



UMA EXPERIÊNCIA DO USO DO JOGO DE PESCARIA NA FACILITAÇÃO DA APRENDIZAGEM DE EQUAÇÕES DO PRIMEIRO GRAU

BELONSI, Marcelo Henrique
UEG/UnU Goiás – marcelobelonsi@bol.com.br

DUARTE, Ana Paula F. A.
E.M. Holanda/Goiás – GO - ana-pafaria@hotmail.com

NUNES, Rogério Marques
UEG/UnU Goiás - rogeriomnunes6@gmail.com

INTRODUÇÃO

A Matemática, assim como outras ciências, exige do aprendiz uma significativa predisposição tanto para o raciocínio quanto para a percepção, tornando difícil a aprendizagem de alguns tópicos matemáticos para grande parte dos alunos. Mediante observações dos alunos do 7º ano da escola municipal Holanda, observações estas, feita juntamente com a professora responsável pela disciplina de matemática na escola, percebemos uma grande dificuldade por parte destes quanto à aprendizagem do conteúdo de equação de primeiro grau.

Na busca de encontrar um melhor caminho para propiciar, aos alunos, uma forma de aprendizagem significativa do conteúdo, optou-se pelo jogo, e seria através do jogo de pescaria de equações que pleiteamos obter tal mecanismo facilitador, pois conforme consta nos PCN's "o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; supõe um "fazer sem obrigação externa e imposta", embora demande exigências, normas e controle." (BRASIL, 1997, p. 35).

Como ressalta Moura (2001 apud ALMEIDA e LINS, 2010, p. 3).

O jogo deve ser usado na Educação Matemática obedecendo a certos níveis de conhecimento dos alunos tidos como mais ou menos fixos. O material a

ser distribuído para os alunos deve ter uma estruturação tal que lhes permita dar um salto na compreensão dos conceitos matemáticos.

Assim, o jogo é um instrumento que deve fazer parte do processo de ensino-aprendizagem, pois o mesmo tem muito a contribuir, daí a utilização do jogo de pescaria de equações, que consiste em um baralho específico para a abordagem do conteúdo de equações do primeiro grau, tendo como objetivo sanar as dificuldades apresentadas pelos alunos em relação ao conteúdo aqui mencionado.

Entretanto estes jogos também precisam ser bem avaliados e analisados quanto a sua adequação. Nessa perspectiva Grandó (2000 apud ALMEIDA e LINS, 2010, p. 7) destaca promover:

[...] situações que propiciem à criança uma reflexão e análise do seu próprio raciocínio, que esteja ‘fora’ do objeto, nos níveis já representativos, necessitam ser valorizadas no processo de ensino-aprendizagem da Matemática e o jogo demonstra ser um instrumento importante na dinamização desse processo.

As práticas de ensino-aprendizagem necessitam de um lado, ostentar a responsabilidade de garantir que no espaço da sala de aula haja a construção do conhecimento, e por outro lado primar pela qualidade da construção desse conhecimento, corroborando com os ensinamentos de Freire que afirmava que “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” (FREIRE, 1996, p.52).

DESENVOLVIMENTO

Foi utilizado como método de aprendizagem do conteúdo matemático o jogo de pescaria, pois estes métodos são extremamente eficazes no sentido dicotomizar as vertentes dos alunos entre brincadeira e diversão com, a interiorização dos conteúdos.

No primeiro momento Foi proposto aos alunos que se dividissem em subgrupos de cinco alunos e elaborassem com o auxílio da professora vinte

Anais da Semana de Integração Acadêmica

02 a 06 de setembro de 2013

equações do primeiro grau, e posteriormente cada subgrupo deveria responder, previamente, estas vinte equações do primeiro grau elaboradas por eles. Terceiro momento foi entregue, a cada subgrupo, dois baralhos contendo vinte cartas cada, um na cor rosa e outro na cor azul e folhas A4 onde os alunos deveriam escrever as equações, depois recortá-las e colar em cada carta do baralho, sendo que as equações deveriam ser escritas nas cartas de cor azul e suas respectivas respostas nas cartas de cor rosa. Quarto momento os alunos trocariam de baralho com os outros subgrupos. Todos os quatro momentos foram desenvolvidos com o auxílio da professora e do bolsista do PIBID/UEG.

Regras do jogo: O jogo é composto por um baralho de 20 cartas na cor azul, cada carta com uma equação e por um baralho de 20 cartas na cor rosa, cada carta uma solução para formar o “lago” de cartas. Podendo ser disputado por até quatro jogadores.

As cartas são embaralhadas e formam dois montes, o azul com as equações e o rosa com as raízes, que ficam no centro da mesa com as faces voltadas para baixo. Cada jogador deve pegar três cartas do monte azul e quatro cartas do monte rosa. Inicialmente, os jogadores formam todos os pares possíveis com as cartas que receberam e colocam os pares à sua frente formando o seu monte de cartas. É sorteado quem inicia o jogo. Cada jogador na sua vez pede para o seguinte uma carta das que não formaram par que desejar, para tentar formar um par com as cartas que tem na sua mão.

