

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS MATEMÁTICOS NA APRENDIZAGEM DAS QUATRO
OPERAÇÕES PARA ALUNOS DA 2º FASE DO ENSINO FUNDAMENTAL – UMA
AÇÃO DO PIBID**

**Noemi Rudovalho do Carmo¹; Denise dos Santos Mendonça²; Nilcyneia Domingos Silva
de Queiroz³**

¹Discente do curso de Matemática da UEG-UnU de Santa Helena de Goiás,
noemi_rc15@hotmail.com

²Discente do curso de Matemática da UEG-UnU de Santa Helena de Goiás,
beniciodenny@hotmail.com

³Docente do curso de Matemática da UEG-UnU de Santa Helena de Goiás,
nilcyneia.queiroz@ueg.br

RESUMO

Este trabalho é um relato de experiência que foi realizado em consequência das ações do Pibid na Escola Estadual José Serafim Azevedo, localizada no município de Santa Helena de Goiás. Na ocasião foram desenvolvidas ações que envolvesse o processo de ensino e aprendizagem das quatro operações com a utilização de jogos para alunos do 6º ano da segunda fase do ensino fundamental, onde foi possível avaliar aspectos sobre a teoria e a prática na utilização deste recurso como ferramenta auxiliar no ensino da matemática. Sabe-se que atualmente as crianças e adolescentes tem acesso a informações de forma rápida e não tem paciência com aulas tradicionais, a utilização de recursos diferenciados que faça com que a atenção dos alunos sejam atraídas é muito importante para o ensino. O principal objetivo com a aplicação das atividades com jogos para o aluno da escola campo foi o de promover a construção do conhecimento de forma diferenciada da tradicional. Para os bolsistas trabalhar situações problemas onde o mesmo possa desenvolver pesquisa e buscar soluções é primordial para sua formação. Para o desenvolvimento das atividades com jogos foram construídos vários jogos como: bingo da multiplicação, amarelinha da tabuada, roda a roleta, queimada das quatro operações e também a utilização de jogos *online*. Onde se percebeu que os alunos tiveram grande interesse em aprender e atenção deles estava focada no ensino proposto.

Palavras-chave: quatro operações; jogos; aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Brincadeiras e jogos fazem parte da vida de qualquer criança independente de sua classe social. Algumas criam outras utilizam os que já existem. Mas como ligar isto com a aprendizagem quando se fala na disciplina de matemática?

A disciplina de matemática não é muito fácil para muitas pessoas, é repudiada por grande parte dos estudantes. Os alunos crescem escutando que matemática é muito complicada, e quando vão para a escola principalmente na segunda fase do ensino fundamental eles chegam com este pensamento. E como mudar esta situação? Os jogos e brincadeiras pode ser uma das soluções para despertar o interesse desses discentes em aprender matemática.

Este trabalho é um relato de experiência realizado pelas bolsistas do Pibid da Unidade Universitária da UEG de Santa Helena de Goiás, no qual foi desenvolvida ações na Escola Estadual José Serafim Azevedo no sextos anos do turno matutino.

Com o objetivo de juntar brincadeiras e jogos para o aprendizado das quatro operações. Este projeto de trabalhar jogos e tabuada nasceu ao notar que os alunos estão chegando à segunda fase do ensino fundamental sem saber realizar cálculos envolvendo as quatro operações. Com isso gerando dificuldades no aprendizado dos outros conteúdos e atraso nas matérias que deveriam ser apresentadas durante o ano letivo.

Portanto este artigo relatará a experiência e os resultados obtidos desta pesquisa de campo mostrando alguns jogos que foram utilizados para tais.

