



Evento	Salão UFRGS 2014: X SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre - RS
Título	Uma experiência com os Jogos Boole em sala de aula
Autor	FRANCIELE MARCIANE MEINERZ

Este resumo visa apresentar o relato de uma prática pedagógica realizada durante a disciplina de Estágio em Educação Matemática I, da Faculdade de Educação da UFRGS, com os alunos dos dois sextos anos do Colégio Estadual Coronel Afonso Emílio Massot, em maio de 2014. Escuta-se muito dos professores que os alunos possuem dificuldades em raciocinar logicamente ou resolver problemas utilizando a lógica. Nos Parâmetros Curriculares Nacionais está indicado que os estudantes precisam saber resolver problemas ou desafios. A partir dessa problemática é que surgiu a ideia de analisar, através de uma oficina, quais as dificuldades e estratégias que os alunos apresentam na resolução dos problemas lógicos dos Jogos Boole.

Na atividade, os discentes foram convidados a se distribuírem em grupos formados por quatro pessoas, os quais receberam inicialmente um baralho com nove cartas (três personagens, três alimentos e três animais) e uma ficha contendo uma história lógica da Turma da Mônica, com as quais deveriam resolver os enigmas propostos. Resolver um enigma com as cartas da Mônica consiste em unir um personagem com o que ele comem e com seu animal de estimação seguindo as dicas presentes na história. Neste primeiro momento, os alunos não apresentaram dificuldades na solução das tarefas e relataram que as pistas eram “bem diretas e óbvias”. Além do baralho de nove cartas da Turma da Mônica, foram utilizados dois baralhos específicos dos Jogos Boole: com doze e dezesseis cartas. O baralho contendo doze cartas é composto por quatro personagens, quatro alimentos e quatro esportes. Uma das histórias resolvidas utilizando esse baralho exigia dos alunos que, além de unir cada personagem com um alimento e um esporte, eles deveriam dispor os personagens em andares de um prédio, o que gerou certa confusão no momento da resolução. O terceiro baralho utilizado era composto por quatro personagens, quatro profissões, quatro alimentos e quatro bebidas. A maioria dos alunos confundiu profissão com personagem, o que inicialmente gerou um pouco de dificuldade na resolução da história lógica proposta e como eram muitas cartas, os alunos demonstraram dificuldade de organização.

Muitas vezes, foram detectadas dificuldades na construção do raciocínio e dos argumentos que eram necessários para a resolução dos enigmas. Acredita-se que essas dificuldades ocorreram devido aos alunos terem pouca oportunidade de pensar e por não serem incentivados a organizarem seus pensamentos. Nas aulas de matemática, as crianças, com quem foram realizadas as oficinas, são subordinadas a apenas resolverem exercícios mecânicos: somente somando, subtraindo, multiplicando e dividindo. É necessário que os alunos tenham a oportunidade de pensar e de resolver desafios em sala de aula.

Os estudantes manifestaram ao término da atividade que gostaram muito dos Jogos e se sentiram desafiados. Notou-se um grande empenho para a realização de todas as atividades, o que não pode se observar nas aulas anteriores, cujos métodos predominantes desenvolvidos pela professora eram a exposição de conteúdos e a resolução de exercícios. Assim, foi possível perceber com esta prática que jogos podem ser inseridos na sala de aula como meio de atrair o interesse dos alunos e principalmente como possibilidade do exercício do pensamento lógico. Quando as dificuldades apareciam, eles tinham vontade de saná-las, procurando outras formas para a resolução dos enigmas, o que nos parece ter sido o ponto forte do experimento.