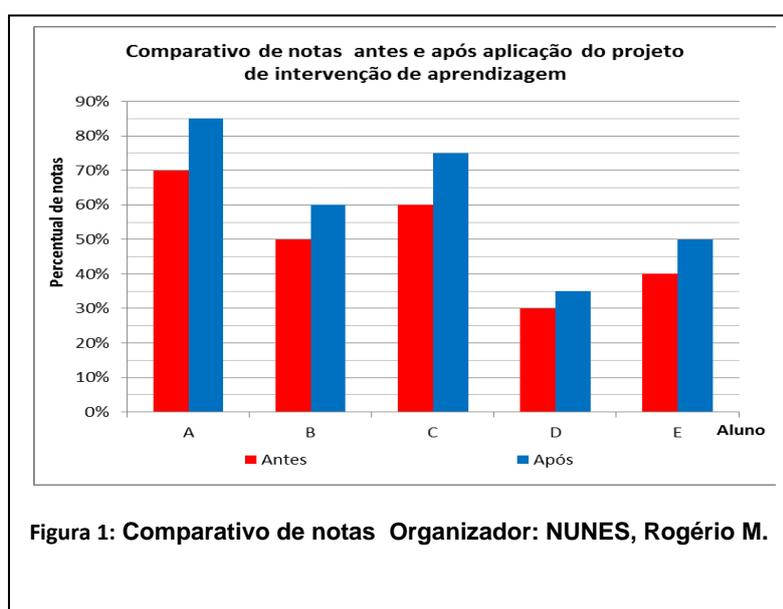
Por exemplo, se o jogador quiser a carta com o número cinco, ele diz: - Eu quero o número cinco. Se o colega tiver esta carta ele deve entregá-la e o jogador que pediu a carta forma o par e coloca em seu monte. Se o colega não possuir esta carta ele diz: Pesque! E o jogador deve pegar uma carta do monte rosa, se conseguir formar o par que deseja coloca-o em seu monte, se não conseguir fica com a carta em sua mão e o jogo prossegue.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao utilizarmos os jogos com fins educativos, precisamos compreender seu papel nos ambientes nos quais são inseridos e qual a sua relação com o aluno e

sua aprendizagem. Portanto, com apoio teórico nas ideias de Grandó, sobre a valorização da utilização do jogo no ensino da aprendizagem, estamos aqui propondo a utilização dos mesmos no ensino dos conteúdos matemáticos, estamos também propondo a valorização na elaboração do jogo neste processo de ensino, pois a mesma contribui para a construção do conhecimento como defende Freire (1996).

Quanto aos objetivos podemos constatar, por meio da análise do gráfico 1, que o jogo de pescaria de equações é bastante significativo na aprendizagem do conteúdo de equações do primeiro grau principalmente no aspecto de sua construção.



Na Figura 1, estão listadas as notas de uma amostra de cinco alunos antes e após aplicação do jogo. Lembramos que, em cumprimento ao Art 17 do estatuto da criança e do adolescente os nomes dos alunos foram alterados para alunos A, B, C, D e E. Ao analisarmos a Gráfico, de

forma geral, é possível perceber uma melhoria na assimilação do conhecimento e, por consequência na qualidade do seu aprendizado.

Por este viés, percebe-se que este jogo na forma de sua aplicação contribuiu para as melhora da aprendizagem do conteúdo de equação do primeiro grau aos alunos do 7^o ano da Escola Municipal Holanda localizada no Município de Goiás/GO.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, José Wantuir Queiroz; LINS, Abigail Fregni. **Jogo de Xadrez e a Educação Matemática: como e onde no Ambiente Escolar**. Id: VI Encontro Paraibano de Educação Matemática EPEBEM Monteiro, PB-Brasil 09, 10, 11, de novembro 2010. Disponível em: www.sbempb.com.br/anais/arquivos/trabalhos.htm Acesso em: 13 set. 2012.

BRASIL. Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: matemática / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. 142p.

FREIRE, Paulo **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários a prática educativa**. 18ª Edição, São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GRANDO, Regina C., **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 224f. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual de Campinas – Faculdade de Educação, Campinas, 2000.

Matemática na veia. **Jogo pescaria de equações**. Disponível em: <http://matematica-dethe.blogspot.com.br/>. Acesso em: 13 set. 2012.

MOURA. M. O. A. A séria busca no jogo: o lúdico na Matemática. *In*: KISHIMOTO, T. M. (Org). **Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001. P. 26-45.

PIAGET, Jean. **A construção do real da criança**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1970. 360p

SILVA, Ana Élyda de Lima; et al. **Jogos na Introdução de Progressões Aritméticas (P.A) e Progressões Geométricas (P.G)**. Id: VI Encontro Paraibano de Educação Matemática EPEBEM Monteiro, PB-Brasil 09, 10, 11, de novembro 2010. Disponível em www.sbempb.com.br/anais/arquivos/trabalhos.htm Acesso em: 13 set. 2012.

VYGOTSKI, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo – 4ª. Edição – 1991.