

JOGO BINGO 3 D (GEOMETRIA ESPACIAL)

Maria Cristina Rullan Maciel

cristinarullan@gmail.com

Canoas – Rio Grande do Sul - Brasil

Tema: Geometria Espacial

Modalidad :Feria de Matemática (F)

Nível educativo: Médio (14 a 17 anos)

Palavra chave : Jogo , Bingo , Geometria Espacial E. Médio

RESUMO : Este trabalho é fruto da experiência vivenciada em uma Turma de 3º ano do Ensino Médio Politécnico da Escola Estadual de Ensino Médio Guarani, em Canoas , RS , Brasil, no desenvolvimento do conteúdo de Geometria Espacial. Abordou-se o conteúdo de Geometria Espacial com exercícios , aplicação de fórmulas , e com o uso de material manipulável (jogos) e o trabalho em grupos se fez a contextualização do mesmo. Além da aprendizagem, o objetivo também era promover a interação entre os alunos e motivar á turma para estudar matemática e dessa forma torna-la prazerosa .Estudos na área de Educação Matemática indicam que o uso de material concreto estimula a criatividade e o interesse dos alunos dando-lhes a oportunidade de relaciona-os com o cotidiano, como também redescobrirem novas regras e relações . Optei por elaborar um bingo que chamarei de “Bingo 3D” , por se tratar de um jogo conhecido, com regras de fácil entendimento , um jogo onde os alunos interagem buscando as respostas correta e discutem as possíveis respostas. Durante o desenvolvimento da atividade foi perceptível o interesse e o envolvimento dos alunos com o jogo proposto e conseqüentemente com a contextualização dos conteúdos matemáticos desenvolvidos.

DESENVOLVIMENTO: Estamos inseridos em uma sociedade contemporânea onde a tecnologia avança rapidamente e toma conta de nossos alunos interferindo muitas vezes no ensino-aprendizagem. Um dos grandes desafios que enfrentamos como docentes é despertar o interesse de nossos alunos nas aulas de matemática quebrando a rotina do quadro e giz e trazendo para a sala de aula o Material Manipulável (Jogos) . O uso de jogos no ensino da Matemática tem-se mostrado uma ferramenta eficaz para o trabalho com adolescentes com o objetivo de fazer com que gostem de aprender Matemática, mudando a rotina de sala de aula e despertando o interesse e a motivação do aluno envolvido. Para isso, temos que abordar a concepção construtivista , ou seja , voltada para que o aluno seja o construtor , para que dessa forma ele possa organizar e integrar novos conhecimentos aos já existentes. No modelo construtivista que defende Piaget (apud D’Ambrósio, 1990), para aprender alguma coisa tem que se partir do conhecimento prévio , ou seja , do que o aluno já sabe. Grandó (2004) afirma que o jogo pode ser utilizado como um instrumento facilitador na aprendizagem de estruturas matemáticas, muitas vezes de difícil assimilação por parte da criança . Neste sentido, a

expressão facilitar a aprendizagem está associada à necessidade de tornar atraente o ato de aprender. Borin (1996) ressalta que o jogo tem papel importante no desenvolvimento de habilidades de raciocínio como organização, atenção e concentração, necessárias para a aprendizagem, em especial da Matemática em geral. O jogo que apresento chama-se “Bingo 3D “ tem como finalidade a fixação e contextualização do conteúdo de Geometria Espacial já abordado . Foi desenvolvido e aplicado nas duas Turmas do Terceiro Ano do Ensino Médio Politécnico da Escola Estadual de ensino Médio Guarani , no município de Canoas, no Rio Grande do Sul , Brasil. As turmas cursam o último ano do ensino Médio e tem em média 27 alunos. O intuito de aplicar o jogo Bingo 3D foi suprir as listas de exercícios , que tornam a aula monótona e pouco atrativa e assim motivar aos alunos a trocarem ideias na resolução dos exercícios propostos no jogo. O bingo é um jogo conhecido por todos e as regras são muito fáceis . O bingo 3D consta de cartelas e fichas que são sorteados como no Bingo normal. O jogo consiste em que os alunos se agrupem em duplas , cada dupla recebera uma cartela . As fichas para o sorteio são colocadas em uma caixa e o professor(a) sorteia a primeira ficha . O professor lê as informações, e cada equipe tenta resolver o que se pede, procurando o resultado em sua cartela. A informação é escrita no quadro para que todos a visualizem, e começarão o calculo no momento que a professor (a) colocar a ampulheta a funcionar com uma duração de 4 minutos para resolver. A dupla que primeiro localizar o resultado ganhara um ponto. Ganha quem preencher a cartela totalizando os dez pontos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: Reconhecemos que a matemática pode ser ensinada de forma criativa e divertida, proporcionando prazer não só em quem aprende, mas também em quem ensina. O papel do professor em sala de aula não é só o de transmitir conteúdos, e sim saber quais são as dificuldades dos alunos e tentar solucioná-las. O jogo Bingo 3D faz parte de uma sequencia de atividades que faz com que o aluno desenvolva habilidades, explorando o raciocínio lógico, o companheirismo, o respeito, ajuda mútua e a convivência em grupo; para dessa podermos ter indivíduos críticos e atuantes na sociedade moderna, porém precisa ser planejado e aplicado pelo professor da melhor forma possível para que possamos ter uma contextualização de qualidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

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: Papirus.

D'ambrósio, U.(1990). *Etnomatemática*. (1º Ed.)São Paulo: Ática.

Dante, L. (2005)*Matemática: vivência e construção*.(2ª Ed.) São Paulo, Brasil :Ática.

Grando, R. (2004).O jogo e a Matemática no contexto da sala de aula. São Paulo, Brasil :Paulus.

Groenwald,C. e Timm,U (2000, novembro).Utilizando Curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula. *Educação Matemática em Revista* ,2,21-26. Rio Grande do Sul.

Moura,M.(1994, agosto).A séria busca no jogo: do lúdico na Matemática. *Educação Matemática*, 3,17-24. São Paulo, Brasil.

Moysés, L.(2003). *Aplicação de Vygotsky à educação Matemática*. São Paulo,Campina: Papirus.

SchiemannA.; Carraher, D.e Carraher, T. (1995). *Na vida dez na escola zero*. (10ª ed.)São Paulo: Cortez.

