

OFICINA

JOGOS DE TABULEIRO

Araujo, Luccas Vinicius da Silva, luccas.araujo@ufms.com¹
Rojas, Lucas Caceres, lucas.caceres.rojas@ufms.br²
Arruda, Kevelyn Desiree Ortega de, kevelyn_desiree@ufms.br³
Santos, Lucas de Melo, lucas.melo.santos@ufms.br⁴
Santos, Petrick Monteiro, petricksantos1@gmail.com⁵
Oliveira, Brunna Maria Barôa de, brunna_baroa@ufms.br⁶
Gomes, Adriana Aparecida Molina, adriana.molina@ufms.br⁷

¹UFMS

²UFMS

³UFMS

⁴UFMS

⁵UFMS

⁶UFMS

⁷UFMS

Resumo: Este projeto visa utilizar jogos de tabuleiro como ferramentas pedagógicas para ensinar matemática, reconhecendo seu potencial no desenvolvimento de habilidades como autonomia, criatividade, colaboração e resolução de problemas. Dividido em duas etapas - conhecimento dos jogos e elaboração de atividades - o trabalho envolveu a seleção e o estudo de diversos jogos, como Contig 60, Halma, Reverse... O objetivo de compreender suas regras, identificar elementos matemáticos e explorar maneiras de produzi-los com materiais recicláveis para uso em sala de aula. Na fase de aplicação, os jogos Contig 60 e Halma foram introduzidos em turmas do ensino fundamental, desde a apresentação até a resolução de situações-problemas. Os resultados mostraram um impacto positivo significativo, com melhorias notáveis nas notas dos alunos e aumento da motivação, tornando as aulas mais dinâmicas e envolventes. A introdução dos jogos trouxe um novo entusiasmo para o processo de aprendizagem, destacando o sucesso das aplicações e ressaltando a eficácia da inclusão de jogos de tabuleiro como estratégia educacional. Essa abordagem não apenas aprimorou o domínio dos conceitos acadêmicos, mas também enriqueceu as habilidades sociais e cognitivas dos alunos, demonstrando a importância da aprendizagem contextualizada e dinâmica.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro, Aprendizagem matemática, Resolução de problemas, Conceitos matemáticos.

INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

A incorporação dos jogos na sala de aula ofereceu uma oportunidade única para nós, graduandos, promovermos a compreensão conceitual e a aplicação dos conceitos matemáticos, ao mesmo tempo em que estimulamos a criatividade, a colaboração e a resolução de problemas entre os alunos (GRANDO, 2000). Ao abordar os jogos como veículos de aprendizado, Grandó (2004) destaca a importância de uma educação dinâmica e contextualizada que permita aos alunos não apenas aprenderem abstrair conceitos, mas também aplicá-los em situações do mundo real, contribuindo assim para uma compreensão mais significativa. Dessa forma, surge o presente trabalho, com o objetivo de introduzir os jogos de tabuleiro no ambiente da sala de aula.

METODOLOGIA.

O projeto dividiu-se em duas etapas, a primeira consistiu em selecionar e analisar diversos jogos para determinar sua viabilidade como ferramentas de ensino nas escolas. Os jogos escolhidos para essa análise foram Contig 60, Halma, Reverse, Hawalis, Senet, Fanorona, Agon e Dou Shou Qi. Sendo que desses o Contig 60, Halma e Senet escolhidos para a segunda etapa, que consistiu em aplicá-los em sala de aula.

O processo de avaliação ocorreu durante reuniões semanais, onde os estudantes se dedicaram a jogar os jogos, analisá-los e elaborar atividades sobre os mesmos. A análise consistia em verificar se eles eram apropriados para serem trabalhados com turmas de 30 a 40 alunos do ensino fundamental e médio. Os objetivos das atividades eram: compreender as regras, identificar os elementos matemáticos e investigar maneiras de produzi-los de forma econômica, uma vez que seria necessário produzi-los em larga escala para envolver toda a turma.

A aplicação ocorreu em duas escolas estaduais e no Instituto Federal de Corumbá – MS. Em todas as turmas foi aplicado o Contig 60, enquanto o Halma e o Senet foram aplicados em turmas do ensino médio, sendo essas turmas as que trabalharam com os jogos desde a sua confecção em sala de aula até a resolução de situações-problemas.

MATERIAIS

Oficina: para o ambiente a ser utilizado iremos precisar de uma sala ou com mesas ou um laboratório com balcões para a utilização dos tabuleiros, em relação a duração da oficina optaremos por um dia de 4 horas, pois é melhor para desenvolver os jogos com os participantes, e o total máximo de participantes será 40.

Contig 60: com ele é possível jogar duas duplas (4 pessoas por tabuleiro), então levaremos 10 tabuleiros plastificados, 30 dados (3 por tabuleiro), 20 canetões de quadro (2 por tabuleiro), 20 lápis e 20 folhas de sulfite.

Halma: com ele é possível jogar 4 pessoas por tabuleiro, então também levaremos 10 tabuleiros (em papel cartão 10x10), 320 peças (32 por tabuleiro, feitas com tampa de garrafa PET) e folha sulfite com regras.

Senet: com ele é possível jogar 2 pessoas por tabuleiro, então levaremos 20 tabuleiros plastificados, 80 dados (4 por tabuleiro, cada um feito com cabo de vassoura cortado, com 8 centímetros de comprimento) e 200 peças (10 por tabuleiro, cada uma feita com E.V.A.).

RESULTADOS E DISCUSSÕES.

Os jogos de tabuleiro tiveram um impacto positivo no processo de ensino e aprendizagem de conceitos matemáticos, ao compararmos as notas pré e pós-atividades. Essa incorporação dos jogos na abordagem educacional originou entusiasmo e energia, resultando em um aumento significativo nos níveis de motivação dos alunos. A eficácia dessa abordagem evidenciou que os jogos transformaram as aulas em experiências estimulantes e cativantes para os alunos. Visto que eles não estavam familiarizados com os jogos nas aulas de matemática e isto foi percebido ao analisarmos as notas anteriores e posteriores à incorporação dos jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Neste projeto, a introdução de jogos de tabuleiro na sala de aula teve um impacto notavelmente positivo, aumentando a motivação e melhorando as notas dos alunos. A avaliação criteriosa de jogos como Contig 60 e Halma mostrou que eles são ferramentas de ensino eficazes. Além disso, os jogos tornaram as aulas mais cativantes, estimulando o entusiasmo pelo aprendizado e resultando em um aumento claro no sucesso acadêmico. Isso sugere que a inclusão de jogos na educação pode ser uma estratégia valiosa para aprimorar o processo de aprendizagem e o desempenho dos alunos.

REFERÊNCIAS.

GRANDO, R. C. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. Campinas, SP: [sn], p. 239, 2000.

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