9º FEPEG FÓRUM DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E GESTÃO
TRABALHOS CIENTÍFICOS APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS DEBATES MINICURSOS E PALESTRAS
23 A 26 SETEMBRO DE 2015
Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro
ISSN 1806-549X
A HUMANIZAÇÃO NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

CONTRIBUIÇÕES DO JOGO DOMINÓ DE FRAÇÕES NO DESENVOLVIMENTO DO RACIOCÍNIO LÓGICO

Autor(es): Matheus Gomes Santos, Ane Stefany Batista Mendes, Jullie Anne Carvalho Borges , Raissa Domingas Lopes Fonseca, Sinara Ramony Fonseca Ramos, EDSON CRISOSTOMO DOS SANTOS

Introdução: É muito comum ouvirmos dos alunos o quanto é difícil aprender Matemática. Mas o que significa aprender Matemática? Quando essa aprendizagem é significativa? Ensinar Matemática pressupõe contribuir com o desenvolvimento do raciocínio. O ato de jogar pode ser visto como uma das bases sobre o qual se desenvolve a imaginação, a capacidade de organizar e analisar. Então consideramos que a utilização do lúdico como forma de aprendizagem é muito importante, pois os jogos são entendidos como um suporte para o desenvolvimento do raciocínio lógico. Nesse sentido propomos o desenvolvimento de um jogo relacionado ao dominó de frações. **Objetivos:** O jogo tem por objetivos contribuir com o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático dos estudantes, sanando suas dificuldades em relação às frações. **Desenvolvimento:** O jogo será realizado em sala de aula; primeiramente os estudantes deverão ser orientados sobre a importância de contextualizar o aprendizado. Em seguida será feito um breve resumo sobre o conceito de frações e solicitado que os estudantes sigam o passo a passo do jogo constante nas fichas entregues para os mesmos. **Metodologia:** De forma semelhante à qual se joga um dominó, as peças devem ser embaralhadas com as faces numeradas voltadas para baixo. Depois, cada jogador pega sete cartas, as restantes ficam na mesa viradas para baixo; uma pessoa sorteada começa o jogo, revelando uma peça e cada jogador, em sua vez, deve saber a fração equivalente para saber se possui tal peça para encaixá-la em uma das pontas do dominó. Se um jogador não tiver peça alguma que se encaixe, ele fica uma rodada sem jogar. Ganha o jogo quem conseguir se livrar de todas as suas peças primeiramente. **Resultados:** Constatamos que alguns estudantes apresentaram dificuldades em relacionar fração com sua representação geométrica. Entretanto, essas dificuldades foram minimizadas e ao participarem do jogo, os estudantes além de atuarem nas esferas emocional e o social, desenvolverão seu raciocínio lógico-matemático. **Conclusão:** Com este trabalho foi possível verificar que é evidente o quanto a utilização de jogos em sala de aula é proveitosa, desde que o professor contextualize as questões e atue de forma a despertar o interesse do estudante e o seu prazer em participar das aulas de Matemática.

Apoio financeiro: CAPES