

O USO DE JOGOS COMO INSTRUMENTO AVALIATIVO NA MATEMÁTICA

GLEISSON COUTO DE OLIVEIRA¹; BRUNA VINHOLES LOPES²; CAROLINE RODRIGUES SOARES³; LETICIA BARROS DIAS SOARES⁴; HELENA DUARTE VILELA⁵; CARLA DENIZE OTT FELCHER⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – gleissoncoutoo@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – lopesvinholes@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – carolsoares07@hotmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – leticiabarro1996@yahoo.com.br

⁵Universidade Federal de Pelotas – helvilela@gmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas – carla.felcher@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência da disciplina de Estágio Supervisionado II, do curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal de Pelotas. Essa disciplina é obrigatória para a formação de professores, segundo o Projeto Pedagógico do Curso “É um componente curricular obrigatório e indispensável nas licenciaturas, que visa o desenvolvimento profissional do professor.” (PPC, 2019, p. 46). O estágio foi realizado na cidade de Pelotas, Rio Grande do Sul, no Colégio Municipal Pelotense, com alunos do sétimo ano do ensino fundamental II.

O objetivo deste texto é apresentar uma atividade avaliativa que se utilizou da criação ou adaptação de jogos que envolvessem conteúdos matemáticos. O uso de jogos para ensinar matemática é uma metodologia amplamente utilizada e possui resultados positivos, segundo MELO (2023): “O uso de jogos na sala de aula motiva os alunos, torna a aprendizagem mais envolvente e faz com que sejam ativos no processo, ao contrário das aulas tradicionais onde são passivos.”

A partir disso, podemos pensar que o uso de jogos para ensinar matemática é algo que envolve nossos alunos tornando o ambiente educacional mais agradável e divertido, e não algo monótono e repetitivo.

Ao utilizar a criação de jogos como instrumento avaliativo e para monitorar o que meus alunos tinham compreendido do conteúdo, COSTA FILHO, traz em seu trabalho de conclusão de curso a seguinte reflexão “O uso de jogos na avaliação da aprendizagem em Matemática permite aos professores entender o pensamento dos alunos, identificar dificuldades através dos erros e contribuir para a formação de conceitos” (COSTA FILHO, p.16). Pensando nisso, buscamos entender melhor nossos alunos a partir dessa avaliação.

2. METODOLOGIA

O estágio supervisionado II foi realizado no município de Pelotas, Rio Grande do Sul, no Colégio Municipal Pelotense, no período de março a junho de 2023, em uma turma do sétimo ano do ensino fundamental II. A turma em questão possuía vinte e três alunos, com idades entre doze e treze anos, eram alunos ativos e participativos.

A atividade se sucedeu da seguinte forma, primeiro foi realizada uma votação com a turma, perguntando se eles queriam cumprir a avaliação desta forma, a grande maioria disse que “sim”. O trabalho poderia ser feito em grupos contendo no máximo 5 alunos, onde cada grupo deveria criar ou adaptar algum jogo que

encontrassem no *Youtube*, *Google*, livros ou qualquer outro meio, a confecção fica a cargo da criatividade dos estudantes, podendo utilizar material reciclável. A única regra que eles deveriam seguir fielmente é que os jogos criados ou adaptados contemplassem os conteúdos que haviam aprendido. Foi dado aos alunos o prazo de um mês para realização do mesmo, para que fizessem com calma.

Além do citado acima, foi solicitado dos grupos os seguintes itens:

- 1) Explicação do jogo, com roteiro e o que precisa para jogar
- 2) Entregar na data combinada.
- 3) Apresentação do jogo para a turma
- 4) Prestar atenção na apresentação dos colegas

Após a atividade foi solicitado que os alunos respondessem um questionário feito pelo *google forms*, enviado pelo grupo da turma no *Whatsapp*, para receber um número maior de respostas, responder o mesmo acabou valendo um ponto na avaliação. O mesmo continha as seguintes perguntas:

- 1) Você já produziu algum jogo na disciplina de matemática?
- 2) Como foi a produção? Fácil, difícil? Justifique.
- 3) Já havia apresentado trabalhos em grupo para a turma? Como se sentiu?
- 4) Você gostou da atividade? Sim, não? Justifique.
- 5) Você aceitaria realizar novamente um trabalho semelhante a esse? Sim, não? Justifique.
- 6) Aprendeu matemática na realização? Sim, não? Justifique.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As apresentações aconteceram em dois períodos de quarenta e cinco minutos, o primeiro foi dedicado à organização e para que se acalmassem, pois muitos estavam ansiosos. Após início das apresentações, a maioria dos alunos respeitou a condição número 4, pois quem não respeitasse perderia parte da pontuação que diz respeito a prestar atenção nos colegas.

A seguir mostramos algumas imagens dos jogos criados pelos alunos do sétimo ano:



Fonte: autores

Nas apresentações, todos os grupos ficaram ansiosos, isso já era esperado, pois são alunos do sétimo ano do ensino fundamental, obviamente não foi descontado nota por conta disso, a intenção era deixá-los livres, apresentando seus trabalhos da maneira que os convém, já que a intenção da atividade era ser algo divertido e diferente. Pensando na parte avaliativa dessa atividade, Pacheco nos

traz uma valiosa reflexão: “A avaliação engloba diversos elementos, e muitos desses métodos de avaliação estão incorporados à cultura escolar, que é definida pela organização e hierarquia de tarefas e responsabilidades. (PACHECO, 1998, P. 117-118). Pensando nisso, entendemos que avaliar é um processo árduo tanto para nós professores, quanto para nossos alunos que podem ser diretamente afetados, buscou-se que essa avaliação fosse construtiva para eles, e não algo que os traumatizaria.

