

SUDOKU: MOTIVANDO A CONCENTRAÇÃO E A INTEGRAÇÃO DE UMA MANEIRA DIVERTIDA

TORRES, C. DE Q.¹, MELLO, G. A. S², SIGUENAS, L. E. B³.

¹ Instituto Federal Farroupilha – Júlio de Castilhos – RS – Brasil

Cleiditorres95@gmail.com

² Instituto Federal Farroupilha – Júlio de Castilhos – RS – Brasil

Gilcemello96@gmail.com

³ Instituto Federal Farroupilha – Júlio de Castilhos – RS – Brasil

lorens.siguenas@iffarroupilha.edu.br

RESUMO

Este trabalho relata uma atividade diferenciada realizada pelas acadêmicas do terceiro semestre do curso de Licenciatura em Matemática a partir do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), em uma escola pública do município de Júlio de Castilhos (JC) com as turmas de 6º a 9º ano. Nesta atividade foi desenvolvido um jogo de Sudoku atraente e motivador, pelo fato que os alunos pudessem jogar no chão interagindo com os demais colegas em cada partida, esta metodologia diferenciada foi aplicada durante uma gincana realizada na escola, na qual envolveu competições entre todas as turmas. O jogo denominado Sudoku Gigante tem como objetivo despertar a rapidez de raciocínio lógico nos alunos assim como a capacidade de memorização e o trabalho em equipe disciplinado por regras. Durante a execução do jogo pode-se perceber uma grande integração entre os alunos, pois se sentiram desafiados e motivados demonstrando interesse pela atividade proposta.

Palavras-chave: Jogo; Sudoku; Raciocínio lógico.

1 INTRODUÇÃO

Uma realidade nas práticas pedagógica é que muitos educadores insistem em manter a mesma metodologia em sala de aula considerada como a tradicional, o que acaba estreitando a relação entre professor e aluno diminuindo o interesse dos alunos pelas aulas de qualquer componente curricular, neste contexto o PIBID possibilita que os acadêmicos das licenciaturas busquem metodologias diferenciadas para contrapor essa visão de educação tradicional, mediando à construção do conhecimento sem perder a essência do conteúdo.

Tendo este princípio de que a qualidade da aprendizagem, associada à educação, pode ser entendida e trabalhada de diversas maneiras, e observando a grande dificuldade e resistência que os alunos têm hoje em relação à disciplina de Matemática, os jogos vêm como uma grande ferramenta para diminuir esse certo receio, proporcionando novas experiências tornando as aulas mais dinâmicas e atraentes, e com isso favorecendo a criatividade na busca de soluções para que haja um trabalho em equipe. Assim, Brasil (1997, p.49) propõem que

Um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a

potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver.

Desta forma o PIBID busca a utilização do lúdico para melhorar o ensino e aprendizagem de conceitos matemáticos, o Sudoku é um dos jogos trabalhado nas atividades das bolsistas e por exigir concentração e raciocínio, muitas vezes não há interação entre os alunos sendo taxado como chato e rejeitado quando levado para sala de aula. Sabendo da importância deste jogo no desenvolvimento de habilidades essenciais para os alunos foi confeccionado o “Sudoku gigante” para que os alunos pudessem jogar no chão.

2 METODOLOGIA (MATERIAIS E MÉTODOS)

Muitas vezes em sala de aula o docente se depara com situações em que os alunos apresentam dificuldades relacionadas com o raciocínio lógico, o que dificulta na aprendizagem, desta forma Dante (1999, p.11-12) afirma que

É preciso desenvolver no aluno a habilidade de elaborar um raciocínio lógico e fazer uso inteligente e eficaz dos recursos disponíveis, para que ele possa propor boas soluções às questões que surgem em seu dia-a-dia, na escola ou fora dela.

Sendo este um grande desafio para o professor os jogos quando trabalhados de forma apropriada podem ser adotados como um importante instrumento para superar esses bloqueios apresentados pelos alunos, assim quando incentivados com métodos diferenciados acabam interagindo melhor com colegas e professores, até mesmo na sociedade o que “propicia não apenas trocas de informações, mas cria situações que favorecem o desenvolvimento da sociabilidade, da cooperação e do respeito mútuo entre os alunos, possibilitando aprendizagens significativas” (Smole, 2000, p.136). Essa integração é muito positiva, pois desenvolve a colaboração e o respeito dentro da sala de aula assim, proporcionando uma aprendizagem coletiva em que o aluno tem acesso a diferentes visões.

