

BINGO MATEMÁTICO: possibilidades e motivação nas aulas de Matemática

BARROS, Jucelaine Lages de ¹

TORRES, Cleidi Quadros²

DESSBESEL, Renata da Silva³

SIGUEÑAS, Lorens Estavan Buriol ⁴

Resumo: Este trabalho relata uma atividade do grupo de Pibid/Matemática do Instituto Federal Farroupilha, câmpus de Júlio de Castilhos, com alunos do 6º e 7º ano de uma escola pública deste município. Com o objetivo de ajudar os alunos na aprendizagem e fixação da tabuada, desenvolvemos um jogo de bingo de modo a despertar o interesse destes alunos na resolução de situações que envolvem cálculo da tabuada. Os alunos se mostraram muito participativos e entusiasmados, assim concluímos que as atividades com jogos matemáticos despertam o interesse e facilitam o ensino de matemática.

Palavras-chave: Jogos; Ensino de Matemática; Tabuada.

Introdução

A cada dia somos desafiados em nossas salas de aula, o avanço da tecnologia e a rapidez de informações trazem novos rumos para o ensino de Matemática, nossos alunos vivem rodeados de novos interesses e o ensino centrado no professor já não satisfaz mais.

Neste contexto, os jogos matemáticos vêm sendo desenvolvidos como alternativas de tornar as aulas mais dinâmicas e atraentes. Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998) recomenda-se o ensino de Matemática com a utilização do recurso dos jogos, uma vez que possibilitam propor problemas de forma interessante, atrativo e favorecem a criatividade na busca de soluções. Ainda, permitem (BRASIL, 1998, p.47):

¹ Bolsista do PIBID Subprojeto Matemática - Câmpus Júlio de Castilhos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: jucelainelages@gmail.com

² Bolsista do PIBID Subprojeto Matemática - Câmpus Júlio de Castilhos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: cleiditorres95@gmail.com

³ Colaboradora do PIBID Subprojeto Matemática - Câmpus Júlio de Castilhos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: renata.dessbesel@iffarroupilha.edu.br

⁴ Coordenador de área do PIBID Subprojeto Matemática – Câmpus Júlio de Castilhos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: lorens.siguenas@iffarroupilha.edu.br

Os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes, enfrentar desafios, lançar-se à busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e da possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório.

Desta forma este trabalho relata uma experiência vivenciada pelas acadêmicas/bolsistas do grupo Pibid/Matemática do Instituto Federal Farroupilha, no desenvolvimento de um jogo, denominado Bingo Matemático e aplicado com alunos do 6º e 8º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Elio Salles, no município de Júlio de Castilhos.

Jogos matemáticos: possibilidades e motivação

Muito ouvimos falar hoje do baixo desempenho de nossos alunos em relação ao ensino de matemática, principalmente da matemática básica, base de todo o processo.

Grando nos explica que o homem tem necessidade de desenvolver atividades lúdicas que deem prazer e que isto não se modifica com a idade: “Exercer atividades lúdicas representa uma necessidade para as pessoas em qualquer momento de suas vidas” (2004, p.8). Neste sentido entende-se que no universo lúdico temos mais liberdade de explorar novas situações, nos sentimos motivados em buscar novos desafios, é nesse ambiente que precisamos inserir o ensino da matemática de forma a desmistificá-la. A autora enfatiza:

Ao observarmos o comportamento de uma criança em situações de brincadeira e /ou jogo, percebe-se o quanto ela desenvolve sua capacidade de fazer perguntas, buscar diferentes soluções, repensar situações, avaliar suas atitudes, encontrar e reestruturar novas relações, ou seja, resolver problemas (IDEM, p.18).

A utilização do lúdico no ensino e aprendizagem de matemática se justifica por vários motivos como Smole, Diniz e Milani trazem que este implica uma mudança nos processos de aprendizagem em sala de aula, pois altera o modelo tradicional, auxilia no desenvolvimento de habilidades como observação, análise e tomada de decisão, e complementam: “Podemos dizer que o jogo possibilita uma situação de prazer e aprendizagem significativa nas aulas de matemática” (2007, p.9).

Os autores nos alertam que os jogos precisam ser planejados e organizados pelo professor, trabalhar com jogos envolve planejamento de como se dará as intervenções dos professores, para que não parece uma brincadeira e sim uma

atividade didática lúdica, neste sentido esclarecem; “há que se pensar como e quando o jogo será proposto e quais possíveis explorações ele permitirá para que os alunos aprendam” (IDEM, p.15).

