

## ATIVIDADES QUE SE TORNARAM UMA REFLEXÃO.

PATRICIA GUTERRES BORGES<sup>1</sup>; ELISAMA PRIEBE KLUG<sup>2</sup>; ANTÔNIO  
MAURÍCIO MEDEIROS ALVES<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [patriciaguterres09@hotmail.com](mailto:patriciaguterres09@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [samaklug@hotmail.com](mailto:samaklug@hotmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [alves.antonio mauricio@gmail.com](mailto:alves.antonio mauricio@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho foi desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência – PIBID e conta com o apoio e financiamento CAPES. Nossas atividades são realizadas no subprojeto “Matemática nos Anos Iniciais” que tem entre seus objetivos o desenvolvimento de materiais didáticos manipuláveis que desenvolvam as habilidades básicas para o estudo de Matemática tais como seriação, classificação, correspondência, equivalência, conservação do número, entre outras, que possibilitem a inserção no debate a respeito da atuação matemática dos professores dos anos iniciais do ensino fundamental, bem como a criação de grupos de estudos, formados por pibidianos, coordenadores de área e supervisores visando o incentivo ao uso de materiais concretos no ensino de Matemática nos anos iniciais.

Neste projeto desenvolvemos atividades de área e atividades interdisciplinares, as quais foram aplicadas nas escolas atendidas pelo projeto.

Em nossas reuniões de área, através da análise do material do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, foram estudados alguns conceitos da área da matemática dos anos iniciais que somente o PIBID proporciona aos acadêmicos do Curso de Licenciatura, pois nosso foco de formação é para os anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Assim construímos alguns jogos que auxiliam na melhor compreensão dos conteúdos, os quais foram aplicados nas turmas atendidas pelo PIBID.

Através dos jogos muitas vezes a criança vê o conteúdo de outra forma e o assimila melhor, porque ele é explicado de maneira diferente e a criança, motivada pela competição presente no jogo, naturalmente fica mais aberta às novas aprendizagens.

Muitas vezes a explicação do professor requer apenas mudança de palavras, pois é necessário saber em qual nível os alunos estão porque de nada adianta o professor saber para si mesmo e não saber transmitir em linguagem simples o que sabe. Também é necessário sempre estar atento às dificuldades, porque de nada adianta ensinar o conteúdo mais complexo se a base não está bem trabalhada.

### 2. METODOLOGIA

Considerando que o uso de materiais manipuláveis é fundamental para um bom desenvolvimento dos conceitos matemáticos e para sua fixação, usamos alguns jogos para fazer as revisões e auxiliar as professoras com alguns conteúdos que foram solicitados.

Alguns jogos são apresentados a seguir.

**ADIVINHE SUA CARTA:** Têm por objetivo relacionar os fatores da multiplicação ao produto entre eles, relacionar os fatores da adição e subtração, desenvolver

estratégias de cálculo mental e refletir melhor a respeito do seu desempenho no conhecimento da multiplicação, subtração e adição.

**MATERIAL UTILIZADO:** Cartas de um baralho convencional, exceto as damas, os reis e os valetes. Sendo o ÁS utilizado como número 1.

**COMO JOGAR:** A turma é dividida em trios,

1- Nos trios, haverá dois jogadores e um juiz. Os alunos decidem quem será o juiz.

2- O juiz embaralha e dá a metade das cartas para cada jogador. Nenhum jogador vê as cartas que tem.

3- Os dois jogadores que receberam as cartas sentam-se um em frente ao outro, cada um segurando seu monte de cartas viradas para baixo. O terceiro jogador, no caso o juiz, fica de frente para os dois jogadores, de modo que possa ver a carta de cada um.

4- Ao sinal do juiz, os dois jogadores pegam a carta de cima de seus respectivos montes e falam "ADIVINHE", segurando-as perto de seus rostos de maneira que possam ver somente a carta do adversário.