Com base nessas considerações buscamos novas metodologias para auxiliar no ensino aliando o raciocínio lógico com as atividades em grupo, o Sudoku é um jogo muito utilizado nas práticas do PIBID por incentivar a concentração e instigar o raciocínio, porém quando proposto da forma tradicional este era muitas vezes visto de uma forma negativa, pelo fato de não ter muito envolvimento entre os colegas citado por eles como um jogo “muito parado”. Então o “Sudoku gigante” foi desenvolvido com o objetivo de acabar com esta resistência em relação ao jogo e usufruir dos benefícios que este traz para o ensino e aprendizagem incentivando o trabalho em equipe.

O mesmo era organizado em uma malha de 9x9 quadrados, divididos em uma sub malhas de 3x3 quadrados maiores chamados de quadrantes, com um total de 81 números dispostos na tabela eles recebem 30 destes números para completar, sendo que os números a serem completados não podem se repetir em nenhuma linha e nenhuma coluna, marca ponto primeiro a equipe que completar toda a tabela sem erros, o jogo foi confeccionado em um tabuleiro gigante, de acordo com a Figura 1.



Figura 1: Tabuleiro do SUDOKU GIGANTE.

Esta atividade foi aplicada durante uma gincana realizada na escola no primeiro semestre deste ano, com alunos das turmas de 6º a 9º ano participante do programa, onde apresentamos esta nova forma de jogar o Sudoku, para aplicar o jogo foi utilizada dois tabuleiros, as equipes foram divididas por turma, em que jogavam duas por vez, para incentivar o jogo todas as equipes pontuavam, a que completar o tabuleiro primeiro recebia maior pontuação.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao lançar a nova maneira de jogar o Sudoku pode-se notar um grande interesse e uma curiosidade dos alunos ao se deparar um tabuleiro gigante e colorido, o que era totalmente diferente com o convencional que geralmente eram apresentados a eles nas atividades do PIBID, também por ser uma forma de trabalhar a matemática de maneira divertida e integradora, pois, a grande maioria vê apenas como uma disciplina da matriz curricular obrigatória que precisam ter, e muitas vezes taxada como a mais chata.

Desta forma jogos têm a capacidade de desenvolver a inteligência, proporcionando resultados altamente positivos no processo de ensino e aprendizagem do mesmo, pois “A participação em jogos de grupo também representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para a criança e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico” (Brasil, 1997, p. 49), então se buscou uma atividade em que tivesse interação e envolvimento de todo o grupo.

As acadêmicas buscaram conduzir o desenvolvimento do jogo da melhor forma, deixando os alunos bem à vontade, pode-se perceber um grande entusiasmo dos alunos, mesmo quando a equipe adversária completava o tabuleiro eles queriam continuar até o final demonstrando a boa aceitação da atividade, conforme a Figura 2, onde mostra o jogo em ação durante a gincana.



Figura 2: O jogo em ação.

4 CONCLUSÃO

Em suma a experiência com aplicação do SUDOKU GIGANTE nos mostrou a importância de transformar o ensino da matemática em um ambiente DINAMICO e atrativo, explore o trabalho em grupo dos alunos, despertando mais interesse pela matemática, incentivando a participação nas atividades propostas, buscando alcançar através de novos métodos a educação de qualidade. Os jogos tem a capacidade, de desenvolver habilidades dos alunos, propiciando resultados positivos no processo de ensino e aprendizagem, assim criando uma atividade intelectual que o permite, pensar e refletir melhor sobre as diversas situações do dia a dia, em casa, no trabalho ou na escola, gerando também uma proximidade nas relações sociais.

Tendo em vista a grande dificuldade que os alunos apresentaram inicialmente em jogar o Sudoku esta atividade veio como uma alternativa para solucionar este problema. Concluindo assim, que cabe ao professor buscar mecanismos para tornar a aula atrativa e de melhor compreensão, pois trazendo novos métodos para trabalhar as atividades onde os alunos apresentam dificuldades e rejeições resultam em uma aprendizagem mais rápida e significativa. Esta tarefa contribuiu como uma experiência para que nós, como futuras docentes, possamos sempre investigar e avaliar a melhor maneira de conduzir as propostas das aulas.

5 REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação – **Secretaria de Educação Fundamental** – PCN'S Parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997.

DANTE, Luiz Roberto. **Didática da resolução de problemas de matemática**. 1ª à 5ª series. 12ª edição, editora Ática, 1999.

SMOLE, K. C. S. **A matemática na educação infantil**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.