

BINGO!: A UTILIZAÇÃO DO JOGO DIDÁTICO COMO FACILITADOR DO APRENDIZADO DE MATEMÁTICA FINANCEIRA

CAUAN BRITO SILVA¹; HYNAIARA VIEIRA BOTELHO²; LARA DILELIO ALVES³;
SUELEN VASCONCELOS⁴; DENISE NASCIMENTO SILVEIRA⁵;

RITA DE CÁSSIA DE SOUZA SOARES RAMOS⁶:

¹Universidade Federal de Pelotas – silvabcauan@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – hynaiaravb@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – laradilelio@hotmail.com

⁴Secretaria da Educação do Rio Grande do Sul – suelen_vas@hotmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – silveiradenise13@gmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas – rita.ramos@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) permite ao licenciando um contato aproximado com o ambiente da sala de aula e os alunos que o compõem. Por meio dele, os graduandos têm a oportunidade de desenvolver formas diferentes de ensinar que fujam da proposta do ensino tradicional, onde o aluno tem um papel passivo e com poucas responsabilidades, baseado na memorização e na imitação do que o professor faz (VIDAL, 2002).

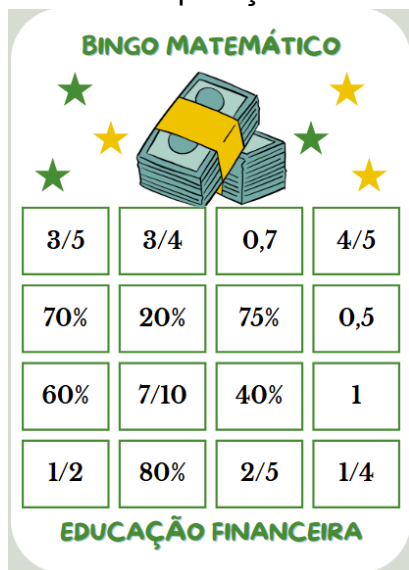
A partir disso, são propostos jogos didáticos com o intuito de facilitar o aprendizado e a fixação de conteúdos trabalhados por meio da ludicidade. De acordo com FERREIRA (2020), a aplicação de um jogo didático é positivo ao favorecer a socialização com os colegas e contribuir para a construção de conhecimentos novos e mais elaborados. Os jogos didáticos permitem também uma maior flexibilidade em seu desenvolvimento, ou seja, podem ser planejados e organizados de inúmeras formas (ALMEIDA, 2021).

Visando isso, o referido trabalho possui como objetivo apresentar um relato de experiência, o qual foi desenvolvido a partir da aplicação de um jogo didático que buscava trabalhar o conteúdo de porcentagem vinculada à matemática financeira, em uma turma de 1º ano do ensino médio em uma escola de ensino básico localizada no município de Pelotas-RS.

2. ATIVIDADE REALIZADA

Previamente à aplicação da atividade, foram produzidos os materiais que seriam utilizados para a sua realização. A mesma era composta por cartelas de bingo (Figura 1) no modelo 4x4, 4 linhas por 4 colunas, constituídas pelas diferentes formas de se representar uma razão de porcentagem, sendo elas: Porcentagem, Razão Centesimal e Número Decimal. Possuía também uma roleta (Figura 2) contendo situações-problema, que de acordo com BONOTTO (2014) são questões que “devem ter relação com o cotidiano do educando, para que assim possam ser desenvolvidas novas habilidades e competências”, com suas respectivas resoluções podendo ser encontradas nas cartelas.

Figura 1: Modelo de cartela utilizada na aplicação.



Fonte: Autoria própria.

Figura 2: Roleta de situações-problema.



Fonte: Autoria própria.

