

JOGO DA VELHA COM FUNÇÃO DE 1º GRAU

Autores: RITA DE CASSIA SALDANHA MARQUES, SILVANEIDE BRAGA DA SILVA, PÂMILA GONÇALVES DA CRUZ, SUÉLEN MENDES DA SILVA, BRUNA ALMEIDA DA CRUZ, VANILSON NUNES MENDES JÚNIOR, ELDER OLINTO DE MORAIS

Introdução

O presente trabalho aqui exposto, foi desenvolvido com os alunos do 1º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Doutor Tarcísio Generoso na cidade de São Francisco-Minas Gerais, como uma atividade do PIBID. Tal trabalho tinha como objetivo principal trabalhar os conceitos de função de 1º grau de forma lúdica e dinâmica através de um jogo matemático intitulado “Jogo da velha com função de 1º grau”. A opção pelo jogo surgiu da necessidade de utilização de metodologias de ensino diversificadas e atrativas no ensino da matemática. O ensino da matemática é bastante complexo, já que sua aprendizagem depende de vários fatores. Sabe-se que para aprender matemática é necessário que se desenvolva o raciocínio lógico, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. É importante a utilização de estratégias no ensino da matemática, enfatizando aqui o uso de jogos matemáticos que segundo Guzmán (1986), o objetivo dos jogos matemáticos na educação não é somente divertir, mas extrair dessa atividade conteúdos suficientes para gerar um conhecimento, fazer com que os alunos pensem com certa motivação a fim de despertar maior interesse em aprender e proporcionar um ambiente prazeroso. Nesse sentido concordamos com Smole (2007) no sentido que com os jogos os alunos têm a oportunidade de resolver problemas, investigar e descobrir qual a melhor jogada, refletir e analisar as regras, estabelecendo relações entre os elementos do jogo e os conceitos matemáticos. Borin (1996) também apresenta à introdução de jogos nas aulas de matemática a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Assim o jogo possibilita situações de prazer e traz consigo a aprendizagem significativa nas aulas de matemática.

Material e métodos

Os materiais utilizados na confecção do jogo foram: cartolina, régua, tesoura e canetinhas. O jogo funciona da seguinte forma: desenha-se em uma cartolina uma tabela 4x4, e em cada cruzamento de linha com coluna era colocada uma pergunta pertinente ao conteúdo trabalhado. O jogo era jogado em duplas (ou com mais alunos dependendo da quantidade de alunos), a dupla que iniciava o jogo analisava e escolhia uma pergunta sobre função do 1º grau para resolver. Se resolvessem corretamente a questão escolhida então a marcava com seu marcador, se errassem passava a vez para a outra dupla e assim por diante. Vencia o jogo a dupla que conseguisse resolver corretamente quatro perguntas horizontalmente, verticalmente ou na diagonal da tabela, assim como no tradicional jogo da velha.

Resultados e discussão

Com a aplicação de jogos é fácil perceber que os alunos se sentem muito mais motivados do que com a aula de quadro e giz. Os resultados obtidos após a aplicação do jogo foram muito satisfatórios, os alunos tiveram uma melhor percepção dos conceitos de função do 1º grau. Foi perceptível o entusiasmo e o interesse dos discentes em aprender, principalmente daqueles que tinham maior dificuldade de interpretar as questões, outro aspecto que deve ser evidenciado é a competição todos queriam completar uma vertical, diagonal ou horizontal para que pudesse ganhar. Enfim os professores, principalmente os de matemática, não devem se limitar a uma única técnica de metodologia, mas que fazer a utilização de técnicas diversas, fazendo sempre que possível à junção delas, visando sempre o êxito do aluno.

Conclusão

Após a aplicação do jogo levando em consideração todos os trabalhos desenvolvidos no PIBID, percebemos que o uso de metodologias diversificadas e atrativas são grandes aliadas no processo de ensino-aprendizagem da matemática. Tais metodologias são capazes não só de despertar o interesse em aprender nos alunos, mas também de proporcioná-los um ambiente prazeroso e divertido na busca do conhecimento.

Realização:



SECRETARIA DE
DESENVOLVIMENTO
CIENTÍFICO, TECNOLÓGICO
E INOVAÇÃO SUPERIOR



Apoio:



Agradecimentos: Agradecemos primeiramente a Deus que nos permitiu desenvolver este trabalho e a Capes nossa agência de fomento.

Referências Bibliográficas:

BORIN, Júlia. Jogos e Resoluções de Problemas: **uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: IME-USP, 1996

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

SMOLE, M. I. MILANI, E. Jogos de matemática de 6º ao 9º ano. Porto Alegre: Artmed, 2007