



COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS
Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez
ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

JOGO DAS 3 PISTAS: BRINCANDO COM A MATEMÁTICA

3 TRACK GAME: PLAYING WITH MATHEMATICS

JUEGO DE 3 PISTAS: JUGAR CON MATEMÁTICAS

Apresentação: Relato de Experiência

Aline da Silva Santiago¹; Nayana Nascimento de Alcântara²; Karlyson Gabriel da Costa Silva³; Josiane Cristiane Rocha da Silva⁴; Francismar Holanda⁵

INTRODUÇÃO

O presente relato tem como objetivo expôr uma experiência vivenciada em um projeto de extensão, realizado no primeiro semestre de 2023, como parte da disciplina Projeto Integrador III do Curso de Licenciatura em Matemática no Instituto Federal do Piauí - IFPI, Campus Teresina Central, tendo como tema geral "Bicentenário da Independência: 200 anos de Ciência, Tecnologia e Inovação no Brasil".

Nesse projeto, a sala foi dividida em grupos, e cada grupo se concentrou em um tópico de uma disciplina presente no módulo III para aplicá-lo em uma escola pública de ensino fundamental. O grupo em questão optou por trabalhar o desenvolvimento das habilidades socioemocionais nos anos finais do ensino fundamental, usando um jogo de charadas matemáticas para tornar o aprendizado mais lúdico e educativo. O jogo incluiu conceitos como operações básicas, figuras geométricas, porcentagem, números primos e conjuntos numéricos. Um jogo possui a potencialidade de desenvolver diversas emoções simultaneamente.

A dor de perder, a excitação da vitória; o desejo de "arrasar o adversário", o medo de ser destruído por ele; as angústias, as dúvidas, as frustrações, os conflitos... tudo é vivido no jogo e através do jogo de forma muito séria! E ao mesmo tempo a "folga" garante a segurança de se poder passar por todas as vivências de confronto de forma amplamente aceita: faz parte do jogo! Acerto e erro, ganhar e perder, sentir coisas, competir: jogar é tudo isso. (ABED, 1996: 21)

¹ Licenciatura em Matemática, IFPI – Campus Teresina Central, catce.20221111mat0367@aluno.ifpi.edu.br

² Licenciatura em Matemática, IFPI – Campus Teresina Central, catce.20221111mat0227@aluno.ifpi.edu.br

³ Licenciatura em Matemática, IFPI – Campus Teresina Central, catce.20221111mat0154@aluno.ifpi.edu.br

⁴ Licenciatura em Matemática, IFPI – Campus Teresina Central, catce.20221111mat0146@aluno.ifpi.edu.br

⁵ Mestre, IFPI – Campus Teresina Central, frholanda@ifpi.edu.br

RELATO DE EXPERIÊNCIA

As habilidades socioemocionais previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) englobam: Empatia, relações interpessoais, autoconhecimento, autogestão, tomada decisão responsável, comunicação efetiva, pensamento crítico e criatividade, cidadania ativa, respeito a diversidade e gestão de estresse. Porém, são pouco trabalhadas em sala de aula, tornando-se uma problemática a ser solucionada, visto que essas habilidades são essenciais na formação dos estudantes, já que não são apenas os conteúdos programáticos que irão prepará-los para lidar com o mercado de trabalho, mas sim a junção deles com essas habilidades.

(...) é importante que o professor ofereça feedbacks não só em relação às habilidades cognitivas envolvidas (por exemplo, interpretar corretamente a tarefa, colher os dados e acionar os conhecimentos disponíveis necessários à sua execução), mas também às habilidades socioemocionais, como a capacidade de controlar a ansiedade, prestar atenção e concentrar-se na execução. (ABED, 2014: 62)

Diante disso, o jogo das três pistas foi aplicado na Escola Municipal Eurípedes de Aguiar, localizada no bairro Marquês, em Teresina/PI para a turma do 9º ano do ensino fundamental, como uma intervenção pedagógica.

