



JOGOS DA ÁGUA

Ana Vitória Lira Gomes de Souza¹

UFPE

Valdir Bezerra dos Santos Júnior²

UFPE

Ronald de Santana da Silva³

IFPE

Este relato se insere na atuação desenvolvida junto ao Programa Residência Pedagógica (PRP) do curso de Matemática-Licenciatura, campus Caruaru, da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Objetivamos com este relato expor o desenvolvimento de jogos por alunos do Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco (IFPE), sobre a temática Água. Destacamos que a ideia da elaboração de jogos pelos os estudantes do Ensino Médio aproveitando a temática sobre água, inicialmente, veio como uma proposta da professora de Biologia para que os alunos pudessem se conscientizar sobre o bom uso da água e sobre desperdícios durante o mês de março, na semana da água. O preceptor de Matemática gostou da proposta e se uniu ao projeto, levando a Matemática para essa atividade. Os professores envolvidos na proposta então orientaram os estudantes a desenvolverem um jogo, podendo ser tabuleiro, cartas, trilha ou inspirado em jogos já existentes, junto aos jogos deveriam fazer uma lista de regras e objetos necessários para uma boa jogabilidade, como dados e pinos. Os alunos desenvolveram seus jogos e, em maio, quando ocorreu a 5ª Semana de Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Pernambuco (IFPE) Caruaru (V SEMIFCA) os jogos foram apresentados, tiveram a jogabilidade discutida e algumas dicas de melhorias foram feitas aos alunos por parte da equipe de PRP. Destacamos que apenas uma turma desenvolveu os jogos. Os estudantes se organizaram em grupos e foram produzidos seis jogos, a saber: os dez barquinhos, math in water, waterfall, jogo 42, jogo da trilha e caminhos da água. O trabalho com os jogos elaborados não se encerrou na apresentação do V SEMIFCA. Após a apresentação, os jogos foram guardados no Laboratório de Matemática e nos últimos meses o trabalho de melhorar os jogos vem sendo ainda mais explorado por parte da equipe do PRP. Entre as orientações realizadas em relação aos jogos destacamos que foram propostas novas regras, correção de respostas, o aumento de alguns tabuleiros, diminuição de outros, adaptações nas perguntas e praticidade na jogabilidade são os pontos que estão sendo debatidos, com o objetivo de apresentar os jogos em eventos escolares. Destacamos que a

¹ vitoria.lira@ufpe.br

² ronald.silva@caruaru.ifpe.edu.br

³ valdir.bezerra@gmail.com



equipe de residentes do PRP jogou todos os jogos para ver quais pontos são válidos de serem debatidos. Os alunos que desenvolveram os jogos estão cientes das adaptações necessárias e, após o direcionamento do professor/preceptor, ficou acordado que a equipe de residentes deve estar em contato direto com os alunos explicando os pontos a serem melhorados. Um jogo teve maior destaque, por não muitas adaptações necessárias. O jogo *Os dez barquinhos* contam com uma boa jogabilidade para qualquer pessoa, não tem questionamentos difíceis e causa uma ótima distração. É um dos jogos que deve ser apresentado nos eventos do IFPE. O jogo é um tabuleiro separado por uma ponte e enumerado com números de 1 até 10 nos dois lados da ponte. O jogo não pode ter mais que dois jogadores, o que acaba deixando limitado, e funciona da seguinte maneira: cada jogador lança dois dados e escolhe uma das quatro operações para trabalhar com base nos números que apareceram nos dados, mas a operação escolhida não pode ter resultado acima do valor 10. Após o resultado, o jogador coloca um barquinho no resultado e segue o jogo. Se o oponente tirar números iguais, pode colocar um jacaré (que é uma espécie de vilão no jogo) na trilha do oponente e acabar atrapalhando o jogo. Para retirar o jacaré da trilha, o jogador deve puxar uma carta e responder uma pergunta, em caso de sorte, se tirar uma carta coringa não precisa responder pergunta. Vence quem colocar os 10 barquinhos nos 10 números da trilha primeiro. Muitas adaptações ainda estão por vir, já que o trabalho com os jogos da água vem sendo contínuo e semanal, para que todos os jogos tragam a identidade dos alunos e atenda as expectativas de quem estiver os utilizando.

