

II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

ENSINO DOS NÚMEROS DE FORMA LÚDICA: BINGO DE DECIMAIS

Jéssica Fernandes Veronese

Aline Roberta Pagel

Jackson Galvão Cruzetta

João Antonio Francisconi Lubanco Thomé

Resumo:

Este trabalho tem por objetivo fazer um relato da experiência da aplicação do jogo bingo de decimais com 110 estudantes de três turmas do 7º ano do Colégio Estadual Santa Cândida – Ensino Fundamental, Médio e Profissional, através do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência). Por meio desta atividade foram desenvolvidas as operações envolvendo os números decimais, de forma a fixar o conteúdo trabalhando em sala de aula, despertando um maior interesse pelos estudantes, pois desta forma o conteúdo tornava-se mais atrativo para os mesmos e assim uma melhor interação entre professor e estudante no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Matemática. Decimais. Lúdico. Operações.

Objetivos:

O objetivo deste trabalho é mostrar como atividades lúdicas podem despertar o interesse e participação dos estudantes em determinados assuntos da matemática auxiliando o trabalho do professor no ensino da mesma.

Metodologia:

Na escola os estudantes tem a oportunidade de ter contato com o meio científico que até então muitos ainda não o tinham e cabe aos professores instigar seus estudantes, através de atividades que despertem o interesse dos mesmos, fazendo-os aprender sem mesmo que o percebam. Pensando nisso, desenvolvemos “O Bingo de Decimais”. Este jogo é composto por:

- Uma cartela dividida em nove partes, e cada uma contendo um resultado de uma operação;
- Um envelope por equipe onde, em seu interior, contia as operações a serem realizadas;
- Um recipiente contendo milho, para que os estudantes marcassem seus acertos;

Os procedimentos aplicados foram os seguintes:

- A sala de aula foi organizada em grupos de quatro estudantes;
- Cada integrante recebeu uma cartela com combinações de respostas diferentes;
- Cada equipe recebeu um envelope contendo dezoito operações envolvendo números decimais.
- Foi estabelecido um estudante para iniciar a atividade;
- Quando um estudante retirasse uma operação, todos do grupo deveriam realizá-la;
- Após encontrarem um resultado todos comparavam seus resultados;
- Se houvesse concordância os que possuíam a resposta em sua cartela marcava com um grão de milho;
- Só depois destas etapas o próximo estudante poderia retirar outra operação e dar continuação ao jogo;

● Ganhava o estudante que completava uma linha, coluna ou diagonal;

Após a realização da atividade, o professor comentou com a turma os resultados obtidos, solicitando que falassem sobre a atividade e que fizessem seus registros respondendo um pequeno questionário sobre a mesma, procurando destacar os conteúdos matemáticos que foram construídos ou mesmo reconstruídos com a atividade realizada.

" achamos uma maneira divertida de aprender e sair um pouco da rotina."

1003

"o jogo me ajudou a tirar conclusões da matéria que realmente me ajudou a entender mais e ir melhor à prova, mais facilidade para entender tudo o que ficou despercebido."

"achei uma forma ótima de estimular e exercitar a aprendizagem cerebral."

Percebemos que quando o aluno é envolvido em situações ou atividades desafiadoras e que lhes proporcionem a descoberta sentem mais prazer, o que é denominado de heurística. Para que isso ocorra eles necessitam de algum estímulo, de motivação, de também de provocação.

Uma das maneiras interessantes de proporcionar esse cenário é trabalharmos com nossos alunos os conceitos da matemática e buscando trazer para a sala de aula um ambiente lúdico, agradável, de investigação, de trabalho em equipe e de descontração. Os jogos, por suas características heurísticas e de desafio, cumprem plenamente esse papel. As atividades lúdicas, talvez contrariando o que muitas pessoas pensam, podem ser ao mesmo tempo agradáveis e sérias, combatendo desta maneira o senso comum de que a Matemática é uma disciplina muito árida, difícil, chata.

