



Aplicação de Jogos Matemáticos no Ensino Médio: superando paradigmas

Bruna Muller da Silva, Daniele Martini, Maiara Elis Lunkes, Cintia Schneider, Dandara Belle, Flaviane Predebon Titon

Instituto Federal Catarinense - Campus Concórdia

Área: Matemática - Licenciatura

E-mail para contato: daniele.martini@ifc-concordia.edu.br

O presente texto relata oficinas desenvolvidas por acadêmicas do Curso de Matemática – Licenciatura do IFC Câmpus Concórdia, as quais atingiram um público de cerca de duzentos alunos, divididos em seis grupos, nas dependências da Escola de Educação Básica Professor Olavo Cecco Rigon, Concórdia/SC, durante o evento do I EMFO - Ensino de Matemática e Física através de oficinas. Tais oficinas tiveram duração de 1 hora e meia para cada grupo, nos turnos matutino, vespertino e noturno e foram realizadas no dia 03 de junho de 2014. Mudar paradigmas implica em mudar nossa compreensão e a nossa ação diante da realidade, o que se trata de um grande desafio para o professorado. Para que ocorra efetivamente uma aprendizagem sobre determinado conteúdo, muitas vezes o educador tem de mudar sua postura e buscar metodologias diferentes de ensino, pois não há um método que sempre dará certo. Por meio da elaboração e aplicação de oficinas, buscou-se instigar os participantes e mostrar o lado lúdico da Matemática, sendo esta uma disciplina de fundamental importância, porém geralmente vista de forma negativa. Para tentar amenizar esta visão, as acadêmicas se utilizaram de atividades, tais como, o “Bingo Matemático” em que as regras são iguais ao popular Jogo do Bingo, mas ao invés de sortear os números são sorteadas operações envolvendo conceitos matemáticos em que há necessidade de resolvê-las para então verificar se contém o número/resultado em sua cartela. Foram aplicados também jogos como a “Palmabuada” e o “Cartolebre”, ambos de criação das acadêmicas, além de outros jogos que buscaram propiciar o desenvolvimento do raciocínio lógico. Considera-se que os resultados da aplicação das oficinas foram positivos pois, segundo os alunos participantes, foi possível perceber que a Matemática pode ser divertida e animada e, ainda, o quanto presente ela está no dia a dia. Para as acadêmicas foi possível vivenciar experiências com o futuro ambiente de trabalho e verificar as potencialidades e benefícios do uso da Metodologia de Jogos com alunos do Ensino Médio.

Palavras-chave: Ensino de Matemática. Oficinas Pedagógicas. Metodologia de Jogos.