



A UTILIZAÇÃO DO JOGO DE DOMINÓ NA FACILITAÇÃO DA APROPRIAÇÃO DAS TÉCNICAS E CONCEITOS UTILIZADOS NAS OPERAÇÕES DE ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO

BELONSI, Marcelo Henrique
UEG/UnU Goiás - marcelobelonsi@bol.com.br

DUARTE, Ana Paula Faria Aquino
EM Holanda - ana-pafaria@hotmail.com

BORBA, Luana Oliveira
UEG/UnU Goiás - luanamath@gmail.com

QUEIROZ, Quézia Hipolito
UEG/UnU Goiás - guesiahipolito@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Desde pequena a criança começa a utilizar a matemática porém devido ao raciocínio ainda muito limitado não consegue perceber; com o passar dos anos ela vai aprendendo a usar a matemática ao seu favor e quando esta criança passa a frequentar a escola e começa a estudar ela percebe a importância da mesma para a sociedade, a partir daí ela identifica onde ela pode utilizá-la e qual a melhor forma de fazer isto. Ao trabalhar um determinado conteúdo dentro da sala de aula devemos buscar na realidade deste aluno coisas que possam nos ajudar na aprendizagem do mesmo, pois caso isto não ocorra o mesmo pensará não ter ligação com seu cotidiano.

Os professores têm como objetivo e ao mesmo tempo dever de criar meios que façam com que os alunos aprendam, não só o conteúdo, mas também que sejam capazes de solucionar problemas do seu cotidiano, e para facilitar este processo uma das técnicas mais usadas para prender a atenção dos alunos e ao mesmo tempo fazer com que eles aprendam é a utilização dos jogos, pois ele é capaz de encantá-los, fazendo com que a escola não seja vista pelas crianças como algo que são obrigados, os jogos também servem para que os alunos tenham uma

Anais da Semana de Integração Acadêmica

02 a 06 de setembro de 2013

Anais - Goiás, v.1, n.1, 2013 | 37 (p.37-42)



boa conduta diante dos desafios, além disso, os jogos trabalham a formação básica da sua cidadania que é de suma importância para nossa sociedade.

Visto que a adição e a subtração são indispensáveis para que posteriormente estudem a divisão e a multiplicação, utilizaremos os jogos para que possamos obter melhores resultados, fazendo com que estes alunos possam sozinhos identificar suas dificuldades deixando de lado todo o medo que é grande quando se fala em matemática, ensinado através de ideias simples, clara e coerente que ela faz parte não só do cotidiano escolar mais do dia a dia de cada um.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Desenvolver a capacidade de identificar uma situação problema fazendo com que consigam sozinho solucionar-las, ampliando desta forma suas habilidades como raciocínio, concentração, interpretação, organização para que cheguem ao objetivo almejado.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Compreender o significado das operações
- Realizar corretamente as operações de adição e subtração
- Trabalhar o calculo mental, concentração, raciocínio lógico - matemático
- Possibilitar a interação
- Estabelecer relação entre a adição e a subtração
- Garantir que os alunos identifiquem na sua vida cotidiana a presença da matemática



JUSTIFICATIVA

O ensino por meios de jogos desenvolve no aluno a capacidade de dialogar com os demais colegas e ao mesmo tempo permite que o mesmo adquira conhecimento matemático, uma vez que os métodos atuais possuem características ligadas a forma de ensino tradicional com modificações na forma de ensinar e do próprio aluno expor suas ideias algo que antes lhe era negado. O ensino através de jogos desenvolve nos alunos a capacidade de investigação, reflexão e empenho, levando-o a construir e desenvolver conceitos e procedimentos matemáticos, de forma que não torne este processo cansativo.

O professor identifica melhoras quanto a aprendizagem dos alunos a partir do momento em que os mesmos desenvolvem a capacidade de analisar criticamente e entender o sentido do que lhe foi ensinado, como benefício deste trabalho espera-se que os alunos sejam capazes de identificar quando iram usar as operações (soma e subtração), possibilitando registrar o que aprendeu e desta forma chegar ao resultado esperado. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática (MEC, 1997) os jogos devem fazer parte da cultura escolar pois provocam desafios genuínos nos alunos, gerando interesse e prazer.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A utilização de jogos assume um papel importante, pois serve como meio facilitador fazendo com que as crianças aprendam e se divirtam ao mesmo tempo, uma vez que esta aprendizagem não ocorre somente com mera repetição de técnicas e modelos, mas a partir de desafios que os fazem se organizar para superarem suas dificuldades, dificuldades estas baseadas na problematização.