Sobre a aplicação do questionário, ao todo dezoito dos vinte e três alunos responderam, alguns foram muito breves, outros desenvolveram mais suas respostas.

Em relação à primeira pergunta, quinze alunos responderam que já haviam criado jogos na disciplina de matemática. Na sequência, no que se refere a pergunta número dois, sobre como foi a produção, os alunos ficaram divididos em, fácil, médio e difícil. Os que acharam fácil relataram que foi porque cada um fazia a sua parte, porque foi feito em grupo, possuíam muitos exemplos, gostavam de jogos e tiveram ajuda de seus colegas. Os que acharam difícil, citaram os seguintes incômodos, poucos colegas ajudaram, uma tarefa muito longa, falta de organização e trabalho em equipe, necessitava de muito tempo para ser feito, porque não eram bons em matemática. Os que acharam mediano fizeram as seguintes alegações, foi mediano pois, era prático, faltou ajuda dos integrantes do grupo, a locomoção para casa dos demais era difícil.

Para a terceira pergunta, se já haviam apresentado trabalhos em grupo, os alunos ficaram divididos entre, fácil e difícil, quem já havia apresentado achou a parte da apresentação fácil e por já terem tido essa experiência se sentiram menos nervosos. Os que acharam difícil, foi justamente por não terem tido essa experiência antes, logo se sentiram tímidos e envergonhados e isso acabou dificultando na apresentação.

Sobre a quarta pergunta, onde foi perguntado se haviam gostado ou não da atividade, todos responderam que gostaram da atividade, seus motivos eram os seguintes: Porque foi algo diferente e variou a aula, trabalho em equipe, divertido, fácil, interessante, foi legal montar o jogo, incentivou a comunicação e a ajuda entre colegas, aprendeu a criar jogos em equipe, porque gosta de atividades semelhante a essa e de jogos, porque aprendeu matemática fazendo.

Dialogando sobre a quinta pergunta, se aceitavam realizar algo semelhante a atividade novamente, a maioria dos alunos disse que realizaria uma atividade como essa outra vez, seus motivos eram os seguintes: Porque é divertido, foi uma experiência produtiva, por causa do aprendizado, por que foi interativo com a turma, porque gosta e todos trabalham juntos e se divertem em equipe. Teve alunos que não fariam novamente e não gostaram tanto assim, seus motivos eram os seguintes: Porque sinto muita vergonha, nervosismo, falta de criatividade para atividades como essa.

Conversando sobre a sexta pergunta, se haviam aprendido matemática na realização, as respostas variaram entre, quem aprendeu e não aprendeu, os que aprenderam, disseram isso pelos seguintes motivos: Adquiriu conhecimento durante a pesquisa para desenvolver o jogo, enfrentando desafios que seus colegas o ajudaram a superar. Reforçou suas habilidades em adição e subtração de inteiros, adquirindo novos conhecimentos, já que precisou estudar tópicos que não havia visto em sua escola anterior. Além disso, consolidou seu aprendizado durante a execução do projeto, uma vez que precisou aplicar esses conceitos repetidamente no jogo. Isso foi possível devido à explicação detalhada do professor antes da realização do trabalho, demonstrando como a matemática desempenha

um papel fundamental nos jogos. Os que não aprenderam relataram os seguintes argumentos: Não houve aprendizado adicional durante a execução do jogo, pois o conteúdo já havia sido entendido durante a aula e estava familiarizado com as regras de sinais. Além do mais, não foi o responsável por explicar o jogo aos outros colegas, pois ficou com a tarefa de cortar papel. Também não houve muito conhecimento adicional devido à sua dificuldade em assimilar conteúdos rapidamente.

Através da implementação do questionário sobre a avaliação, podemos ter uma compreensão das experiências e desafios enfrentados pelos alunos. Foi satisfatório ver que todos conseguiram superar suas inseguranças e progredirem.

4. CONCLUSÕES

Neste relato salientamos a relevância do uso de jogos no ensino de matemática, mostrando que há maneiras diferentes de avaliarmos nossos alunos, que a avaliação não precisa ser algo maçante e traumatizante, mas sim algo prazeroso e divertido. Logo, evidenciamos que nós professores devemos sempre buscar a melhor forma de avaliar nossos discentes, para que de alguma forma possamos tornar essa experiência valiosa para os mesmos, pois há inúmeras maneiras de avaliarmos nossos alunos além da prova escrita.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COSTA FILHO, André Maximino da. Jogos como instrumento de avaliação da aprendizagem no ensino da matemática. 2013.

MELO, Claudiano Henrique da Cunha; LIMA, Claudiney Nunes de. A importância dos jogos no ensino de Matemática no Ensino Fundamental II. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 22, nº39, 18 de outubro de 2022.

PACHECO, José (1998). Avaliação da aprendizagem. In Leandro Almeida e José Tavares (org.). Conhecer, aprender e avaliar. Porto: Porto Editora, pp. 111-132.

PPC Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Matemática. Universidade Federal de Pelotas. 2019. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/matematicadiurno/files/2020/02/PPC-2019-Matemática-3800.pdf>.