



IV Encontro de Iniciação Científica e Tecnológica
IV EnICT
ISSN: 2526-6772
IFSP – Câmpus Araraquara
24 e 25 de outubro de 2019



A UTILIZAÇÃO DO JOGO DA MEMÓRIA DE POTÊNCIA: Relato de Experiência

KAIQUE AUGUSTO CARDOSO DE SOUZA¹
SABRINA CARVALHO DE SANTO²

¹ Graduando em Licenciatura em Matemática, Bolsista PIBID, IFSP Campus Araraquara, kaique.a@aluno.ifsp.edu.br

² Graduando em Licenciatura em Matemática, Bolsista PIBID, IFSP campus Araraquara
Sabrina.carvalho@aluno.ifsp.edu.br

Ensino e Aprendizagem: 7.07.08.05-3

RESUMO: O presente trabalho traz um relato de experiência, baseado na aplicação de uma atividade de Matemática, no âmbito do PIBID, com alunos do 6º ano de uma escola estadual. A utilização de atividades lúdicas, como jogos, pode potencializar, e tornar o ensino mais atrativo fazendo com que o aluno participe de maneira ativa durante a aula. O objetivo desse relato foi contar uma experiência, obtida através da aplicação do Jogo da Memória de Potência, que mostrou como os alunos reagiram saindo um pouco da metodologia tradicional ao qual estão acostumados. Com isso, foi percebido pouco entusiasmo dos alunos, no decorrer da atividade. Conclui-se que o propósito de utilizar uma metodologia diferenciada nem sempre é alcançado e que o docente deve sempre buscar diferentes métodos de ensino para obter uma resposta prazerosa dos discentes.

PALAVRAS-CHAVE: docente; Jogo da Memória; Matemática; PIBID.

INTRODUÇÃO

Os programas que visam a formação inicial de docentes, ajudam a desenvolver projetos e atividades lúdicas no ambiente escolar, assim contribuindo na aquisição de aprendizagens para os futuros docentes a respeito de mecanismos para o ensino em sala de aula. Um desses programas é o PIBID - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, que para Carvalho (2016, p.36):

O PIBID pode contribuir para a melhora da formação de futuros professores de matemática, pois é um programa que procura proporcionar estreita relação dos participantes com a rotina e cultura profissional na escola e no instituto de formação acadêmica.

Diante disso, o objetivo desse trabalho é relatar a experiência vivenciada através da realização de uma atividade no âmbito do PIBID. A atividade chama-se o Jogo da Memória de Potência que foi desenvolvida com uma turma de 6º ano da escola estadual João Batista de Oliveira localizada no município de Araraquara, interior de São Paulo.

A decisão de utilizar um jogo, foi devido às suas contribuições no ensino em sala de aula, pois esse favorece a aprendizagem do aluno. Segundo Moratori (2003, p.11)

É no jogo e pelo jogo que a criança é capaz de atribuir aos objetos significados diferentes; desenvolver a sua capacidade de abstração e começar a agir independentemente daquilo que vê, operando com os significados diferentes da simples percepção dos objetos. O jogo depende da imaginação e é a partir desta situação imaginária que se traça o caminho à abstração. É necessário que a escola observe à importância do processo imaginativo na constituição do pensamento abstrato.

Levando em consideração tudo isso, inicialmente serão apresentados os referenciais teóricos que falam sobre a importância do jogo, em seguida será descrito o funcionamento do jogo e o local da escola onde foi realizado. Após isso, serão apresentadas algumas observações e pôr fim a conclusão obtida nesse trabalho.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Na Matemática, o jogo pode ser utilizado para o desenvolvimento de esquemas de raciocínio lógico, tornando as atividades escolares mais entusiasmantes, assim podendo ajudar a romper o “medo” que alguns alunos possuem dessa disciplina por considerá-la difícil. Essa visão da Matemática ser difícil está muito ligada com a maneira que essa disciplina é normalmente ensinada nas escolas, que para Baumgartel (2016, p.4), “o ensino de Matemática é muito fragmentado e descontextualizado, priorizando a mecanização e a memorização, assim distanciando os alunos de uma reflexão e análise de situações reais a partir de conhecimentos dessa disciplina”.

Levando tudo isso em consideração e diante da necessidade de trabalhar com os alunos do 6º ano o conteúdo de potência, com uma proposta metodológica diferente do professor que ministra a disciplina de Matemática para essa turma, sendo esse o responsável por apresentar o conceito de potência, foi decidido utilizar o jogo da memória de potência.

O jogo é um importante recurso no processo de aprendizagem, pois esse pode acarretar no desenvolvimento de habilidades e conceitos, tornando-se assim um facilitador. Ao se tornar um facilitador, o jogo abre diversas possibilidades, como a construção de conceitos e a memorização de processos, pois a sua repetição pode ser mais agradável do que a realização de uma longa lista de exercícios, e assim pode contribuir de uma forma considerável no processo de aprendizagem. Nesse caso, o jogo da memória foi realizado no final de um conteúdo, então tinha como objetivo fixar a aprendizagem e reforçar o desenvolvimento de habilidades e do conceito de potência.

Além disso, o jogo desperta nos alunos uma reação de alegria, empolgação e prazer mesmo que eles nem saibam ainda como é o tal jogo, isso é importante na Matemática, pois estimula o aluno a agir, algo muito difícil de acontecer nas aulas tradicionais dessa disciplina.