Isso faz parte de uma concepção de educação que acredita que as crianças não aprendem pela mera repetição de técnicas e modelos, mas a partir de



desafios com os quais se deparam e da organização de meios para superá-los, ou seja, uma educação baseada na problematização (STAREPRAVO, 1999). Diante de tais considerações, justifica-se o tema pela reconhecida importância do mesmo como facilitador da aprendizagem da matemática, principalmente, no ensino fundamental.

A matemática está presente na vida da maioria das pessoas de maneira direta ou indireta. Em quase todos os momentos do cotidiano, exercita-se os conhecimentos matemáticos. Apesar de ser utilizada praticamente em todas as áreas do conhecimento, nem sempre é fácil mostrar aos alunos, aplicações que despertem seu interesse ou que possam motivá-los através de problemas contextualizados.

De acordo com as Diretrizes para o Ensino da Matemática (MEC, 2006), uma das dificuldades do professor de matemática está em trabalhar determinado conteúdo para resolução de problemas, essa metodologia faz com que o aluno tenha oportunidade de aplicar conhecimentos matemáticos adquiridos em novas situações. Pesquisas realizadas mostraram que os processos envolvidos no ensino e na aprendizagem são muito mais difícil do que se acredita, pois envolve a compreensão e não apenas conteúdos decorados, o professor de matemática é considerado um educador, e deve realizar pesquisa tanto relacionadas ao conteúdo como também em relação às metodologias. Deve ter a preocupação em conhecer a realidade de seus alunos, detectando seus interesses, necessidades e expectativas em relação ao ensino, à instituição escolar e à vida.

Segundo alguns autores como Gandro (2000) o jogo faz com que o aluno pense em diferentes formas ou caminhos para se resolver determinado problema, já que ao jogar ele elabora técnicas diferentes para que consiga vencer o jogo, e já Borim (1998) afirma que os jogos não devem ser vistos apenas como uma brincadeira, ao iniciar o jogo as regras fazem com que os alunos reflitam e relacionem os aspectos dos jogos com conceitos matemáticos.

Anais da Semana de Integração Acadêmica

02 a 06 de setembro de 2013



METODOLOGIA

A soma e a subtração são de suma importância para a vida escolar e pessoal dos alunos, pois sempre será usado, porém todo ele deve ser planejado com antecedência, para que não ocorra nenhum tipo de inconveniente na hora da aplicação.

Os jogos que iremos trabalhar são denominados jogos dos três círculos e os dominós para a aplicação deste projeto seguirão os passos descritos abaixo:

1º passo: A turma será dividida em duas de acordo com os níveis de aprendizagem de cada um.

2º passo: Serão aplicados alguns problemas relacionados ao cotidiano dos alunos os quais os integrantes deste grupo deverão dialogar e chegarem a uma resposta final o grupo que acertar marca ponto.

3º passo: Em segundo momento será aplicado o dominó os dois grupos deverão se dividir em dois subgrupos menores, cada grupo ficará com um dominó de soma e outro de subtração o grupo que conseguir terminar os dois primeiros de forma correta marca ponto.

4º passo: Será escolhido um integrante de cada grupo os mesmos deverão jogar o material dourado nos três círculos, os alunos deverão observar a quantidade que ficou sobre cada círculo e de acordo com a quantidade resolver as operações o grupo que terminar primeiro e os cálculos estarem todos certos marcam ponto.

5º passo: No fim dos jogos o grupo que tiver a maior pontuação vence.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após os jogos foi aplicada uma atividade avaliativa com o intuito de verificar se houve uma melhora na quantidade e na qualidade do aprendizado dos alunos, como resultados, podemos observar que os alunos resolveram os exercícios com mais rapidez e os que antes não conseguiam eram os que mais se empenharam em participar da atividade buscando responder corretamente, pois em se tratando de uma atividade com 51 (cinquenta e uma) perguntas (contas) sendo 82% o menor desempenho atingido pelo grupo de alunos.

A aplicação deste projeto despertou em nós vontade de mudar um pouco da atual realidade destes alunos, pois sabemos que são vítimas da forma de ensino e que com um pouco mais de dedicação e paciência é possível sim alcançar melhores resultados, com as experiências adquiridas.

REFERENCIAS

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: matemática / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997.

STAREPRAVO, A.R. Jogos, desafios e descobertas: o jogo e a matemática no ensino fundamental – séries iniciais. Curitiba: Renascer, 1999.

GANDRO, R.C. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. Tese. Doutorado. Universidade de Campinas. Campinas: Unicamp, 2000.

BORIN, J. Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática. 3.ed. São Paulo: IME/USP, 1998.