Grando (2004) neste caminho nos afirma que o interesse está garantido, pois a atividade lúdica garante isso, sendo necessário o processo de intervenção pedagógica para que o jogo possa ser significativo para a aprendizagem dos alunos.

Assim entendemos que os recursos utilizados nas salas de aula devem ultrapassar as expectativas dos alunos e podem se mostrar como desafios para que se sintam motivados em aprender.

Experiência em ação

Este trabalho é um relato da atividade vivenciada pelas bolsistas do Pibid-Matemática do Instituto Federal Farroupilha, câmpus de Júlio de Castilhos. Nossa intervenção aconteceu na Escola Municipal de Ensino Fundamental Élio Salles, deste município, onde temos uma tarde de encontro, em turno inverso ao da aula, com alunos do 6º e 7º ano do ensino fundamental. Após alguns encontros percebemos que as crianças apresentavam muitas dificuldades com a tabuada.

Assim com o objetivo de ajudá-los confeccionamos o jogo Bingo Matemático, como mostra a figura 1 abaixo, parecido com o jogo de bingo tradicional, este tem como objetivo preencher todos os números da cartela.



Figura 1: Jogo Bingo Matemático

Cada aluno recebeu uma porção de grãos de feijão e uma cartela com nove operações de multiplicação, subtração, divisão e soma. A professora supervisora sorteava os números e os escrevia no quadro, os alunos precisavam pensar rápido e ver se tinham este resultado em suas operações na cartela, em caso afirmativo

marcavam a operação correspondente, caso contrário esperavam o próximo sorteio. Era vencedor quem preenchesse primeiro.

Após alguns sorteios um aluno gritou “bingo”, conferimos em conjunto com a turma os resultados e ele foi o vencedor daquela tarde. Os alunos se mostraram muito receptivos e entusiasmados com a atividade, mostrando interesse e participação.

Percebemos que mesmo alguns alunos mais “tímidos” e aqueles que não tinham muito interesse nas aulas da manhã estavam se divertindo e participando ativamente da atividade, durante as jogadas, os alunos conferiam as soluções de seus colegas, com a preocupação de estar certo que tinham mesmo o resultado. Ao encontro disto Grando relata em relação aos jogos nas aulas de matemática: “[...] envolve a competição e o desafio que motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação de tais limites na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para arriscar” (2004, p. 24).

A professora regente desta classe nos procurou e nos relatou que os alunos estavam pedindo a ela o jogo da tabuada nas aulas de matemática. O que nos deixou muito contentes, pois conseguimos também que a professora regente implementasse esta metodologia em suas aulas.

Como afirma Grando (2004) que o professor deve assumir o jogo como proposta de trabalho, como uma opção, apoiada na reflexão dos pressupostos pedagógicos e a proposta político pedagógica da escola.

Considerações finais

Esta experiência nos mostrou as potencialidades de uma atividade, quando bem planejada e orientada, traz para a sala de aula, o trabalho com jogos possibilita um maior envolvimento dos alunos, estimula a busca de resolução de situações que antes pareciam distantes, ainda pode contribuir na melhora da motivação pessoal e a autoestima.

Ao trabalhar com jogos as crianças aprendem a lidar com suas frustrações, medos e desafios, uma vez que também é preciso saber perder, o objetivo passa também pela socialização no ambiente do jogo.

Cabendo a escola e aos professores de Matemática propiciar meios para que os alunos desenvolvam esta autoconfiança, essencial para a resolução de

problemas matemáticos. Uma vez que o jogo ajuda o educando a conhecer, compreender e relacionar-se com o mundo social que o rodeia.

Para nós, bolsistas do Pibid Matemática, iniciantes neste universo da sala de aula, estas experiências têm nos proporcionado um contato direto com a docência, nos desafiando na busca de diferentes metodologias, de levar para os encontros na escola sempre novidades e despertando nos alunos o gosto pela Matemática.

Referências

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática**. Brasília: MEC, 1998.

GRANDO, R. C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulus, 2004.

SMOLE, K.S.; DINIZ, M.I.; MILANI, E. **Jogos de matemática de 6º ao 9º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.