

JOGO CORRIDA ESPACIAL

Maria Cristina Rullan Maciel

cristinarullan@gmail.com

Pós-graduada Ulbra – Canoas – RS - Brasil

Tema: Geometria Espacial

Modalidad: Feria de Matemática (F)

Nível educacional: Médio (14 a 17 anos)

Palavras chave: Material concreto. Jogos. Trilha

RESUMO: As dificuldades encontradas por alunos e professores no processo ensino – aprendizagem da matemática são variadas e conhecidas o que faz os docentes repensarem a didática que usamos na sala de aula. Percebe-se que o aluno não consegue entender a matemática que a escola ensina, sente dificuldade em utilizar o conhecimento matemático. Os jogos matemáticos aplicados na sala de aula como metodologia do processo ensino-aprendizagem visam uma maior participação do aluno, onde ele se sinta crítico, criativo, reflexivo e atuante no processo onde vai trabalhar em grupo, interagir, desenvolver habilidades, criatividade e se sentir motivado. Um dos tantos objetivos da Educação Matemática é melhorar a qualidade do ensino e da aprendizagem da disciplina fazendo que o aluno sinta prazer em aprender. Com a intenção de proporcionar uma aprendizagem prazerosa e significativa com alunos do 3º Ano de Ensino Médio Politécnico da E. E. E. M. Guarani, Canoas, RS, elaborei o jogo “Corrida Espacial”, para, dessa forma, contextualizar o conteúdo já abordado de Geometria Espacial.

DESENVOLVIMENTO: Sabe-se da dificuldade dos alunos com a disciplina de matemática assim como também as dificuldades que enfrentam alguns docentes no que se refere ao ensino – aprendizagem da matemática. Estudos e pesquisas mostram que as causas destas dificuldades são das mais variadas. No que se refere ao aluno, o não gostar de matemática faz que o ensino e aprendizagem de qualquer conteúdo se torne mais difícil. Nota-se que no ensino fundamental (e muitas vezes nas séries iniciais) encontramos educandos que comentam que não gostam de matemática. Outra das causas das dificuldades é que a matemática é ensinada de forma abstrata, causando um afastamento do cotidiano ocasionando assim uma aversão a essa disciplina. As atuais pesquisas e estudos na área da Matemática buscam alternativas metodológicas inovadoras, pensando-se em uma metodologia além do quadro e o giz. (Grando ,2004) destaca inúmeras vantagens quando se refere à incorporação dos jogos no ensino da matemática, como: prática ativa do aluno, desenvolvimento da criatividade, desenvolvimento de estratégias e desenvolvimento da criatividade além de resgatar o prazer do aprender. Sabe-se que o conhecimento matemático no se consolida com ideias

prontas para serem decoradas, vai muito além disso: o ensino da matemática deve levar aos alunos a exploração de ideias e condução - a estabelecer relações entre fatos e conceitos para conseguir incorporar os contextos do cotidiano as experiências de modo natural. Para o PCN, a matemática deve ser vista pelos alunos como um conhecimento que pode ajudar o raciocínio e sua imaginação. O jogo para o PCN é um objeto sociocultural em que a matemática está presente, 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. Por isso para o PCN não existe um caminho único ou melhor para ensinar matemática, mas é preciso conhecer diversas possibilidades de trabalho em sala de aula. Para (Borin,1995) a introduzir jogos nas aulas de matemática é ajudar no desbloqueio que alguns alunos tem devido a temer pela disciplina e por se sentirem incapazes de aprendê-la. É muito comum os alunos chegarem ao ensino médio sem base alguma sobre Geometria e os motivos são dos mais variados. No ensino fundamental pouco se ensina a geometria, muitas vezes por falta de tempo dando-se prioridade a outros conteúdos. Nos livros didáticos costumava-se colocar o conteúdo no final do livro já que raramente o professor tinha tempo para dedicar ao conteúdo. Nos últimos anos tenta-se mudar a visão e começa a se dar mais ênfase na geometria que toma um posicionamento mais destacado, mas ainda os alunos têm certa resistência quando falamos de geometria. Tendo como base o referencial teórico e as dificuldades que os alunos do terceiro ano têm em trabalhar com a geometria espacial, o Jogo Corrida espacial tem como finalidade trabalhar a parte teórica da geometria espacial com os exercícios e a aplicação das respectivas fórmulas. Foi desenvolvido e aplicado na Escola Estadual de Ensino Médio Guarani, no município de Canoas, no Rio Grande do Sul, em duas turmas do terceiro ano do ensino médio (T 301 e T 302) que contam respectivamente com 25 e 29 alunos. O jogo foi aplicado nas turmas para suprir as listas de exercícios, que tornam a aula monótona e pouco atrativa e dessa forma motivar os alunos a trocar ideias na resolução dos exercícios propostos no jogo. Este jogo consta de uma trilha, um dado, um peão para cada dupla; 92 fichas brancas; 36 fichas com sol; 24 fichas com estrela (separadamente e na mesma sequência estarão as respostas das questões) e uma ampulheta para marcar o tempo de resolução das questões que é de 4 minutos. O número de participantes para o jogo é de 4 duplas. Cada participante lança o dado e quem tirar o maior número inicia o jogo. Cada dupla coloca seu peão no ponto de partida. A dupla que começar o jogo lança o dado que indicara o número de casas que o

jogador deverá avançar, se ele cair em uma casa que tenha alguma orientação, terá que ler a orientação, se for de passar a vez, ou de retirar uma cartela de sol ou estrela. Quando o dado cair num número da trilha terá que necessariamente antes de avançar retirar uma ficha branca que conterà um exercício que terá que ser resolvido no tempo estipulado pela ampulheta de 4 minutos. A ficha deve ser mostrada para todas as duplas. Se o tempo terminar e quem estavam jogando não conseguiu resolver a questão ou disser a resposta errada, a primeira dupla que disser a resposta certa avança o valor indicado no dado. Vencerá o jogo a dupla que encontrar primeiro a chegada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: Reconhecemos que a matemática pode ser ensinada de forma prazerosa e divertida, gerando interesse não só em quem aprende, mas também em quem ensina. O papel do professor na sala de aula não é só de um transmissor de informações muitas vezes sem sentido para os alunos, e sim saber quais são as dificuldades dos alunos e tentar solucioná-las. O jogo Corrida Espacial possibilitou que os alunos desenvolvessem habilidades, explorou o raciocínio lógico, a ajuda mútua, a convivência em grupo e a troca de informações, mas para isso precisamos de um planejamento coerente a realidade da sala de aula para assim poder aplicá-lo da melhor forma possível.

BIBLIOGRAFIA

- Borin, J. (1995). Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática. São Paulo: IME – USP
- Brasil.(1998). Parâmetros Curriculares Nacionais :Recurso aos jogos.Brasília: MEC/SEF
- D’Ambrósio, U. (2007). Educação Matemática: Da teoria à prática. 14^a. ed. São Paulo: Papirus.
- Grando, R. (2004). O jogo e a Matemática no contexto da sala de aula. São Paulo, Brasil: Paulus.
- Moura, M. (1992). O jogo e a construção do conhecimento matemático. In: Série Ideias, 10, 45 -52. São Paulo: FDE.