No momento da realização da atividade, as cartelas foram distribuídas aos alunos de forma aleatória, onde cada um recebeu uma, enquanto a roleta foi projetada no quadro-branco para que todos conseguissem ver o problema sorteado e ler se necessário. A cada rodada, a roleta era girada e os alunos deveriam realizar em seus cadernos o cálculo da mudança de representação da razão indicada, para que assim fosse possível encontrar e marcar, caso possuíssem, o resultado em sua respectiva cartela.

Foram trabalhadas 36 situações-problema no total, onde 12 possuíam uma representação em porcentagem, 12 possuíam uma razão centesimal e 12 um número decimal como seus resultados. Até a rodada 18, todos os alunos que conseguissem completar pelo menos uma linha ou coluna eram recompensados com pirulitos, e a partir desta rodada apenas quem completasse toda a cartela seria premiado.

Os problemas propostos abordavam acontecimentos comuns do cotidiano dos alunos ao mesmo tempo que se relacionavam ao conteúdo, para que fosse possível visualizar a aplicação prática do conteúdo trabalhado além dos muros da escola, pois segundo PONTES (2013) “A matemática ensinada nas escolas e a realidade do mundo atual caminham em sentidos contrários, em um verdadeiro descompasso”, e esta atividade buscava fazer com que elas andassem no mesmo sentido.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciar a aplicação da atividade, era notável que os alunos possuíam uma certa dificuldade em realizar a transformação da representação, frequentemente apresentando dúvidas sobre qual cálculo fazer ou como fazer, porém, com o decorrer da aula foi possível perceber que eles iam adquirindo um melhor entendimento acerca do conteúdo e começavam a chegar nos resultados de maneira mais rápida e fácil.

Ao final da realização foi levantado um questionário com os estudantes, visando entender qual foi a percepção dos mesmos a respeito do que havia sido

trabalhado. Com isso, a partir das respostas dadas, pode-se concluir que o jogo realmente possibilitou que eles conseguissem entender melhor o conteúdo, além de desenvolverem um maior interesse tanto pela matemática quanto por jogos didáticos, motivados pela aplicação de uma proposta que, ao fugir do método tradicional de ensino e explorar uma dinâmica divertida e com premiações, os instigou de maneira significativa.

A partir dessa experiência, provou-se que explorar novas maneiras de ensinar pode facilitar significativamente o aprendizado dos alunos e o andamento das aulas, principalmente quando se é mostrada a aplicação prática do conteúdo, proporcionando assim o entendimento de quando e como usar o que está sendo aprendido.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Franciane Silva; DE OLIVEIRA, Patrícia Batista; DOS REIS, Deyse Almeida. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: Revisão integrativa. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 4, p. e41210414309-e41210414309, 2021. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/14309>.

BONOTTO, Gabriele; FELICETTI, Vera Lucia. Habilidades e competências na prática docente: perspectivas a partir de situações-problema. **Educação por escrito**, v. 5, n. 1, p. 17-29, 2014. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/porescrito/article/view/14919/11497>.

FERREIRA, Stella Mendes; NASCIMENTO, Carla; PITTA, Ana Paula. Jogos didáticos como estratégia para construção do conhecimento: uma experiência com o 6º ano do Ensino Fundamental. **Giramundo: Revista de Geografia do Colégio Pedro II**, v. 5, n. 9, p. 87-94, 2018. Disponível em: <https://portalespiral.cp2.g12.br/index.php/GIRAMUNDO/article/view/2690>.

PONTES, Edel Alexandre Silva. HIPERMAT–Hipertexto Matemático: Uma ferramenta no ensino-aprendizagem da matemática na educação básica. **Revista Psicologia & Saberes**, v. 2, n. 2, 2013. Disponível em: <https://cesmac.emnuvens.com.br/psicologia/article/view/715>.

VIDAL, Elisabete. Ensino a distância vs ensino tradicional. **Universidade Fernando Pessoa, Porto**, 2002. Disponível em: https://www.academia.edu/download/52500956/JOGOS_DIDATICOS_PARA_O_ENSINO_DE_Ciencias_-_publicado.pdf.