5- O juiz usa os dois números à mostra e diz o produto, ou a soma, ou a subtração. Cada jogador tenta deduzir o número de sua própria carta apenas olhando a carta do adversário e conhecendo o produto, a soma ou a subtração falado pelo juiz. Por exemplo, um jogador viu um 6, o outro um 5 e o produto dito pelo juiz foi 30. O jogador, para levar as duas cartas, deve dizer 6 e 5 ou 5 e 6.

6- O jogador que disser primeiro o número das duas cartas fica com elas.

7- O jogo acaba quando as cartas acabarem.

8- Ganha o jogador que tiver mais pares de cartas no final do jogo.

**JOGO DE TABULEIRO;** **MATERIAL UTILIZADO:** 1 tabuleiro; 30 cartas sorte ou revés; 10 cartas de cada título de posse; 350 notas de dinheiro; 6 peões de plástico; 2 dados; 1 manual de instrução; Papel e lápis.

**COMO JOGAR:** O tabuleiro será mostrado aos alunos e as notas de dinheiro serão distribuídas entre eles de maneira igual.

**REGRAS DO JOGO;** Cada jogador arremessará o dado, o que conseguir o maior número no arremesso do dado iniciará a partida. A seqüência que permite o direito de jogar é determinada pelo maior número do arremesso do dado de cada participante. O tempo de duração da partida pode ser estipulado pelo instrutor. No momento que o aluno sortear qualquer carta do baralho este terá que fazer a leitura desta em voz alta para que todos possam escutar e principalmente aprender sobre os conteúdos de multiplicação e divisão abordados no jogo. No instante que jogador sortear a carta correspondente a casa que parar com o seu peão este participante poderá optar pela compra deste bem. Se o jogador optar pela compra da propriedade este ficará com a carta correspondente de sua posse senão deverá devolver a carta ao baralho específico da propriedade. Cada propriedade terá um baralho de cartas com bens diferentes relacionado com cada uma destas propriedades.

O jogador vencedor é aquele que conseguir obter mais dinheiro ao final do jogo.

**CARTAS SORTE OU REVÊS;** Quando o jogador sortear uma carta sorte ou revés, ele terá que desenvolver o problema matemático descrito na carta. Se o jogador acertar o problema, o banco pagará a quantia correspondente do resultado. Se ele errar o problema, deve pagar a quantia certa para o banco. Na realização dos cálculos os jogadores terão o auxílio de uma tabuada, para a resolução dos problemas de multiplicação e divisores descritos nas cartas.

Se o jogador errar o resultado final do problema, os demais participantes, no momento de suas jogadas, terão o direito a realizar o cálculo e se acertarem receberão a quantia do resultado. Se no caso nenhum participante acertar o

resultado o professor resolverá o problema matemático. Depois que o jogador sortear a carta e resolver o problema matemático devolverá a carta para o final do baralho.

**PARTICIPANTE VENCEDOR;** O jogador que conseguir o maior valor em dinheiro será o vencedor. As compras dos bens realizados por cada participante poderão no final da partida ser trocadas pelo banco pelo o dobro do seu valor descrito nas cartas.

**DINHEIRO;** Cada participante receberá 5 notas de R\$ 1,00 real; 4 notas de R\$ 2,00 reais; 8 notas de R\$ 5,00 reais; 6 notas de R\$ 10,00 reais; 6 notas de R\$ 20,00 reais ; 5 notas de R\$ 50,00 reais; 5 notas de R\$ 100,00 reais.

**TROCA;** Cada jogador terá o direito de trocar ou vender os seus bens adquiridos aos seus colegas de jogo. No caso, cada participante poderá vender os seus bens pelo valor correspondente de cada bem obtido ou pelo dobro ou triplo da propriedade específica.

Nesta atividade percebemos a grande importância que o jogo tem na aprendizagem dos alunos, desenvolvendo várias habilidades, como o pensamento lógico e rápido, o saber de perder e ganhar, o saber trabalhar em grupo, entre outras.