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA

A escola tem um papel fundamental na vida de seus alunos que é o de formar cidadãos preparados para a sociedade. Mas para que este estudante adquira preparo para atuar no mercado de trabalho é necessário se tenha uma formação significativa. Atualmente, a alfabetização é necessária para qualquer cidadão exercer suas funções básicas como ir ao banco, fazer a interpretação de uma receita. Quanto a matemática a pessoa tem que saber no mínimo realizar cálculos envolvendo as quatro operações. Segundo a LDB:

“O ensino fundamental tem por objetivo a formação básica do cidadão mediante: I – o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo;” (apud. BRASIL, 1998 p. 41)

7ª JORNADA ACADÊMICA 2013
18 a 23 de Novembro
Unidade Universitária de Santa Helena de Goiás
Crescimento Regional – Inovação e tecnologia no mercado de trabalho

Quando nos focamos no ensino da matemática podemos perceber que a aceitação por parte dos alunos é mais complexa. Ao analisar o PCN (BRASIL, 1998), de uma forma geral observa-se que o professor deveria ser induzido a buscar materiais diferenciados para despertar o seu aluno a sair daquela realidade de que matemática é complicada, mas que existem formas mais divertidas para aprender a matemática.

Uma das formas de despertar o interesse dos estudantes é a competição entre eles. Segundo SELVA e CAMARGO (2009), os alunos de sexto e sétimo anos, a competição é mais aguçada, já nos alunos de oitavo e nono essa competição ocorre de forma menor, mas também é importante, pois os alunos de sexto ao sétimo eles querem vencer, tem o espírito competidor dentro deles. Por isso eles estudam, pois não querem perder. A competição pode ocorrer através de jogos, nos quais podem favorecer o ensino aprendizagem das quatro operações.

Durante a pesquisa foram utilizados vários jogos e brincadeiras para o aprendizado das quatro operações. Os jogos que foram utilizados na pesquisa de campo estão apresentados na tabela a seguir:

TABELA 01 – Descrição dos jogos e suas características.

JOGO	CARACTERÍSTICA
Amarelinha	A criança pula amarelinha normal jogando a pedra, só que em vez de números é colocado cálculo das quatro operações onde na volta para pegar a pedra é necessário responder a continha proposta.
Jogo da memória	É executado no quadro de mil e uma utilidades, no qual são colocadas contas da tabuada e o seu resultado. Portanto para o jogador acertar ele tem que achar o cálculo e o seu resultado.
Queimada	Os alunos são divididos em dois grupos onde cada grupo escolhe uma pessoa para queimar, e o restante dos participantes dos dois grupos ficam no alvo para ser queimados. De acordo que são queimados eles tem que responder uma pergunta relacionada a tabuada e se errarem eram eliminados perdendo a chance de colaborar para a vitória do seu grupo.

7ª JORNADA ACADÊMICA 2013
18 a 23 de Novembro
Unidade Universitária de Santa Helena de Goiás
Crescimento Regional – Inovação e tecnologia no mercado de trabalho

Bingo	São elaboradas perguntas das quatro operações e colocadas dentro de uma caixa onde nas cartelas do bingo estão as respostas. No qual executor do jogo tira aleatoriamente da caixa as perguntas. Ganha que fechar a sua tabela primeiro.
Roleta	Em uma roleta são colocadas perguntas de soma, subtração, multiplicação e divisão e são chamados um de cada grupo em sua vez para rodar a roleta. Se acertar marca ponto para o seu grupo.

Contudo antes da utilização destes jogos foi aplicado um diagnóstico para os alunos para selecionar aqueles com mais dificuldades para que participassem de um reforço sem cadernos no qual seria proposto o aprender brincando. A pesquisa teria duração de dois meses com aproximadamente a participação de dezoito alunos e no final seria aplicado outro diagnóstico para observar se teve algum resultado positivo para o aprendizado da tabuada para os participantes.

CONCLUSÃO

Conclui-se que os estudantes realmente tem certa resistência quanto à matemática, mas existem alguns métodos que pode mudar a visão de alguns deste discente e um deles são os jogos. Portanto através desta experiência realizada notou-se que os alunos são despertados a aprenderem as quatro operações através da utilização de jogos matemáticos

AGRADECIMENTO

Agradeço a CAPES e ao Pibid pelo apoio financeiro.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática. Ensino de 5ª a 8ª Séries.** Brasília-DF: MEC/SEF, 1998.

SELVA. Regina Kelly. *et. al.* **O Jogo Matemático como Recurso para Construção do Conhecimento.** X Encontro Gaúcho de Educação Matemática. Ijuí Rio Grande do Sul, 2009.