BATALHA DE ÂNGULOS: O JOGO COMO RECURSO DIDÁTICO PEGAGÓGICO PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

Autores: Lorenzo Morales; Éder Luis Santos da Silva Rolim; Denice Aparecida Fontana Nisxota Menegais; Simone de Azambuja Collares

Resumo:

Atividades educativas costumam propor uma nova abordagem tanto para os estudantes quanto para o professor. Os jogos, por exemplo, oportunizam a investigação por meio de propostas desafiadoras que exigem a observação e o raciocínio do jogador. Contudo, para apresentar algum efeito educativo, é necessário um planejamento cuidadoso e eficiente, possibilitando a efetiva aprendizagem do estudante. O jogo é uma ferramenta que também possibilita o envolvimento maior da turma, inspirando o interesse dos aprendizes para estudar o que está proposto. Tendo em vista esses aspectos, o objetivo deste trabalho é apresentar um jogo de Batalha de Ângulos, adaptado de Smole, Diniz e Milani (2007) e aplicado por bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Buscou-se propiciar aos discentes o reconhecimento de ângulos a partir de uma representação gráfica dentro de uma temática lúdica. Assim, os estudantes deveriam observar em seu tabuleiro o posicionamento das embarcações adversárias e informar, em seu turno, as coordenadas que seu adversário poderia ter uma embarcação. A atividade foi aplicada em uma escola estadual da cidade de Bagé/RS, com onze estudantes do 8° ano do Ensino Fundamental. Inicialmente, foram apresentadas as regras do jogo e a turma foi dividida em quatro duplas e um trio. Posteriormente, foi entregue para cada estudante uma folha contendo o tabuleiro de Batalha de Ângulos e um transferidor para que as marcações dos ângulos fossem feitas. Ao longo da atividade, tanto os bolsistas quanto a supervisora questionavam os estudantes sobre as disposições dos ângulos, instigando-os a analisar o padrão que estava no tabuleiro. Ao final, foi aplicado um questionário, para verificar as opiniões sobre o jogo e o que os estudantes puderam aprender com a atividade. Conforme a pesquisa realizada, observou-se que aproximadamente 81,82% conheciam esse tipo de jogo, sendo que, dos 18,18% que não conheciam, todos alegaram ter dificuldade para entendê-lo. Apesar das adversidades iniciais para se adaptarem a um modelo de jogo diferente, os estudantes conseguiram reconhecer o padrão apresentado e entender o posicionamento dos graus e dos pontos no plano. Conclui-se, assim, que a utilização do referido jogo proporcionou participação ativa dos estudantes para com a atividade aplicada. Da mesma forma, houve interesse em compreender a proposta do jogo, uma vez que os estudantes almejavam a vitória. Diante do exposto, é mister que, para a atividade desenvolver o raciocínio e o interesse dos estudantes, o jogo seja desenvolvido com seriedade para proporcionar a aprendizagem e evitar uma eventual dispersão dos estudantes. Dessa forma, a capacidade de fazer, pensar, analisar e compreender será estimulada, proporcionando uma reflexão crítica, esta última essencial para o ensino. Referências: SMOLE, K. C. S.; DINIZ, M. I. S. V.; MILANI, Estela. Cadernos do Mathema: Jogos de Matemática de 6° a 9° ano. Porto Alegre: Artmed, 2007

Palavras-chave: Educação. Matemática. Jogo. Aprendizagem.