O primeiro jogo aplicado foi o das cartas, neste jogo os alunos apresentavam raciocínio rápido. Assim percebeu-se que a turma tinha um grande desnível em relação à aprendizagem, enquanto alguns tinham muita facilidade, outros pensavam, pensavam, queriam chutar os resultados, tinham grande dificuldade de escutar e pensar nas dicas que eram dadas para a realização da atividade.

Os alunos que tinham facilidade estavam muito empolgados querendo dar a resposta para os outros, pois queriam que chegasse sua vez novamente e que seu grupo ganhasse a “competição”.

Na segunda atividade, a do banco imobiliário, os alunos estavam muito agitados, por mexer com dinheiro de brinquedo, cheios de imaginações com o que comprar, assim a atividade perdeu um pouco de seu foco, mas da mesma maneira mostrou-se muito proveitosa. Observamos como diz Silva, que:

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento nas atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente. (SILVA,2005, p. 26)

Assim percebe-se que com a atividade os alunos despertaram a criatividade, se divertiram e a aprendizagem aconteceu simultaneamente com a agitação.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A presente atividade nos permitiu ter contato com uma escola e com os alunos, que é o local onde futuramente vamos trabalhar e com certeza isso contribuiu muito em nossa formação como futuras professoras, uma vez que na

academia desenvolvemos muitos conceitos teóricos, sendo esse contato com a realidade escolar fundamental para nossa formação.

Assim, este foi o desenvolvimento dos jogos, que foram atividades muito importantes porque trabalhamos em equipe, escola e PIBID e foi uma parceria que deu certo.

O diálogo estabelecido entre os alunos e pibidianos ao longo das instruções para o jogo promoveu a comunicação entre esses sujeitos, rompendo com o silêncio, prejudicial ao aprendizado. Observamos como diz Cândido (2001):

A predominância do silêncio, no sentido de ausência de comunicação, ainda é comum nas aulas de matemática. O excesso de cálculos mecânicos, a ênfase em procedimentos e a linguagem usada para ensinar matemática são alguns dos fatores que tornam a comunicação pouco frequente ou quase inexistente (p.15).

Assim com as atividades mostramos aos alunos outra proposta de ensino de matemática, onde o material concreto tornou a aula mais alegre e dinâmica, fazendo com que os alunos gostassem da proposta e a comunicação prevaleceu.

#### 4. CONCLUSÕES

Com este trabalho concluímos que ser professor envolve muita paciência, atenção, sabedoria, compreensão, pois os alunos necessitam muitas vezes de uma conversa que em casa não tem.

Às vezes o planejamento de uma atividade é maravilhoso, mas na prática é outra coisa. Porque os alunos não compreendem a atividade daquela forma. O uso do banco imobiliário foi o exemplo, trabalhar com dinheirinho, com o redor da praça da cidade parecia muito legal, mas os alunos não tinham o conhecimento do local de sua própria cidade e muito menos paciência para esperar os colegas resolverem seus problemas.

É muito triste para nós licenciandos percebermos uma sala de aula onde não se tem abertura para diálogo sobre o conteúdo, que é um fator tão importante para a aprendizagem acontecer, mas ao mesmo tempo é muito bom este choque sobre o que é uma sala de aula, porque se não for pelo projeto, entramos na sala de aula apenas no estágio sem termos base nenhuma e já para sermos professor.

Nós que cursamos licenciatura em matemática não podemos atuar com anos iniciais, mas eles são a base de tudo e com certeza alunos desmotivados, sem paciência e sem vontade, têm em qualquer modalidade.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANDIDO, P. Comunicação em Matemática. In: Smole, K.S. e DINIZ, M. I. (org.) **Ler, escrever e resolver problemas**. Porto Alegre: ARTMED, 2001. p. 15-28.

NACARATO, A. M. et al. *A Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

GRANDO, R. C.

SILVA, Mônica Soltau da. *Clube de matemática: jogos educativos*. 2.ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.