

NÚMEROS NATURAIS: APRENDENDO AS QUATRO OPERAÇÕES COM O JOGO TRINCA

OLIVEIRA, Pietra Galan de (autora) – UNIFEV - Centro Universitário de Votuporanga.
RAMOS, Milena Aparecida Batelo (orientadora) – UNIFEV - Centro Universitário de Votuporanga.

Miguel de Guzmán (1986) valoriza a utilização dos jogos para o ensino da Matemática, sobretudo porque eles não apenas divertem, mas também, extraem das atividades materiais suficientes para gerar conhecimento, interessar e fazer com que os estudantes pensem com certa motivação. Sendo assim, o jogo é usado como uma ferramenta para auxiliar as aulas de Matemática. Então, visando reforçar as atividades desenvolvidas pela professora supervisora do projeto PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) de Matemática da E.E." Dr. José Manoel Lobo" foi desenvolvido o jogo "Trinca". Nesse jogo o objetivo foi complementar e recordar o aprendizado das quatro operações fundamentais. A atividade é composta por cartões numerados de 1 até 50, e é jogado em grupo de 5 pessoas, sendo que de início cada jogador receberá 10 cartões; o primeiro jogador coloca uma de suas cartas na mesa, o segundo ao lado, o terceiro deverá pensar mentalmente se a soma, subtração, produto ou divisão das duas cartas acima dará um resultado que ele possivelmente possa ter, caso isso ocorra, o jogador deverá movimentar seu cartão abaixo das cartas formando assim, uma trinca. A aplicação teve duração de uma aula, na turma 6º ano B, com a participação de 33 alunos. Apesar das dificuldades apresentadas, os alunos tiveram muito interesse na realização da atividade fazendo questionamentos quando surgiam as dúvidas. O principal objetivo foi desenvolver o raciocínio lógico e auxiliar no aprendizado dos conteúdos sendo a proposta feita de uma forma que despertou o interesse dos alunos. Os resultados foram excelentes e houve a participação de todos. Logo, conclui-se que as situações elaboradas propiciaram um ganho significativo nas aulas, contribuindo de modo relevante na aprendizagem dos alunos, aprimorando os conhecimentos adquiridos em sala.

Palavras-Chaves: Matemática; Ensino; Aprendizagem.

REFERÊNCIAS:

GUZMÁN, M. de. Aventuras Matemáticas. Barcelona:Labor,1986.

Jogos. Disponível em: <<http://www.ibilce.unesp.br/>>. Acesso em: 02 de Abril de 2015.