
MATEMÁTICA ATRAVÉS DE JOGOS.

Estudante(s): Julia Beatriz dos Santos, Larissa Brito dos Santos, Shirley Rodrigues Mendes dos Santos.

Orientador: Edna Teresinha dos Santos (ednasantos632@hotmail.com).

Escola: Escola Municipal Sebastião Rangel.

Resumo

Resumo

O trabalho apresentado relata a experiência em projeto desenvolvido na Escola Municipal Sebastião Rangel de Ensino Fundamental onde utilizou-se a metodologia de projetos com alunas do 5º do ensino fundamental I com a finalidade usar jogos de tabuleiros como recurso aprendizagem. As alunas foram orientadas a estudar o jogo banco imobiliário em duas versões só com dinheiro e com cartões de créditos e fazer um levantamento quais disciplinas do currículo escolar deles aparece mais nos jogos e que eles escolhessem qual gostaram mais, e qual não gostaram, explicando os motivos através de depoimentos .

Palavra – chave : jogo , tabuleiro , matemática, dinheiro ,cartão

Introdução e justificativa

Para melhorar o processo de ensino aprendizagem nessas disciplinas, uma das possibilidades é a utilização de jogos educacionais, a fim de atrair a atenção dos alunos e melhorar seu desempenho.

Este trabalho aborda o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro, baseado no jogo “Banco Imobiliário”, contextualizando no ensino do sistema monetário para alunos do ensino fundamental bem como a aplicação de seu conteúdo. Os relatos dos alunos demonstram que esta foi uma atividade divertida, auxiliando na integração entre os alunos e na revisão do conteúdo proposto, tornando a aula mais atrativa e eficiente.

Objetivos

Reforçar a compreensão dos alunos a respeito das operações básicas e da porcentagem, a fim de estimular o cálculo mental.

Metodologia

A pesquisa foi feita através da web em sites recomendados e artigos acadêmicos. Também em conversa com os pais de alunos. Que relataram que tem problemas. Na hora de resolver as atividades pelos alunos proposta pela escola.

Resultados e Discussão

Também procuramos argumentar a importância do uso de jogos no ensino de matemática, expondo como esta metodologia pode diminuir a indisciplina e desenvolver autonomia nos alunos através das regras e interações sociais enquanto o conteúdo matemático é trabalhado de forma lúdica. Pesquisamos a respeito do jogo Banco Imobiliário, com o objetivo de entender melhor o seu contexto e funcionamento. A fim de enriquecer a adaptação do jogo, tanto na estética quanto na jogabilidade, resolvemos verificar que mudanças eram presentes nas diferentes versões comerciais do Banco Imobiliário. Começamos o processo de elaboração acrescentando uma dificuldade às cartas bônus, a resolução de expressões matemáticas, permitindo o reforço de operações básicas e números inteiros. Em seguida optamos por acrescentar cartas de desconto para os jogadores, sendo descontos simples de serem calculados mentalmente como, as quatro operações fundamentais aplicados nas eventuais aquisições dos jogadores facilitando a aplicação do jogo no curto tempo do contexto escolar. Durante o jogo os alunos conseguiram perceber as relações entre as operações de multiplicação e divisão, verificando através do uso de uma calculadora.

Conclusões

Este trabalho surgiu da necessidade de reforçar a compreensão dos alunos a respeito das operações básicas e de resolução de problemas, a fim de estimular o cálculo mental. Para tanto resolvemos utilizar a educação financeira (sistema monetário) como contexto e o uso de jogos como metodologia para tal ação. Desta forma, decidimos organizar uma loja de trocas com balas e pirulitos para os alunos envolvidos trocarem os vales (“300 reais vale um pirulito e 10 reais vale uma bala” estes valores foram discutido pelo grupo de aluno, para não correr o risco de um aluno ganhar todas as balas e os pirulitos e também foi estimulado um tempo para cada jogador) que eles ganhavam quando jogavam Banco Imobiliário, tendo como tema geral e como tema resolução de problemas envolvendo as quatro operações. Nos momentos que antecederam a elaboração do jogo pesquisamos como cálculo mental, educação financeira e porcentagem aparecem na Base Nacional Comum Curricular e nas Diretrizes Curriculares da Educação Básica com intenção de verificar se nossa proposta estaria adequada.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC 3ª Versão. Brasília, DF, 2017.

Grando, R. C. (2001). “O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática”. Unicamp. Disponível em: www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica_e_paula/JOGO.doc. Acesso em: 18/05/2022

MENDES, M. O jogo Banco Imobiliário Sustentável e os conceitos de educação para a sustentabilidade na infância. 22f. Monografia, Universidade de Caxias do Sul (UCS), Rio Grande do Sul, 2016. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/made/article/view/46373/30138>. Acesso em: 11 mar. 2022

REIS, M. V. A. Banco Imobiliário educacional: uma ferramenta para o ensino de matemática. 134f. Dissertação. Instituto de Matemática e Estatística, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: https://sca.proformat-sbm.org.br/sca_v2/get_tcc3.php?id=95040. Acesso: 11 de Mar. de 2019.