

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS PARA COMPREENSÃO DAS OPERAÇÕES
BÁSICAS ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO**

Cláudia Martins de Oliveira

Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA

claudia.moliveira@yahoo.com.br

Caroline Lima de Oliveira

Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA

karo.lyne1993@hotmail.com

Nathálie dos Santos Mendonça

Universidade Federal do Pampa – UNIPAMPA

nathaliematematica@outlook.com

Raquel Jardim Alves

Universidade Federal do Pampa – UNIPAMPA

rjardimalves@gmail.com

Sharon Geneviéve Araujo Guedes

Escola Municipal de Ensino Fundamental Pérola Gonçalves

sharonguedes@hotmail.com

Cristiano Peres Oliveira

Universidade Federal do Pampa – UNIPAMPA

cristiano.oliveira@unipampa.edu.br

A matemática ao longo do tempo se tornou uma verdadeira vilã, pois muitos alunos sentem grande dificuldade em aprender o conteúdo. Uma preocupação latente se dá em relação ao ensino e aprendizagem da matemática no que tange ao fato de que os alunos estão se formando sem saber realizar corretamente as operações simples como adição e subtração, ou seja, as escolas estão formando indivíduos analfabetos matematicamente. É o que retrata SALVAN (2004, p.7) “Para alguns professores o aluno chega ao ensino fundamental com uma falha na aprendizagem que vai crescendo à medida que sua vida escolar se desenvolve”. Isso acontece, provavelmente, pois, a aprendizagem desses alunos se faz desde o primário de uma forma mecânica, assim o discente não se identifica com a disciplina e seus conteúdos não percebendo que a matemática está em toda a parte inclusive na sua rotina diária.

Com o objetivo de mapear e planejar atividades diferenciadas que despertassem o interesse dos discentes a fim de amenizar e até mesmo dizimar essas dificuldades, o grupo do PIBID (Programa Institucional de Iniciação à Docência) do curso de Matemática - Licenciatura da Universidade Federal do Pampa – Unipampa atuante na Escola Municipal de Ensino Fundamental Pérola Gonçalves iniciou uma série de atividades nas turmas de sétimo anos.

Para dar início às atividades o grupo decidiu aplicar um teste com 10 questões básicas, para avaliar o nível de conhecimento dos estudantes com relação aos conteúdos de adição e subtração. Ao corrigir os testes observamos que a maioria dos educandos não conseguiu realizar as operações com êxito pois, apenas 29% dos alunos acertaram mais que 6 questões, então depois de mapear as dificuldades, resolveu-se fazer inserções em sala de aula onde se pudesse esclarecer as dúvidas que os discentes detinham.

Para a inserção em sala de aula, com objetivo de despertar o interesse dos alunos e motivá-los a aprender de forma diferenciada optamos pela utilização de jogos, pois como nos diz os Parâmetros Curriculares Nacionais a utilização dos jogos em sala de aula é importante para a construção do conhecimento dos alunos:

[...] um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver. (BRASIL, 1997, p.49)

O primeiro jogo a ser utilizado foi a Loto Numérica de adição e subtração simples onde todos participaram e repetidas vezes exercitaram as operações propostas. O jogo funcionou em duplas da seguinte forma: cada aluno pegou uma cartela e as bolsistas sorteavam os números. O participante que tinha a operação em sua cartela deveria pegar o número e preencher na cartela. Quem completasse a cartela primeiro vencia o jogo.

O segundo jogo explorado foi Matemática da Velha, tratando de adição e subtração simples e com uso da regra dos sinais. Semelhante a Loto Numérica o jogo se desenvolveu da seguinte maneira:

1°. As turmas foram separadas em duplas e cada uma recebeu uma cartela com 6 operações, um dado de 8 lados contendo os números -4, -3, -2, -1, 1, 2, 3 e 4 e seis pinos.

2°. Cada integrante da dupla deveria jogar o dado duas vezes e realizar a soma dos números que haviam sido tirados. Por exemplo: o aluno 1 joga o dado duas vezes, na primeira cai o número -3 e na segunda, o número 4 ; logo, ele deve realizar a soma de $-3 + 4$.

3°. O aluno deveria, então, analisar a cartela e ver se conseguiria identificar alguma operação que tivesse o mesmo resultado. Por exemplo: se na cartela 1 tivesse a operação $3-2$, o aluno deveria saber que $3 - 2$ equivale a $-3 + 4$, pois ambas respostas são 1 .

4°. Caso a cartela possuísse o mesmo resultado, o aluno deveria colocar seu pino em cima da casa onde obteve a mesma resposta e passar a vez para o próximo, que repetiria os passos. Caso contrário, ele deveria apenas não marcar e deixar o seu colega jogar.

Ganhava o jogo quem conseguisse possuir três pinos em sequência (seja ela diagonal, vertical ou horizontal), assim como no Jogo da Velha.

O terceiro e último jogo trabalhado foi o Termômetro Maluco.

Neste jogo os alunos, também em dupla, jogavam o dado duas vezes e deveriam andar pelo termômetro como se a temperatura estivesse subindo e descendo, de acordo

com os números tirados no dado. Após eles fazerem isso algumas vezes, explicamos o conceito do número negativo, e mostramos a eles que já estavam fazendo cálculos sem perceberem. Isso lhes causou um sentimento de descoberta e eles relataram que dessa maneira as contas ficaram mais simples, então, após isso, eles começaram a jogar os dados e a fazer as contas ao invés de andar duas vezes pelo termômetro sem calcular.

Durante a primeira atividade houve resistência por parte de alguns até mesmo por terem maior dificuldade em realizar as operações, porém ao decorrer da aula com a ajuda das bolsistas houve um entrosamento de todos e o desenvolvimento das atividades posteriores se deu de forma satisfatória.

Após o término das atividades práticas foi aplicado outro teste, esse com quatro questões para avaliar a melhora dos alunos, após a correção desses testes e levantamento dos resultados percebemos que 60% dos alunos obtiveram melhora com relação ao teste inicial. Isso nos mostra que a utilização de jogos com planejamento e objetivos claros é uma ferramenta promissora para o ensino e fixação de conteúdos matemáticos.

É importante ressaltar que uma melhora de 60% para um primeiro momento é satisfatória, porém é necessário trabalhar muito e pensar em alternativas para que essas dificuldades sejam sanadas completamente, e como já foi dito para isso é necessário que se repense o ensino da matemática desde os anos iniciais. Por fim, essas inserções nos fizeram refletir sobre o ensino da matemática no nível fundamental e na importância que a contextualização tem para o processo de ensino aprendizagem dos discentes.

Palavras-chave: Utilização de jogos; Dificuldades; Operações básicas.

Referências

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto e Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais. Matemática: Ensino de primeira à quarta série*. Brasília: MEC/SEF, 1997. 142p.

SALVAN, Aparecida Feltrin. *Avaliando as dificuldades da aprendizagem em matemática*. Criciúma, 2004. Disponível em:

<<http://www.bib.unesc.net/biblioteca/sumario/000025/000025BA.PRN.pdf>>. Acesso em: 15 maio 2016