

II ENCONTRO INSTITUCIONAL ACADEMICO-CIENTÍFICO DO Pibid/FBJ

JOGO DO ASMD (ADIÇÃO, SUBTRAÇÃO, MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO) COMO FERRAMENTA DE ENSINO APRENDIZAGEM

Edvanilza Pacheco de Lima^{1*}, Cicero Roberto Henrique², Cid Coelho Silveira³

1. Estudante do Curso de Licenciatura Plena em Matemática da Faculdade do Belo Jardim –FBJ;

edvanilzahta@hotmail.com

2. Supervisor do Subprojeto de Matemática do Pibid – FBJ

3. Coordenador do Subprojeto de Matemática do Pibid – FBJ

Palavras Chave: Jogo, Matemática, Ludicidade

Introdução

Frequentemente ouvimos expressões como, por exemplo: matemática é um bicho de sete cabeças. Na prática não funciona dessa maneira, mas ninguém faz nada para mudar essa visão.

Muitas pessoas acham difícil aprender matemática, mas às vezes nós mesmos somos quem colocamos dificuldades, pois de maneira lúdica e interativa envolvendo os alunos, conseguiremos mudar esse rótulo.

Às vezes os professores não se sentem preparados para este tipo de situação, às vezes se deparam com turmas de repetentes ou não alfabetizados, isso só dificulta o trabalho do professor, a escola nem sempre dá um apoio extra para esses alunos. Surgiu a ideia de fazer um projeto de reforço na área da matemática, envolvendo e interagindo com os alunos, trabalhar de forma clara, objetiva, e com um pouco lúdico, envolvendo jogos matemáticos.



Metodologia

Regras: São cinco jogadores, cada jogador irá jogar os 3 dados na sua vez; após obter o resultado nos dados, será necessário realizar uma conta utilizando as operações matemáticas (pode ser duas operações diferentes ou iguais), se acertar, coloca a tampinha no número da conta desejada; se errar, não acontece nada e é a vez do próximo e se não souber passa a vez. Para colocar a sua tampinha de garrafa no número que está no tabuleiro deve respeitar a sequência de 1 a 10; é necessário que o resultado dessa operação seja o número da sequência que o jogador está jogando.

Exemplo: nos dados dão os números 4, 3 e 2 e o aluno inicia pelo número um do tabuleiro, ele terá de realizar uma operação e o resultado necessariamente necessita ser um: $(3+2-4=1)$. Vence quem alcançar o número 10 primeiro.

Como jogar:

Passo um: Selecione cinco jogadores.

Passo dois: Decida quem irá iniciar o jogo e qual a sequência entre os jogadores.

Passo três: Inicie o jogo pelo jogador um.

Obs.: cada jogador só tem direito a uma jogada por vez.

Para confeccionar:

01 tabuleiro (pode ser de madeira, papelão, isopor), encapar a gosto com papel presente ou cartolina, fazer 05 fileiras numeradas de 01 a 10.

01 garrafa pet de pequena com tampa;

03 dados pequenos;

05 tampinhas de garrafa de cores diferentes;

01 cronometro para marcar o tempo.

Resultados e Discussão

Após aplicação do jogo foi possível observar a agilidade de assimilação gradativa que os alunos adquiriram.

Conclusões

A utilização de jogos matemáticos, desenvolve o lúdico em sala de aula abordando os principais conteúdos de forma descontraída e natural.

Referências

- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação. São Paulo: Zahar, 1971.
- MOREIRA, Paulo Roberto. Psicologia da educação: interação e identidade. 2ª edição. São Paulo: FTD, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Mochida (org). Jogo, Brinquedo e a Educação. 5ª edição São Paulo: Cortez, 2001.