

APLICANDO O JOGO “BANCO IMOBILIÁRIO DE PELOTAS” NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – PIBID UFPEL

GERMANO MÜLLER¹; MICHAEL DOS SANTOS²; ANTÔNIO MAURÍCIO MEDEIROS ALVES³

¹Universidade Federal de Pelotas – mullergermano@bol.com.br

²Universidade Federal de Pelotas – maycon_styllus@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – alves.antoniomauricio@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho foi desenvolvido no subprojeto Matemática nos anos iniciais do PIBID Matemática, com financiamento CAPES, que tem por objetivo incentivar a formação de docentes em nível superior para a educação básica e inserir os licenciandos no cotidiano das escolas públicas e apresenta uma atividade desenvolvida na Escola Municipal de Ensino Fundamental Ministro Fernando Osório no município de Pelotas, Rio Grande do Sul em uma turma do 5º ano do ensino fundamental.

A atividade aplicada, denominada “Banco Imobiliário de Pelotas”, consiste em uma adaptação do famoso jogo *Banco Imobiliário*, usando os prédios históricos localizados ao entorno da Praça Coronel Pedro Osório, ponto histórico e cultural do centro de Pelotas, trazendo no tabuleiro locais como a prefeitura municipal, o Teatro 7 de Setembro, o Mercado Público, entre outros. Esta adaptação traz também perguntas matemáticas com o intuito de instigar cálculos mentais aos jogadores.

Atividades dentro da sala de aula na escola são de suma importância para a boa formação de um professor, pois as experiências ali vividas não conseguem ser trabalhadas senão meramente num âmbito teórico durante o percurso da graduação, excetuando o estágio, por melhores que sejam as aulas e os professores do curso superior. Perante isto, o PIBID vem dar oportunidades aos graduandos de licenciatura de estarem inseridos no ambiente escolar desde cedo em sua formação, o que lhes permite vivenciar essa realidade.

O uso de jogos para o ensino de matemática é defendido na literatura por diferentes autores (MONTESSORI, 1965; GRANDO, 1995; GRANDO 2004), bem como encontramos referências positivas nos cadernos do PNAIC (2014). Assim propomos o uso do jogo pretendendo desenvolver um maior interesse nos alunos ao



serem desafiados, tornando as aulas mais interessantes, e, também, promovendo seu espírito crítico.

A respeito do jogo, GRANDO (2004, p.29) afirma que ele permite, “a exploração do conceito por meio da estrutura matemática subjacente ao jogo que pode ser vivenciada pelo aluno quando ele joga, elaborando estratégias e testando-as a fim de vencer o jogo”, o que se pode perceber no decorrer do jogo desenvolvido.

2. METODOLOGIA

A metodologia aqui apresentada refere-se à prática realizada. Como tínhamos dois tabuleiros, então dividimos a turma em dois grupos escolhidos pelos próprios alunos, os quais se dividiram entre meninas e meninos e cada um de nós PIBIDianos (tendo eu ficado com o grupo das meninas) cuidou da organização e andamento do jogo. Inicialmente expliquei para meu grupo as regras do jogo e o tabuleiro, indagando-as se conheciam os locais e se já haviam visitado os mesmos. As alunas reconheceram logo os lugares e contaram histórias populares acontecidas ali, cotidianamente vivenciadas por quase todos da turma.

Como afirma Bittencourt (apud SILVA, s/d), “a História do Cotidiano pode ser bastante útil em sala de aula, servindo como suporte fundamental para se reconsiderar o papel dos agentes sociais nas transformações históricas, levar à reflexão sobre a atuação dos sujeitos neste processo e rever concepções de tempo histórico”. Considerando esta afirmação, a história local e o conhecimento dos alunos acerca dela podem e devem ser alicerce para um cidadão crítico e que interpreta o mundo a sua volta. A educação Interdisciplinar, um dos pilares do PIBID, se mostra útil dando sentido a conteúdos que mesclam as questões cotidianas do aluno com a História e a Matemática.

Começando o jogo dividimos o grupo em quatro times, cada um com dois jogadores, e já houve as primeiras dificuldades, pois deixei que as alunas dividissem entre os times as notas de “dinheiro”. O grande tumulto inicial e os problemas para a divisão, se tornaram um rico momento de aprendizagem, criaram a estratégia de contar as notas de dez em dez, o que fez com que assimilassem melhor a contagem. Eu fiquei responsável pelo banco e organização da partida.

O jogo fluiu bem, com as alunas respondendo corretamente as perguntas que surgiam durante a partida, tendo dificuldade apenas nas perguntas mais complexas



que iam surgindo. Com o tempo percebi que o jogo estava monótono, mesmo com a empolgação das alunas. Eu estava dando o troco certo, facilitando os cálculos com dinheiro, então passei a dar sempre R\$100,00 e fiz com que elas calculassem o troco. Foi nesse ponto que apareceu a principal dificuldade enfrentada por elas, o que reacendeu o jogo. No final elas contaram seus “dinheiros” e decidiram o time vencedor. A duração do jogo foi de 2h sendo muito bem utilizadas sem nenhuma interrupção.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Achamos muito positiva a atividade, pois se pode perceber a existência de dificuldades com contas de números altos, e a busca constante de estratégias para solucionar as questões. O relato posterior da professora da turma foi de que os educandos queriam resolver mentalmente as contas que ela lhes apresentava, mostrando uma clara evolução no entendimento e execução das operações básicas da matemática.

4. CONCLUSÕES

Pudemos perceber que a experiência da sala de aula proporcionada pelo PIBID pode melhorar a formação acadêmica dos alunos dos cursos de licenciatura, bem como as estratégias de cálculo dos alunos, e que o programa nos traz experiências que deveriam ser estendidas a todos os licenciandos a fim de lhes apresentar a realidade escolar e as possibilidades de ensino de suas respectivas matérias.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BITTENCOURT, C. M. F. **Ensino de História: Fundamentos e Métodos**. São Paulo: Editora Cortez, 2009.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **PNAIC: Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: Caderno de Matemática**. Brasília, Ministério da Educação, MEC, 2014.

GRANDO, R. C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Editora Paulus, 2004.



GRANDO, R. C. **O Jogo e suas Possibilidades Metodológicas no Processo Ensino-Aprendizagem da Matemática.** 1995. 175p. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Educação, UNICAMP.

MONTESORI, M. **Pedagogia Científica: a descoberta da criança.** São Paulo, Editora Flamboyant, 1965.