

O ENSINO DA PORCENTAGEM ATRAVÉS DO JOGO DIDÁTICO

Categoria: Anos Finais do Ensino Fundamental

Modalidade: Material e/ou Jogos didáticos

**KRAUSER, Lara Emmanuelle Bairros ; SOUZA, Luana Prado de; OLIVEIRA, Iêda
Rosimari Binelo Cavaleiro de.**

**Instituição participante: (Escola Municipal de Ensino Fundamental Dona Leopoldina,
Panambi/RS)**

INTRODUÇÃO

A porcentagem é um dos conteúdos da Matemática do Ensino Fundamental mais utilizado no cotidiano. Porcentagem é uma forma de expressar uma proporção entre o todo e uma parte do todo.

Usamos este conceito quase sem perceber, para calcular aumentos, descontos, reajustes, impostos, lucros e prejuízos. São várias as situações que envolvem porcentagem na nossa vida, na nossa casa, na escola e principalmente no comércio em geral. Questões que surgem no dia a dia:

- *Percentual de aumento de um determinado produto.
- *Ofertas de até 50%.
- *O aumento salarial de determinada categoria foi de 5%.
- *O reajuste da energia elétrica foi de 8%.

Todas estas situações demandam o cálculo da porcentagem de um determinado valor.

Considerando a importância deste conteúdo, os alunos do oitavo ano, turma 82, foram desafiados a construir jogos didáticos. Esta atividade ocorreu no 2º trimestre de 2018, na disciplina de Matemática. Destacaram-se dois jogos, que serão apresentados nesta oportunidade: Tabuleiro da Porcentagem e Corrida da Porcentagem.

O jogo faz parte de uma didática ativa onde o aluno é protagonista da sua aprendizagem. Os Parâmetros Curriculares Nacionais orientam o uso do jogo didático nas aulas de matemática.

Os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes, enfrentar desafios, lançar-se à busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da

criação de estratégias e da possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório, necessárias para aprendizagem da Matemática. (BRASIL, 1998, p. 47).

Esta experiência busca comprovar que o jogo didático contribui para a aprendizagem da porcentagem no 8º ano e o desenvolvimento integral do aluno.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Acreditamos numa metodologia que inclui o jogo como recurso, que desenvolve a linguagem, a interação entre os alunos e diferentes processos de raciocínio.

Os jogos Tabuleiro da Porcentagem e Corrida da Porcentagem surgiram como possibilidade de contextualizar o ensino da matemática mostrando as conexões com diversas situações da vida real, motivando os alunos através da ludicidade.

O Tabuleiro da Porcentagem consiste em uma base de papel kraft com números fixados, dados e cédulas. Para o bom funcionamento do jogo é necessário uma banca que fica com reserva de dinheiro. Essa banca consiste em um aluno que administra o jogo, conferindo os resultados dos cálculos de porcentagens.

Figura 1- Alunas Lara e Franciele com o jogo Tabuleiro da Porcentagem na Feira de Matemática da EMEF Dona Leopoldina.



Fonte: Arquivo da escola (2018)

As cédulas são entregues pela banca aos jogadores (no máximo 3). A banca usa a reserva de dinheiro para fazer os devidos pagamentos e receber dos jogadores, conforme as regras do

jogo. A porcentagem a receber ou a pagar será sobre o valor inicial de R\$300,00, inicialmente recebidos pelos jogadores e após será sempre sobre o montante que cada participante terá em mãos. No final, ganha quem tiver mais dinheiro em mãos.

Este jogo visa desenvolver a prática dos alunos em resolver os cálculos de porcentagem e também incentivar o trabalho em equipe.

O diferencial deste jogo é a relação com o Sistema Monetário, trabalhando noções de economia/ matemática financeira, muito utilizada no comércio em geral. Essa é a matemática da vida. A escola tem a função de contextualizar a matemática para que através dela o aluno possa compreender melhor a sua realidade.

A matemática deve ser trabalhada de maneira simples e coerente, tornando-se útil e realmente indispensável para a vida do aluno e para que isso ocorra, é necessário relacionar sempre a prática pedagógica com situações do cotidiano do aluno.

A Corrida da Porcentagem consiste em um jogo de múltiplas trilhas. Possibilita 4 jogadores que vão avançando casas conforme os cálculos de porcentagem que realizam. Ganha quem chegar primeiro ao final da trilha. Não pode usar calculadora para estimular o cálculo mental e o raciocínio.

Figura 2-Alunas Luana e Rafaela com o jogo Corrida da Porcentagem na Feira de Matemática da EMEF Dona Leopoldina.



Fonte: Arquivo da escola (2018)

Este jogo possibilita aprender a calcular a porcentagem de um número, além de estimular a socialização e a estruturação do pensamento matemático.

Além da atividade de construção dos jogos, estes foram colocados em prática na sala de aula, oportunidade em que cada grupo explicou o seu jogo para os demais colegas e em seguida todos puderam jogar, experimentando as suas criações. Também foram apresentados na I Feira de Matemática da EMEF Dona Leopoldina, quando toda a comunidade escolar conheceu os trabalhos construídos pelos alunos e teve a oportunidade de jogar com eles. Uma experiência significativa para todos.

CONCLUSÃO

A partir dos resultados obtidos na testagem dos jogos é possível concluir que a aprendizagem da matemática pode ocorrer de forma contextualizada e lúdica.

O uso do jogo didático nas aulas de Matemática do 8º ano possibilita a aprendizagem real, significativa, ativa, interessante e atrativa. Desperta nos alunos a iniciativa, a investigação e a responsabilidade da criação.

Vale salientar o papel do professor que ao realizar práticas como essa, mostra-se comprometido com o crescimento de seus alunos e mediante uma intervenção adequada, insere significado às aprendizagens construídas.

Contrapondo a um modelo de escola tradicional, que prioriza atividades repetitivas, sem preocupação com a investigação, a pesquisa e a criação, a utilização dos jogos representa uma possibilidade real de mudança, onde o principal objetivo é a formação de alunos criativos e autônomos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**, Brasília, MEC, 1998.

Trabalho desenvolvido com a turma 82 do 8º ano, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Dona Leopoldina, pelos alunos: Adriel Mohnschmidt; Arthur Kamphorst; Brenda Antunes Kremer; Carlos Henrique Rodrigues Zamberlan; Douglas dos Santos Renner; Franciele Bairros dos Santos; Gabriela Beatriz Neumann; Gabrieli Sentenfus; João Henrique da Silva Steinhorst; Jordana Martins Portella; Lara Emmanuelle Bairros Krauser; Léo Kauã Camillo Vargas; Luana Prado de Souza; Martina Kauani Lens Oliveira; Rafaela Marangon da Silva; Shelley Biberg Dutra; Wesley Talles Gomes Laabs; William duarte Gonçalves.

Dados para contato:

Expositor: Lara Emmanuelle Bairros Krauser; **e-mail:** samirkrauser76@gmail.com;

Expositor: Luana Prado de Souza; **e-mail:** donaleo.secretaria@hotmail.com;

Professor Orientador: Iêda Rosimari Binelo Cavalheiro de Oliveira; **e-mail:** iedarosimari@yahoo.com.br