A matemática tem múltiplas relações com os jogos lúdicos e permite ao educador realizar múltiplas atividades empíricas para favorecer ao educando a compreensão da lógica matemática.

Friedman (2000) considera que os jogos lúdicos se encontram na gênese da construção do conhecimento, da apropriação da cultura e da constituição da criança como sujeito humano, como aspecto fundamental do processo de formação. Os jogos aumentam a capacidade de fruição e criação das alegrias culturais e para poder recriar cotidianamente a realidade na escola.

A escola utiliza bem pouco, os jogos lúdicos porque o modelo tradicional de ensino enfatiza de forma mais abrangente os conteúdos que os esquemas de aprendizagem construtivos com brinquedos e brincadeiras na organização pedagógica do tempo e do espaço escolar. Na visão tradicional o jogo na educação de crianças tem uma conotação negativa, por ser entendida apenas como atividade recreativa. A investigação em educação matemática tem mostrado que, a nível nacional, as práticas de ensino da matemática no nível de ensino fundamental continuam a ser dominados por uma visão tradicionalista.

Consideramos o "Lúdico" como a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, o raciocínio de um estudante de todos os níveis, através de jogos, música, dança, teatro, filme, leituras, mímica, desafios, curiosidades, histórias, etc.

Antunes (2010, p.14) diz que "Assim, a motivação do aluno é um dos fatores principais na extensão e na rapidez da aprendizagem e é impossível pensar em um excelente professor se ele não é capaz de provocar motivações."

"O brincar faz parte da infância, e através deste possibilita um repertório de desenvolvimentos, seja na esfera cognitiva, quanto na social, biológico, motor e afetiva. Além de encontrar prazer e satisfação, jogando a criança se socializa e aprende, além de poder reproduzir sua realidade através da imaginação, expressando assim suas angústias, dificuldades, que por meio das palavras seria difícil". Malaquias e Ribeiro (2013)

Teixeira et al (2013, p. 53) revela que “os educadores têm a responsabilidade de buscar e criar mecanismos que estimulem os alunos a perceber a importância dos conteúdos estudados”.

Pensando no comportamento dos professores diante dos jogos, Kamil e Housmann(2012) destacam que:

[...] o papel do professor é crucial para maximizar o valor dos jogos matemáticos. Por exemplo, se o professor corrige papéis em sua própria mesa enquanto as crianças estão jogando, as crianças rapidamente captam a mensagem de que os jogos não são importantes para o professor se incomodar com eles.

Conclusões:

Percebemos que quando o aluno é envolvido em situações ou atividades desafiadoras e que lhes proporcionem a descoberta sentem mais prazer.

Observamos que os alunos realizavam as operações com muita cautela pois queriam ganhar de seus colegas. Porém, essa vontade por vencer não foi maior do que a amizade entre eles, pois vimos que o grupo estava unido, realizando as operações e alertando-os quando, por um descuido, se equivocavam no resultado.

Como os jogos e as brincadeiras são uma grande oportunidade de mediação entre o prazer e o conhecimento, destacamos que sua inclusão nas aulas de matemática pode tornar a relação dos alunos com a disciplina menos árida e mais prazerosa.

1005

Referências:

1. **ANTUNES, Celso. Os jogos e a educação infantil. São Paulo: Ciranda Cultural Editora e Distribuidora Ltda, 2010.**
2. **FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender: o regate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.**
3. **MALAQUIAS, M. S. RIBEIRO, S. S. A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância.** Bahia: 2013. Disponível em: <http://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em 04/09/2014.
4. **KAMIL, C. HOUSMAN, L. B. Crianças pequenas reinventam a Aritmética: Implicações da teoria de Piaget.** Porto Alegre: Artmed Editora, 20002,
5. **TEIXEIRA, M, P. et al. Matemática e Física no PIBID/PUCPR: Brincando com a matemática. Maringá: Editora Massoni, 2013.**