



**SE JOGANDO NA MATEMÁTICA:
DESAFIOS VIRTUAIS, CONQUISTAS REAIS**

Júlia Almeida Vasconcelos
Universidade Federal Fluminense
juliavasconcelos@id.uff.br
0000-0002-5493-5544

Mônica Souto da Silva Dias
Universidade Federal Fluminense
msoutodias@gmail.com
0000-0003-4071-0536

Pedro Nogueira de Marins
Gorro do Saci
pmarins@gmail.com
0000-0003-4154-2896

RESUMO

Segundo Piaget (1975), a metodologia utilizada em sala de aula, por diversas vezes, é obsoleta ao focar apenas em transmitir o conhecimento mesmo quando o conteúdo abordado é contemporâneo. Neste caso, temos um processo de aprendizagem conservador e passivo. E uma das possibilidades de conferir a este processo maior significado para o aluno, é utilizar recursos didáticos. Dentre estes, o projeto de extensão *Se Jogando na Matemática* escolheu o jogo. Tal projeto, integrante do *Programa Dá Licença* da Universidade Federal Fluminense- UFF, tem como foco proporcionar aos alunos de ensino básico de Matemática um processo de ensino-aprendizagem ativo e recreativo, estimular a socialização e diversas habilidades, por meio da criação ou adaptação de jogos pedagógicos. Entretanto, outras atividades são desempenhadas, como por exemplo, produção de artigos, trabalho de conclusão de curso e dissertações de mestrado. Desta forma, sua ação tem papel importante na formação inicial e continuada de discentes e docentes em Licenciatura em Matemática. O projeto de extensão *Se Jogando na Matemática* é oriundo de uma ação do Projeto PIBID (Programa Institucional de Iniciação à Docência, desenvolvido no curso de Licenciatura em Matemática da UFF, e iniciou-se em outubro de 2020. Devido à pandemia do COVID-19, as reuniões são realizadas semanalmente, no modo remoto, para debater o andamento do projeto e planejar ações, e a equipe investiu na produção de conteúdo digital por meio da criação do site *Se Jogando na Matemática*, e de canais de comunicação, tais como, *YouTube*, *Instagram*, *Facebook* e *WhatsApp*, visando aumentar o alcance da comunidade interessada no uso de Jogos no ensino e aprendizagem de Matemática. Com o objetivo de amenizar as dificuldades e inseguranças que comumente professores sentem ao saírem de suas zonas de conforto e incluírem jogos em sala de aula, iniciou-se o processo de catalogação dos jogos desenvolvidos no projeto PIBID. No site são encontradas diversas informações tais como: ano escolar, número de jogadores, tempo de duração, as regras de cada jogo, fichas de atividades e kit contendo todos os moldes que devem ser impressos para confecção do jogo. Além disso, são disponibilizados vídeos simulando partidas a fim de garantir maior clareza com relação ao jogo, e, quando necessário, como construí-lo. Contendo atualmente quatro jogos disponíveis, com indicações variando dos anos finais do Ensino



Fundamental ao Ensino Médio. São eles: *ACITEMTIRAP*, *Jogo Senha* e *Não quero Não*. O *ACITEMTIRAP*, que tem seu nome a partir de um anagrama de P. Aritmética, tem como objetivo construir progressões aritméticas com no mínimo três termos. Já o *Jogo Senha* tem foco na construção de conceitos relacionados à Análise Combinatória, tais como, o Princípio Multiplicativo. O *Não quero não* é um jogo de estratégia responsável por trabalhar com números inteiros e estimular o cálculo mental dos estudantes. Os demais jogos desenvolvidos e/ou adaptados, seguem o cronograma do projeto para revisão e adaptação ao padrão estruturado e, posteriormente, a inserção virtual em todos os canais digitais de comunicação utilizados pelo projeto.

Referências

PIAGET, J. **Para onde vai a Educação?** Tradução: Ivette Braga. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1973. 96 p.