

**APRENDENDO MATEMÁTICA JOGANDO: O BINGO DE PORCENTAGEM.**

**APRENDIENDO MATEMÁTICAS JUGANDO: EL BINGO DE PORCENTAJE.**

**LEARNING MATH THROUGH PLAY: THE PERCENTAGE BINGO.**

Apresentação: Relato de Experiência

Josiane Cristiane Rocha da Silva<sup>1</sup>; Francismar Holanda<sup>2</sup>

## **INTRODUÇÃO**

O relato de experiência deu-se a partir da elaboração de atividade durante o período do estágio supervisionado I, disciplina do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal do Piauí (IFPI). De acordo com a emenda da disciplina, o estagiário deve cumprir duas atividades principais: a observação e a coparticipação.

Durante o período de estágio pude acompanhar a turma de 8º ano C. No decorrer dos momentos de observação notei que apesar das duas professoras de matemática (uma de matemática e outra de estudos/reforços de matemática) já terem trabalhado o conteúdo de porcentagem, ainda havia alunos com dúvidas. A partir disso, me interessei em mudar esse cenário e perguntei para a professora se poderia elaborar uma atividade envolvendo porcentagem e após sua autorização, comecei a pensar em uma dinâmica na qual os alunos interagissem e praticassem a matemática, simultaneamente.

Após as observações feitas ao decorrer do estágio foi percebido que a turma era bastante competitiva, principalmente quando se tratava de jogos. Então, foi pensado na realização de jogos matemáticos em sala de aula. Esta metodologia está alinhada às diretrizes da BNCC 2018, que enfatiza a importância de estratégias pedagógicas que promovam o aprendizado significativo e engajante.

---

<sup>1</sup> Licenciatura em matemática, Instituto Federal do Piauí - IFPI, rjosi499@gmail.com

<sup>2</sup> Mestre, Instituto Federal do Piauí -IFPI, frholanda@ifpi.edu.pi

“Inserido neste contexto de ensino-aprendizagem, o jogo assume um papel cujo objetivo transcende a simples ação lúdica do jogo pelo jogo, para se tornar um jogo pedagógico, com um fim na aprendizagem matemática – construção e/ou aplicação de conceitos” (GRANDO, 1995, p.35)

Os jogos na matemática trazem diversos benefícios para aprendizagem, os alunos participam ativamente nesse processo, tornando a disciplina menos abstrata, fazendo os alunos criarem um interesse a mais sobre o conteúdo, além de permitirem o desenvolvimento de pensamento lógico e o raciocínio. Além disso, de acordo com Kishimoto (1994, apud Cabral, 2006) “qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo”.

Pensando nisso, a atividade escolhida foi o bingo de porcentagens. Apesar de ser um jogo presente no cotidiano dos alunos fora da escola, veja-se que ele possui grande potencial como material pedagógico. A seguir, será apresentado o planejamento e o desenvolvimento da aula com essa atividade.

## RELATO DE EXPERIÊNCIA

Foi planejado um jogo didático para alunos do 8º ano do ensino fundamental, com idades entre 13 e 14 anos, que apresentaram dificuldades em compreender como realizar o cálculo de porcentagem. Antes de tudo, foi organizado o planejamento da atividade para que os objetivos de cálculo de porcentagens fossem cumpridos e para mostrar que aprender matemática pode ser divertido. Decidiu-se que o tempo de aula seria dividido em dois momentos: a primeira série dedicada à distribuição das cartelas, à explicação do funcionamento do bingo e à revisão de como se faz o cálculo de porcentagem; o segundo momento seria destinado especialmente à realização do bingo e à premiação do vencedor, conforme demonstrado na tabela a seguir.

Tabela 1 – Momentos que foram divididos na atividade.

Momentos	Objetivos
1º	-Explicar como funciona o bingo; -Demonstrar como realizar o cálculo de porcentagem.

2°	-Realizar o bingo e premiação do vencedor.
----	--

Fonte: Própria (2024)

Imagem 1 – Cartela de bingo distribuída para os alunos.

## BINGO

350	8	2
15	18	150
450	325	100

Fonte: Própria (2024)

Inicialmente, foi pensado em realizar o sorteio das expressões através do *software Wordwall*, que seria transmitido para os alunos por meio do projetor que possuía na escola. No entanto, no momento da aula ocorreu um problema e não foi possível projetar o sorteio para os alunos. Apesar disso, o sorteio foi realizado pelo *software*, e a tela do *notebook* foi virada para que os alunos conseguissem ver. Além disso, os problemas sorteados foram ditos em voz alta e anotados no quadro, problemas do tipo: quanto é 2% de 800, 1% de 700, como mostra na imagem a seguir.

Imagem 2 – Tela do sorteio no software.



Fonte: Wordwall

No momento inicial do jogo, já foi possível notar o entusiasmo e o interesse dos alunos pelo jogo. No entanto, o fato de ainda terem dificuldades para realizar o cálculo os frustraram.

Percebendo esta situação, em alguns momentos foi explicado como solucionar o problema. Essa ação foi repetida até que não houvesse mais necessidade, e os alunos conseguiram realizar o cálculo sozinhos. Após isso, os alunos obtiveram mais confiança na realização do cálculo e acabou tornando-se uma competição acirrada de quem ganharia o prêmio.

## CONCLUSÕES

Ao fim do bingo, percebeu-se uma melhora significativa nos alunos ao realizar o cálculo de porcentagem e, durante esse momento, a aprendizagem ocorreu de maneira divertida e os alunos participaram ativamente desse processo. Diante disso, os objetivos da atividade foram alcançados. Para constatar a eficiência da atividade, posteriormente foram realizadas perguntas sobre o conteúdo e os alunos demonstraram um ótimo desempenho na realização do cálculo de porcentagem, também houve uma melhora significativa nas notas das avaliações (avaliações de recuperação).

Os resultados foram bastante satisfatórios, a ponto da professora supervisora do campo de estágio solicitar que a atividade fosse replicada na turma do 8º ano B. A solicitação foi atendida, e na realização não foi cometido os mesmos erros que ocorreram na primeira vez e os objetivos foram alcançados novamente.

## REFERÊNCIAS

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

CABRAL, Marcos Aurélio. **A utilização de jogos no ensino de matemática**. 2006.

GRANDO, R.C. **O jogo suas Possibilidades Metodológicas no Processo Ensino Aprendizagem na Matemática**. 1995. 194 f. Dissertação (Mestrado), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1995.