A sala foi dividida em quatro equipes, que foram denominadas como NS, Estoque, Batman e Cacheadas. Um representante de cada grupo ficaria ao redor de uma mesa com um sino ao centro e quem pegasse o sino primeiro após dada uma pista da charada teria direito a resposta, podendo pontuar para sua equipe.

Inicialmente os estudantes demonstraram-se tímidos e com receio de participar, um dos fatos se devia por abordar assuntos de matemática, o que lhes causava insegurança e medo. Porém, ao longo do jogo, os alunos mostraram-se entusiasmados e competitivos.

O jogo possibilitou que os alunos gerenciassem suas emoções, pois ao enfrentar dificuldades e cometer erros durante o jogo permitiu que os alunos desenvolvessem resiliência. Eles aprenderam a lidar com a frustração e a persistir diante de obstáculos. À medida que os alunos superavam desafios e compreendiam a dinâmica do jogo, sua autoconfiança era fortalecida. Além disso, ao lidar com pistas limitadas, os alunos foram estimulados a pensar criticamente. Entretanto, um ponto negativo que notamos com a aplicação do jogo foi a



deficiência em assuntos básicos da matemática que alguns alunos tiveram e com isso precisávamos dar mais pistas além das que continham nas charadas.

Figura 01: Aplicação do jogo.



Fonte: Própria (2023).

Figura 02: Sorteio das charadas.



Fonte: Própria (2023).

Quadro 01: Sistema de pontuação do jogo.

1° pista	10 pontos
2° pista	8 pontos
3° pista	6 pontos

Fonte: Própria (2023).

Tabela 01: Regras do jogo.

A cada rodada um participante do grupo deve ser escolhido para representar o grupo, não podendo ser o mesmo em duas rodadas seguidas.
Os representantes devem estar ao redor da mesa com a mesma distância dos outros e com as mãos para trás.
Os representantes só podem pegar o sino quando for dado o comando “VALENDO”.
Quem pegar o sino primeiro tem direito a resposta, caso acerte pontua para sua equipe de acordo com o valor da pista e caso erre deve dar um passo para trás.
Se ninguém acertar a resposta após as três pistas, nenhuma equipe pontua.

Fonte: Própria (2023).

Quadro 02: Pontuação final das equipes.

Equipes	Pontuação
---------	-----------



NS	54 (VENCEDORA)
Estoque	24 pontos
Batman	24 pontos
Cacheadas	0 pontos

Fonte: Própria (2023).

Exemplo de uma charada utilizada:

Pista 1 - Pode ser representada na forma fracionária e decimal

Pista 2 - Razão centesimal

Pista 3 - Usada para calcular descontos, acréscimo de preços, lucros e prejuízos

R: Porcentagem

CONCLUSÕES

Com a aplicação desse jogo foi possível compreender a importância de trabalhar/revisar conteúdos matemáticos e as habilidades socioemocionais em conjunto, pois os estudantes puderam mostrar com o jogo suas determinações, suas capacidades de raciocinar rapidamente, de tomar decisões e de lidar com as frustrações ao perder, demonstrando resiliência, autogestão e respeito mútuo entre eles. Além disso, puderam revisar conteúdos matemáticos passados, como operações básicas, figuras geométricas, porcentagem, números primos e conjuntos numéricos.

Desse modo, participar desse projeto com meus colegas de curso, foi uma experiência enriquecedora, possibilitando mostrar que o ensino de matemática pode ser mais do que apenas fórmulas e cálculos. Portanto, faz-se necessário que os professores adotem metodologias como essa para que sua prática docente seja de fato significativa aos seus alunos, desconstruindo a ideia de que a matemática é um “bicho de sete cabeças” que lhes assusta.

REFERÊNCIAS

ABED, Anita Lilian Zuppo. **O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica.** São Paulo: UNESCO/MEC, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.

ABREU, Maristela Dalla Porta. **Laboratório de Matemática: um espaço para a formação continuada do professor.** Santa Maria: UFSM, 1997.

