

II Encontro anual de
INICIAÇÃO 
CIENTÍFICA DA UNESPAR

**O USO DE JOGOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE PRODUTOS NOTÁVEIS: O
“DOMINOTÁVEL”**

Felipe Eduardo de Oliveira Santana (PIC, Fundação Araucária)
Unespar/Apucarana, feelipee_@hotmail.com
André Gustavo O. Silva (Orientador),
Unespar/Apucarana, andregutoiap@yahoo.com.br

RESUMO: Diante dos desafios encontrados no âmbito escolar para o ensino e a aprendizagem do conteúdo matemático, as tendências em Educação Matemática têm despontado como alternativas de abordagem na busca de um processo eficaz. Esta pesquisa, de caráter qualitativo, teve como objetivo investigar o uso de jogos educacionais e suas contribuições para a aprendizagem a partir de uma experiência vivenciada no estágio obrigatório do terceiro ano do curso de Licenciatura em Matemática, na qual elaboramos uma atividade lúdica denominada “dominotável” a fim de viabilizar o ensino e a aprendizagem de produtos notáveis. Desenvolvemos a atividade durante a quarta e quinta aula em três turmas distintas de oitavo ano, sendo a pesquisa referida a turma A, num colégio da rede pública estadual da cidade de Apucarana – PR. Os dados analisados foram obtidos por meio de gravação de áudio e filmagem durante a execução do jogo em classe. Uma rápida consulta a alguns manuais didáticos revelou que o tema de produtos notáveis é retratado de maneira formal e nem sempre de forma acessível aos estudantes, isso nos motivou a construir um dominó especial que chamamos de “dominotável” (dominó dos produtos notáveis) que semelhantemente ao dominó tradicional contém 28 peças que exibem em suas faces produtos notáveis ao invés de números. Na realização do jogo, os alunos formariam duplas que atuaram em parceria e jogaram contra a outra dupla, a fim de fomentar a interação e a confrontação dos resultados “em tempo real”. A investigação demandou uma pesquisa bibliográfica acerca das contribuições dos jogos quando inseridos no processo de ensino na qual percebemos que os jogos constituem uma força motivadora que envolve os estudantes ativamente, promove sua interação como o conteúdo na medida em que propõem estratégias partilhadas com os pares, aguça seu interesse pela disciplina, e possibilita um novo olhar sobre a matemática. A análise dos resultados confirmou o potencial dos jogos em contextos de ensino, e revelam que quando o estudante trabalha em equipe, livre de pressões, além de engajar-se, ele infere possibilidades e articula estratégias tornando-se ator no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos. Produtos notáveis. Dominotável