

## III TORNEIO DE JOGOS MATEMÁTICOS: JOGANDO E APRENDENDO MATEMÁTICA

**Marília Clara do Vale Mendes Rosa<sup>1</sup>; Ricardo Gomes Assunção<sup>2</sup>;**

<sup>1</sup>Discente do curso de Licenciatura em Matemática, Bolsista de Extensão, Instituto Federal Goiano – Campus Urutaí. E-mail: mariliaclara@msn.com

<sup>2</sup>Docente do Instituto Federal Goiano – Campus Urutaí

### Introdução

O ‘III Torneio de Jogos Matemáticos’, cujo próprio nome já indica, trata-se de uma competição entre alunos da educação básica de Urutaí e Pires do Rio, de jogos matemáticos de estratégia, escolhidos e elaborados por docentes e discentes do Curso de Licenciatura em Matemática do IF Goiano/Urutaí (equipe executora).

### Objetivo

O torneio visa desenvolver nos alunos da educação básica o raciocínio lógico, a capacidade de estratégia na resolução de problemas e também a segurança na tomada de decisões, o que espera-se contribuir com a aprendizagem da matemática. Busca-se também uma integração entre as escolas de educação básica e o instituto, uma vez que os alunos da escola terão a oportunidade de conhecer as instalações do instituto e os acadêmicos de conviver com o ambiente escolar, o que contribui para a formação do futuro professor de matemática.

