” é composto pelos seguintes materiais: um tapete com dezesseis círculos numerados, um dado indicando os membros, um dado indicando a orientação do membro (direita ou esquerda) e 48 cartas com questões a serem respondidas. O Twister Matemático é um jogo criado para ser jogado de dois a quatro jogadores e requer que os participantes tenham um breve conhecimento matemático, como também agilidade para não perder o equilíbrio. Vence o jogo aquele que não tocar com o joelho ou cotovelo na superfície.

Se abre um tapete sobre uma superfície plana com o lado colorido e numérico para cima. Colocam -se os dados e as cartas ao lado do tapete.

Os jogadores devem tirar os sapatos (o ideal é jogar de meias) e se colocam em pé, frente a frente, em extremos opostos do tapete, perto da palavra "Twister Matemático". Cada jogador coloca um pé em um círculo amarelo e o outro em um círculo azul, os mais próximos de cada extremo, perto da palavra "Twister". O professor sorteia as cartas e faz a pergunta em voz alta para o jogador poder responder. Caso este acerte, serão jogados os dados para indicar o membro e a direção que ele colocará o membro no número que obteve na resposta. O jogador, da vez, deverá se mover sem tocar com o cotovelo ou joelho na superfície. Somente uma mão ou um pé pode ocupar um círculo de cada vez. O professor deverá ficar atento para que a pergunta que ele fez ao participante anterior não tenha a mesma resposta do seguinte, pois não podem ocupar o mesmo círculo. Entretanto, quando o mesmo jogador obtiver o resultado que ele já ocupa este poderá ser trocado pelo membro sorteado na rodada. Uma vez que as mãos e os pés estejam colocados nos círculos, inclusive os dois pés colocados no início, eles não podem ser movidos ou levantados sem uma nova indicação dada pelo professor após responder a pergunta e jogar os dados. No entanto, uma mão ou um pé podem ser levantados para dar passagem a outra parte do corpo, mas devem retornar imediatamente ao círculo do qual saíram. O professor deve ser notificado antes que esse movimento seja efetuado.

Se um jogador cai ou deixa qualquer parte do corpo, que não seja uma mão ou um pé, tocar o tapete (um cotovelo ou joelho, por exemplo), o jogo termina para este. Quando jogado por quatro integrantes, eles poderão formar duas duplas e neste caso os jogadores da mesma dupla poderão ocupar o mesmo círculo com o número da resposta. Termina o jogo, quando um jogador ou dupla sobrar no tapete. No caso de duplas, quando um integrante cair ou tocar a superfície, essa dupla sai da partida.



Resultados e discussão

Após o término do jogo, foi aplicada uma atividade avaliativa individual, que nos mostrou uma visão do conhecimento adquirido pelos alunos. Durante o jogo foi possível notar algumas dificuldades com o conteúdo já trabalhado, mas no decorrer da atividade houve interesse e aprendizagem com relação ao conteúdo, sendo comprovado pelos resultados da atividade avaliativa.

O jogo ajudou ainda, os alunos a superarem as dificuldades que alguns tinham em relação a atividades que envolvem as quatro operações fundamentais da matemática. Isso nos mostra o quanto é importante o uso de meios diversificados no processo de ensino e aprendizagem, fazendo com que saia da monotonia de uma sala de aula e leve a interação aluno e professor. Houve grande interesse dos alunos pela atividade, assim muitas dúvidas foram sanadas e além da participação de todos os alunos presentes, notamos grande interesse e satisfação pela participação na atividade.

Os materiais manipuláveis são caracterizados pelo envolvimento físico dos alunos numa situação de aprendizagem ativa. (...) Os recursos didáticos nas aulas de matemática envolvem uma diversidade de elementos utilizados principalmente como suporte experimental na organização do processo de ensino-aprendizagem. Entretanto considero que esses materiais devem servir como mediadores para facilitar a relação professor/aluno/conhecimento no momento em que um saber está sendo construído (Passos, 2006, p. 78).

Conclusão

Podemos concluir, que o jogo aplicado foi uma importante ferramenta pedagógica, que despertou interesse dos alunos e tornou a matéria melhor compreendida e atraente, tornando a aula mais dinâmica e motivadora. Houve algumas dificuldades que com o desenvolvimento da atividade foram superadas. O jogo Twister Matemático proporcionou maior interação entre os alunos e professor, tornando possível desenvolver as competências dos alunos

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais”, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que deseja desenvolver” (BRASIL, 1998).

Agradecimentos

À Escola Estadual Dr. Tarcísio Generoso, juntamente com seu corpo docente e demais funcionários, em especial à professora Marcília Elizete Leal pelo apoio e orientação dispensados durante a realização das atividades.

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Dinâmica lúdica: jogos pedagógicos para escolas de 1 e 2. graus**: projeto. 1978.

BRASIL/MEC, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, 1998.

PASSOS, Carmen Lúcia Brancaglioni. **Materiais manipuláveis como recursos didáticos na formação de professores de matemática**. In: LORENZATO, Sergio (Org.). **O Laboratório de Ensino de Matemática na Formação de Professores**. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.