

MMC- MATEMÁTICA MAIS COMUM

Categoria: Ensino Fundamental - Anos Finais

Modalidade: Materiais e/ou Jogos Didáticos

**SOUZA, Artur Henrique Winkelmann de; OLIVEIRA, Victor Gabriel Scholten de;
KOPP, Juliane.**

Escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Pastor – Panambi/RS

ACPM EMEF Bom Pastor

INTRODUÇÃO

Atualmente, as informações estão mais acessíveis e disponíveis a todos, diante disso a sociedade está evoluindo rapidamente. Com o atual crescimento e desenvolvimento dos avanços tecnológicos, surge a necessidade de se aplicar novas metodologias para o aprendizado dos alunos. Desta forma, é de fundamental importância a utilização de jogos nesse processo, por possuir um alto valor educativo e inovador. Estimular o raciocínio dos alunos de forma lúdica, recreativa, divertida e prazerosa, fazendo com que os alunos gostem de aprender matemática jogando.

Com os avanços tecnológicos e o desenvolvimento da internet, os jogos virtuais se tornaram mais atrativos e passaram a se destacar no processo de ensino aprendizagem. Com este objetivo, os alunos do 7º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Bom Pastor/RS, criaram o jogo virtual MMC (Matemática Mais Comum).

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo MMC – Matemática Mais Comum foi criado no aplicativo RPG Maker, no qual possibilita criar vários personagens e cenários, através de códigos e programações.

Este deve ser jogado no computador. Tem como teclas de movimentações as setas (norte, sul, leste, oeste), de interação as teclas enter ou espaço.

Como jogar:

O jogador terá que chegar a frente da placa se movimentando pelas setas (norte, sul, leste, oeste), onde terá uma pergunta. Ele terá 3(três) opções de respostas, sendo apenas uma delas a correta. Se acertar passa de fase. Se errar volta ao início. Algumas fases haverão 5 (cinco) opções de respostas, sendo apenas uma alternativa correta.

Figura 01 – Jogo MMC



Fonte: Arquivo da escola (2018)

Figura 02- Jogo MMC



Fonte: Arquivo da escola (2018)

O jogo foi testado com os alunos, na sala de aula e também foi apresentado na I Feira de Matemática da EMEF Bom Pastor de Panambi / RS.

Figura 03 – Feira de Matemática, fase escolar, no dia 09/06/2018, no ginásio da EMEF Bom Pastor, Panambi/RS



Fonte: Arquivo da escola (2018)

Este jogo trabalha o raciocínio lógico do aluno e faz com que ele desenvolva a capacidade de pensar rápido para resolver as questões necessárias.

O jogo no ensino da Matemática, coloca a criança diante de situações lúdicas que a leva a aprender a estrutura lógica da brincadeira e conseqüentemente aprende também a estrutura matemática presente. Frente aos jogos, os alunos enfrentam situações inesperadas que exige elaboração de novas estratégias e tomadas de decisões.

Este jogo permite desenvolver conteúdos matemáticos básicos através da brincadeira e estratégia, raciocínio lógico-matemático. Além de desenvolver atitudes de respeito ao outro, compreensão da derrota, socialização, autonomia e confiança.

Os jogos são fundamentais para a educação matemática, pois tornam as atividades escolares mais interessantes no sentido de estimular o raciocínio dos alunos, motivando o imenso potencial de sociabilidade e integração.

Os jogos virtuais apresentam grande interatividade podendo ser utilizado como suporte para ministrar aulas de Matemática como as demais disciplinas, pois a depender da organização feita pelo professor podem propiciar aos alunos aulas divertidas, mais atraentes, além de integrar tecnologias.

A utilização dos jogos aumentam a interação entre os alunos, contribuindo para a participação mais equilibrada por parte daqueles considerados mais tímidos, assim como dos mais extrovertidos já que, enquanto grupo, os membros devem necessariamente trocar ideias e informações para construir mutuamente seu conhecimento.

É importante ressaltar que os jogos virtuais apresentam relevância significativa no processo ensino aprendizagem, desde que seja usada de forma adequada e podem ser utilizados como instrumentos de apoio contribuindo para a aprendizagem, sendo uma ferramenta de ensino transformando numa disputa divertida para o caminho do aprender.

CONCLUSÕES

A Matemática tem o jogo como um excelente recurso para oportunizar o crescimento intelectual e social para os alunos, induzindo aos mesmos a busca pelo conhecimento por meio do interesse e da motivação que essas atividades lúdicas despertam. Essas atividades originam no aluno, o prazer e a voluntariedade de jogar e de aprender, sem este perceber que está adquirindo informações.

Com o surgimento de novos equipamentos, programas, recursos, a tecnologia se tornou um aliado no processo de ensino aprendizagem. Os jogos virtuais educativos, que por sua vez aliam jogos a tecnologia, são importantes instrumentos, desde que tenha como objetivo a aprendizagem. A maioria das crianças tem acesso as tecnologias e aos jogos virtuais no seu cotidiano e muitas vezes usam somente para o lúdico.

Observa-se que o jogo virtual educativo estimula o desenvolvimento das habilidades motoras, sensoriais e de raciocínio, além de contribuir para aumentar a capacidade de atenção e concentração dos alunos. Contribui ainda, para diminuir a ansiedade e insegurança dos aprendizes em sala de aula, para aumentar a sua autoestima, ao mesmo tempo que favorece o desenvolvimento das relações interpessoais, proporcionando oportunidade de aprendizagem.

O jogo não pode servir apenas como divertimento ou brincadeira, mas sim como recurso para desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e também moral.

Desta forma, os jogos são recursos auxiliares para serem utilizados em sala de aula, fazendo com que o aluno se interesse pelos conteúdos didáticos, despertando o desejo de aprender, favorecendo também aspectos como a socialização, atenção e concentração, trazendo grande benefício para o desenvolvimento e aprendizagem.

Portanto, os jogos virtuais, apresentam-se como uma importante alternativa metodológica, que ao mesmo tempo, proporciona o saber tecnológico, com o saber matemático. Fazendo com que o aluno se envolva mais com a Matemática, compreendendo o processo da aprendizagem brincando.

Trabalho desenvolvido com a turma do 7º Ano 71 da Escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Pastor pelos alunos Arthur Luft Zamberlan; Artur Henrique Winkelmann de Souza; Bruno Guilherme P. Bremert; Érica de Paula Eggers; Felipe Quevedo Dickow; Gabriel Ferrazza dos Santos; Gabriel Ribeiro Markus; Geovana Leticia Mai; Heloísa Maurer Barcellos; Isabeli de O. Barcellos; João Antonio Camargo Mello; Jônatas Coronel Pias; Katchiry T. L. Leguizamón; Laura de Quadros; Leticia Roth Malheiros; Lucas Stelter; Luís Henrique Trindade Machado; Marcos Rubenich Dahmer; Mathias de Britto Stahler; Suelen Peixoto da Silva; Tiago Ruan Dessbesell; Victor Gabriel Scholten de Oliveira; Yasmin Eduarda Ferreira; **Dados para contato:**

Expositor: Artur Henrique Winkelmann de Souza;

Expositor: Victor Gabriel Scholten de Oliveira;

Professora Orientadora: Juliane Kopp; e-mail: julianekopp@hotmail.com