

## DOMINÓ DAS EQUAÇÕES DO 2º GRAU INCOMPLETAS

Maria Cristina Rullan Maciel

[cristinarullan@gmail.com](mailto:cristinarullan@gmail.com)

Canoas – Rio Grande do Sul - Brasil

Tema: Pensamento Algébrico

Modalidade :Feira de Matemática (F)

Nível educativo: Médio (14 a 17 anos)

Palavras chaves : Material concreto. Jogos . Dominó , Equações do 2º Grau, Aprendizagem

**RESUMO:** *Sabe-se que a Matemática é temida pela maioria dos alunos desde as séries iniciais até o último ano do Ensino Médio. Baseada no referencial teórico de Antunes, Grando, Moura e no PCN que citam os jogos em sala como um elemento motivador e prazeroso, e notando as dificuldades e desmotivação que alunos das turmas do 9º do E.F da E.E.E.M. Guarani, no município de Canoas tem em trabalhar com álgebra, ou seja, com as equações de 2º grau incompletas (onde envolve fatoração), resolvi introduzir no planejamento das aulas os jogos que neste caso substituiriam as listas de exercícios. Um dos primeiros jogos que criei para minimizar a dificuldade foi um dominó. Escolhi elaborar um dominó pois é um jogo muito fácil onde todos conhecem as regras - o jogo consiste no encaixe das peças como o dominó normal, mas neste caso os alunos vão ter que resolver as equações propostas para irem encaixando as peças - quem ficar primeiro sem peças será o vencedor. Durante a aplicação do jogo percebe-se que consegui cativar a atenção dos alunos e predominou o comprometimento, a interação, o trabalho em grupo e a troca de informações de forma organizada e divertida.*

**DESENVOLVIMENTO:** A matemática é uma disciplina temida pela maioria dos alunos, percebo como professora de ensino fundamental e ensino médio que isso acontece desde as séries iniciais. Comecei lecionando apoiada sempre nos livros didáticos e a cada aula ministrada percebia a dificuldade que a maioria dos alunos tinha. Procurando alternativas para que os alunos se sentissem incluídos na aprendizagem da disciplina, resolvi repensar no planejamento das aulas e inserir os jogos matemáticos como motivadores. Os jogos fazem parte de meu planejamento e com a aplicação deles as aulas ficam motivadoras e prazerosas. Existe uma troca de ideias entre os alunos que faz com que eles discutam estratégias e percebam em grupo onde está o erro no cálculo que estejam resolvendo. Baseada no referencial teórico de vários autores podemos ver a importância que tem o jogo no ensino – aprendizagem dos educandos. Se considerarmos que a aprendizagem da disciplina se dá a partir da inteligência lógico matemática veremos que os jogos estimulam esta inteligência. O jogo torna a sala de aula mais prazerosa e atrativa, e dessa forma desperta o interesse do aluno que resulta na

construção do conhecimento. Antunes esclarece que devemos propor que desafios onde se realizem um reconhecimento que permita uma associação, comparação e que aja um relacionamento. Segundo Grandó, temos que respeitar os momentos que o aluno precisa quando implantamos um jogo, que são a familiarização com o jogo, reconhecimento das regras do jogo, jogar para assimilar as regras, intervenção do professor, jogar. Para Moura, o jogo pode ser classificado como um desencadeador de aprendizagem ou pode ser jogo de aplicação, ou seja ele quer dizer que o jogo não pode ser tão maçante como uma lista de exercícios, ele tem que ser muito bem conduzido para ele ser lúdico. Já o PCN que o jogo é um objeto sociocultural em que a matemática está presente e supõe “fazer sem obrigação externa e imposta”, por mais que exija normas e controle. Nos jogos se desenvolve o autoconhecimento, a articulação entre o conhecido e o imaginário, não existe um caminho único ou melhor para ensinar matemática, mas é preciso conhecer diversas possibilidades de trabalho em sala de aula. Conforme mencionado anteriormente, notando as dificuldades e desmotivação que os alunos das turmas do 9º do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Guarani, do município de Canoas, tinham em trabalhar com álgebra, ou seja, com as equações de 2º grau incompletas, onde envolve fatoração resolvi introduzir no planejamento das aulas os jogos que neste caso substituiriam as listas de exercícios. Um dos primeiros jogos que crie para minimizar a dificuldade foi um dominó, escolhi elaborar um dominó pois é um jogo muito fácil onde todos conhecem as regras, o jogo consiste no encaixe das peças como o dominó normal, mas neste caso os alunos vão ter que resolver as equações propostas para ir encaixando as peças, quem ficar primeiro sem peças será o vencedor. O dominó das equações incompletas tem como objetivos estimular em atividade motivadora o conteúdo de equações do 2º grau incompletas, desenvolver melhor compreensão das equações incompletas. O jogo será composto por quatro jogadores. O dominó é composto de 28 peças e em cada peça são impressas equações do 2º grau incompletas e respostas das mesmas. A distribuição será de forma tradicional, sete peças para cada jogador. Se sorteia quem começa o jogo. A cada peça jogada na mesa deve ser expressa a leitura da equação. Ganha o jogo quem se livrar de todas as peças que tem na mão.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Reconhecemos que a matemática pode ser ensinada de forma divertida e prazerosa, gerando interesse não só em quem aprende como também em quem ensina. Nesta metodologia o papel do professor é de mediador, fazendo com

que os alunos se sintam inseridos no ensino – aprendizagem do conteúdo abordado e dessa forma tornar-se críticos e atuantes. Durante a aplicação do jogo percebi que consegui cativar a atenção dos alunos e predominou o comprometimento, a interação, o trabalho em grupo e a troca de informações de forma organizada e divertida.



#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antunes, C. (2006). *Inteligências múltiplas e seus jogos: Inteligência Lógico-matemática*. Limites. 6. Rio de Janeiro: Vozes.
- D'Ambrosio, U. (2007). *Educação Matemática: Da teoria à prática*. 14ª. ed. São Paulo: Papyrus.
- Grando, R.C. (2004). *O jogo e a Matemática no contexto da sala de aula*. São Paulo, Brasil: Paulus.
- Moura, M. (1994). *A séria busca no jogo: do lúdico na Matemática*. Educação Matemática, 3, 17-24. São Paulo, Brasil.