**TABULEIRO DA “REGRA DE TRÊS SIMPLES”**

Gabriel Wagner Neves Durães

Graduando em Matemática - Universidade Estadual de Montes Claros

profgabrielduraes@gmail.com

Juliana Guimarães Cançado

Professora - Curso de Matemática - Universidade Estadual de Montes Claros

juliana.cancado@unimontes.br

**Eixo:** Educação Matemática

**Palavras-chave:** Matemática. Regra de três. Proporção.

**Resumo – Relato de Experiência**

A razão e a proporção, fazem parte do cotidiano, seja na hora de comparar qual prédio é mais alto ou quantos pintores precisam para a pintura de um muro. A razão e a proporção se faz presente desde a matemática antiga, tanto levando em conta a própria matemática em si, como também em outras áreas do conhecimento (Fossa, 2011). A famigerada “Regra de Três”, nada mais é do que razão e a proporção, podendo ser diretamente proporcional, quando crescem ou decrescem proporcionalmente, ou inversamente proporcional, quando uma cresce e a outra decresce. Assim, consoante à Da Silva e Kodama (2004), dentre as situações acadêmicas, as mais produtivas são aquelas que trabalham com jogos. Dessa maneira, criou-se um tabuleiro lúdico, para que os estudantes pudessem jogar, a fim de trabalharem com o aprendizado sobre “Regra de três”.

**Contextualização e justificativa da prática desenvolvida**

O aprendizado sobre razão e proporção é indispensável. Desse modo, a pedido do professor supervisor do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) na Escola Estadual Eloy Pereira, desenvolveu-se um tabuleiro lúdico para que os alunos pudessem de maneira lúdica se divertirem enquanto aplicam seus conhecimentos acerca da “Regra de três”.

**Problema norteador e objetivos**

O problema norteador deste trabalho foi desenvolver, de maneira lúdica, um jogo que despertasse a curiosidade dos alunos e, principalmente, com o objetivo centrado na aprendizagem e aplicações na hora do jogo.

**Procedimentos e/ou estratégias metodológicas**

A atividade se dividiu em três partes: Na primeira parte a sala foi dividida em quatro grupos, para que os estudantes pudessem ter interação social com os integrantes do grupo. A segunda parte foi a explicação rápida do conteúdo, de maneira a sanar as primeiras dúvidas e esclarecer as suas ideias. A última parte foi o jogo em si, no qual os estudantes moviam-se pelo tabuleiro e respondiam a pergunta sobre proporcionalidade.

**Fundamentação teórica que sustentou/sustenta a prática desenvolvida**

A fundamentação teórica responsável por sustentar a prática desenvolvida veio por meio das ideias de Da Silva e Kodama (2004), uma vez que percorrem seus pensamentos acerca dos jogos no ensino da matemática.

**Resultados da prática**

Os resultados foram excelentes. Os alunos demonstraram interesse no jogo de tabuleiro e um avanço no conhecimento de razão e proporção, o que se era esperado nesta atividade. Além disso, tiveram um ótimo desempenho durante as jogadas e respostas das perguntas.

**Relevância social da experiência para o contexto/público destinado e para a educação e relações com o eixo temático do COPED**

Este trabalho apresenta uma grande contribuição para o pensamento de que as situações mais produtivas são aquelas que trabalham com jogos. Ademais, os estudantes puderam aprimorar seus conhecimentos sobre razão e proporção e ainda puderam desenvolver uma maior interação social com os colegas.

**Considerações finais**

Portanto, pode-se concluir que a aplicação do “Tabuleiro da Regra de Três Simples” foi exitosa, uma vez que cumpriu seu objetivo de aprimorar os conhecimentos dos estudantes sobre o conteúdo abordado, guiá-los por uma linha de raciocínio desenvolvida por eles mesmos e motivá-los ao estudo de razão e proporção.

**Referências**

DA SILVA, A.F.; KODAMA, H. M. Y. Jogos no Ensino da Matemática. **II Bienal da Sociedade Brasileira de Matemática**, Salvador, p. 1-19, out. 2004.

FOSSA, J. A. Razão e Proporção: A Herança Antiga. *In:* Revista Brasileira de História da Matemática, 2011, Aracaju. Anais do IX Seminário Nacional de História da Matemática. Aracaju: UFS, 2011.