Durante a realização de um jogo é possível perceber outras características que são necessárias no processo de aquisição de um conhecimento escolar como: atenção, concentração, participação, criação de estratégias diante de normas e regras e pôr fim a exposição do que está pensando. Essas características

também são importantes no desenvolvimento da autonomia, contribuindo para a construção de um cidadão capaz de viver em uma sociedade democrática.

Pode-se acrescentar ainda sobre os jogos e mais especificamente sobre o jogo da memória, utilizando-se de Baumgartel (2016, p.4):

A potencialidade dos jogos como recurso didático é enfatizada pela ludicidade como motivação, onde o estudante é envolvido de forma ativa, desenvolvendo autoconfiança e sai da passividade que normalmente ocorre em aulas tradicionais, em que prioriza-se a transmissão do conteúdo. Mesmo o mais simples dos jogos, como por exemplo, os jogos de memória, desenvolvem habilidades e competências que favorecem o processo de aprendizagem.

METODOLOGIA

O Jogo da Memória de Potências foi realizado em uma turma do 6º ano da escola estadual João Batista de Oliveira localizada no município de Araraquara interior de São Paulo, constituindo-se como uma atividade do PIBID do IFSP- campus Araraquara. A ideia para aplicar esse jogo surgiu em uma reunião, realizada a cada 15 dias, entre os integrantes do PIBID e a supervisora em que sempre é discutido nessas reuniões atividades baseadas em metodologias alternativas, como jogos, resolução de problemas, uso das TICs, entre outras.

Buscando realizar uma atividade com uma metodologia diferente de que os alunos estavam acostumados no cotidiano escolar, que é quase sempre a sala de aula em que os alunos sentados um atrás do outro ficam escutando o professor falar, realizamos tal atividade na sala de leitura da escola, onde existem mesas circulares que facilitam a comunicação entre os próprios alunos e com os integrantes do PIBID.

Em seguida, a turma foi dividida em cinco grupos de quatro alunos cada, cada grupo ficaria em uma mesa da sala, sendo cada participante do PIBID responsável por um grupo, além do auxílio da supervisora em um dos grupos.

O objetivo era que os alunos relacionassem uma potência com o seu resultado correspondente, ou vice e versa. Caso encontrasse um par, uma potência e seu devido resultado, deveria pegar esse par e jogar mais uma vez, caso contrário deveriam devolver essas duas cartas no lugar inicial e passar a vez para o próximo jogador. Quem iniciou o jogo foi decidido através da dinâmica de dois ou um, e por fim o vencedor seria o que obtivesse o maior número de pares.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O objetivo da realização do jogo era que os alunos pudessem rever o conteúdo de potências de uma maneira diferente da que eles haviam aprendido inicialmente com o professor efetivo da sala.

Entretanto, durante a realização da atividade, em alguns grupos ficou evidente pouco envolvimento dos alunos. Alguns realizaram as operações para verificarem se haviam combinado corretamente um par de cartas, só que sem muito entusiasmo, outros não tentaram nem realizar as operações para verificarem um possível acerto ou erro das combinações.

Além disso, durante a realização da atividade os alunos ficaram observando quanto tempo faltava para terminar a aula e informavam aos colegas, sendo esse mais um sinal de que a atividade não impactou da maneira que era esperada. Uma das possibilidades para tal reação dos alunos pode ser o não cumprimento de uma necessidade dos jogos em sala de aula citado por Moratori (2003, p.12) “é necessário que a atividade de jogo proposta, represente um verdadeiro desafio ao sujeito despertando-o para a ação, para o envolvimento com a atividade, motivando-o ainda mais”.

Em relação as contribuições do jogo para o aprendizado dos alunos do 6º ano, não foi possível observar, pois não há contato toda semana com os alunos e também foi passado a realização de uma nova atividade com tema diferente no encontro seguinte.

CONCLUSÕES

Quando foi decidido a realização do Jogo da Memória de Potências, tinha-se como expectativa perceber entusiasmo dos alunos durante a realização da atividade, devido os jogos por si só despertarem entusiasmo e gerar um ambiente diferente do que normalmente os alunos estão acostumados na sala de aula.

Como a expectativa não se realizou, surgiram questionamentos a respeito desse certo “fracasso”. Em busca de justificativas para compreender o insucesso da realização do jogo, em relação ao que era esperado, surgiram alguns questionamentos que foram respondidos após análise da realização do jogo: por qual motivo os alunos não se entusiasmaram durante a atividade? Esse não entusiasmo pode ter surgido pela forma como a atividade foi apresentada, ou a maneira como foi feita a divisão dos grupos para a realização da atividade. Será que o problema era a dificuldade com o conteúdo de potência? Ou a maneira como o conteúdo foi exigido no jogo? Para a realização do jogo, talvez seria melhor ter dado uma introdução no conteúdo de potência antes de realizá-lo. Assim, fica a reflexão de que atividades lúdicas nem sempre obtêm o resultado esperado, e que deve-se sempre buscar uma alternativa para obter esse resultado.

REFERÊNCIAS

BAUMGARTEL, Priscila. **O uso de jogos como metodologia de ensino de Matemática**. In: XX Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós-Graduação em Educação Matemática. Anais. Curitiba, 2016.

CARVALHO, Marcos Paviani de. **Um estudo da inserção de estudantes da licenciatura em matemática no contexto da escola pública: contribuições do PIBID**. 2016. 209f. Doutorado-Universidade Anhanguera de São Paulo, São Paulo, 2016.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem**. 2003. 33f. Trabalho de conclusão- UFRJ, Rio de Janeiro.