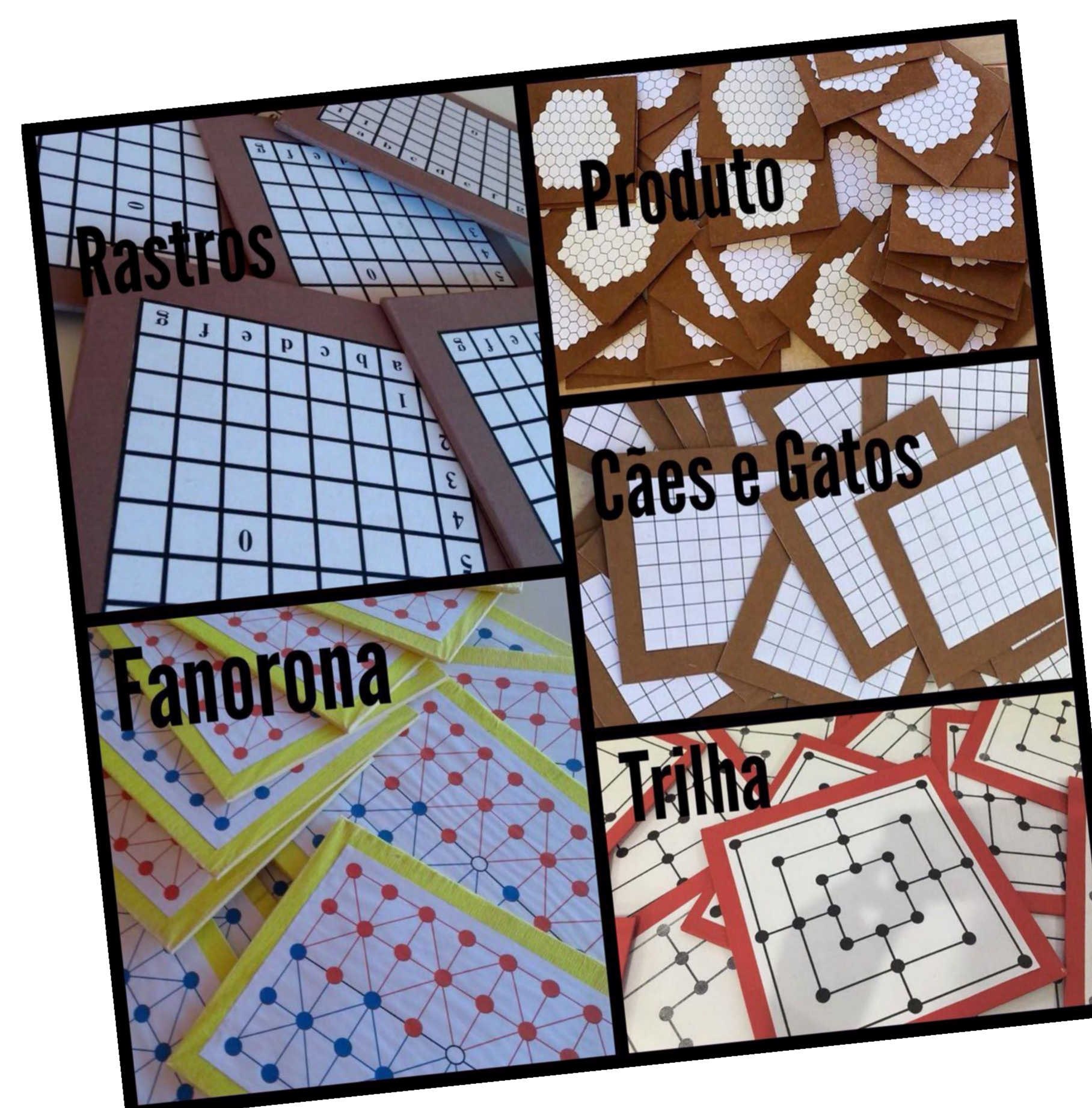
### Materiais e Métodos

O torneio se desenvolve ao longo de três etapas. A primeira etapa consiste na escolha e confecção dos jogos do torneio. Essa escolha é feita a partir de uma pesquisa bibliográfica, mediante o estudo das suas regras, sempre levando em consideração o impacto matemático que aquele jogo vai causar no aluno. Os jogos escolhidos para essa terceira edição do torneio foram: Rastros, Gatos e Cães, Fonorona, Trilha e o Produto, todos jogados em dupla, onde decide-se na sorte quem inicia o jogo (par ou ímpar). Uma vez escolhidos, os jogos são confeccionados, assim como um manual detalhado contentando as regras de cada um deles. A segunda etapa consiste de um o ciclo de oficinas, onde a equipe executora dirige-se até as escolas participantes do projeto para ensinar todos os dos jogos aos alunos daquela escola, que cursam o primeiro e o segundo ano do ensino médio. A terceira e ultima etapa consiste na competição entre os alunos que participaram das oficinas na segunda etapa. Essa competição é dividida em duas fases, classificatória e final. A fase classificatória acontece na escola e fase final acontece no instituto.

### Resultados e discussão

O torneio, desde sua primeira edição, vem:

- ✓ contribuindo para a melhoria da qualidade da educação básica, no que tange à disciplina de matemática, de Urutaí e região;
- ✓ estreitando a relação do instituto com a escola, uma vez que oportuniza aos alunos das escolas e aos discentes do instituto, o convívio no ambiente escolar;
- ✓ proporcionando aos futuros licenciados em matemática uma experiência significativa para a prática do magistério;
- ✓ deixando materiais didáticos concretos (tabuleiros dos jogos e seus respectivos manuais) para serem utilizados como recurso metodológico para o ensino de matemática aos professores de matemática de Urutaí e região;
- ✓ divulgando o Curso de Licenciatura em Matemática do IF Goiano/Urutaí junto à comunidade em geral.



### Agradecimentos

Ao IF Goiano pelo auxílio financeiro por meio da bolsa de Extensão e ao NEMMA - Núcleo de Educação Matemática, Matemática e Matemática Aplicada do Campus Urutaí.

### Referências Bibliográficas

- NUNO, Jorge Silva e NETO, João Pedro. Jogos Abstratos. Coleção o Prazer da Matemática. Lisboa: Gradiva, 2004.
- SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; MILANI, Estela. Cardernos do Mathema: Jogos de matemática de 6° ao 9° ano. Porto Alegre: Artmed, 2007.