

0322 - A COMPETITIVIDADE E A APRENDIZAGEM - Kamila Paula Santos Zuri (Faculdade de Engenharia, Unesp, Ilha Solteira), Fabiana da Silva Santos (Faculdade de Engenharia, Unesp, Ilha Solteira), Hildebrando Wilkar Betetti Machado (Faculdade de Engenharia, Unesp, Ilha Solteira), Mirelly Carvalho Neves (Faculdade de Engenharia, Unesp, Ilha Solteira), Zulind Luzmarina Freitas (Faculdade de Engenharia, Unesp, Ilha Solteira), Ernandes Rocha de Oliveira (Faculdade de Engenharia, Unesp, Ilha Solteira) - mila_zuri@hotmail.com.

Introdução: De acordo com as orientações dos Novos Parâmetros Curriculares Nacionais, as atividades com jogos podem representar um importante recurso pedagógico. Ao mesmo tempo, para Bittencourt e Giraffa (2003), o jogo se define como um processo intrinsecamente competitivo, em que coexistem as possibilidades de vitória e derrota. Contudo, ainda existe muita discussão, e poucas conclusões, sobre como e quais jogos podem ser entendidos como educacionais. Nesta perspectiva vem sendo desenvolvido um trabalho de extensão junto a algumas classes do sétimo ano do Ensino Fundamental em uma escola Estadual do Interior do Estado de São Paulo. A questão motivadora de nosso trabalho, surgiu dentro da sala de aula na qual aplicamos jogos relacionados com os conteúdos. A professora responsável por uma das turmas, utilizava do famoso ponto positivo na caderneta para fazer com que pelo menos uma parcela dos alunos participasse das atividades. **Objetivos:** Investigar o papel de Jogos no Ensino de Matemática para alunos do Ensino Fundamental em uma escola pública e a questão: como motivar o espírito competitivo do aluno para que assim a aprendizagem ocorra? **Métodos:** Inicialmente, utilizamos o jogo Ficha de duas cores para focar o conteúdo de números positivos e negativos através das operações de adição e subtração. Na aplicação desse jogo, entregamos a cada aluno uma lista de exercícios que continha tanto contas como problemas que envolviam números inteiros. Para a aplicação dessa atividade, trabalhamos em grupos. Para entender nossa questão e chegar a uma possível solução, mudamos nosso método. Buscando lidar com essa problematização optamos pelo uso de recompensas externas para motivá-los a desempenhar as atividades solicitadas. Formamos novamente grupos e o critério estabelecido para o vencedor foi ratificado, o melhor jogador e não o que acabasse primeiro, ganharia a recompensa, a qual, só foi revelada no final do jogo. **Resultados:** Percebemos inicialmente que não houve interesse na aprendizagem e nem espírito competitivo por parte do aluno, ou seja, essa competitividade esta relacionada a vontade que cada aluno tem em sair melhor que outro no jogo, logo, não observamos essa vontade. Na situação posterior, observamos mudança no comportamento dos alunos, mostrando que a motivação e o espírito competitivo surgiram em virtude de haver uma recompensa, e por se tratar de uma surpresa, o aluno se dedicou mais por pensar que ela seria melhor que um ponto positivo na caderneta. O nosso trabalho agora é dirigido para que os alunos integrem aos seus valores o compromisso com aprendizagem continua, como sendo a principal recompensa.