

ISSN 2316-7785

JOGOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS: UMA EXPERIÊNCIA COM AGRUPAMENTO

Thanize Bortolini Scalabrin - Universidade Federal de Santa Maria /UFSM
thanize_bortolini@hotmail.com

Luana Giuliani Losekann - Universidade Federal de Santa Maria /UFSM
luloseka@hotmail.com

Maíra da Silva Xavier - Universidade Federal de Santa Maria /UFSM
maira.sx@hotmail.com

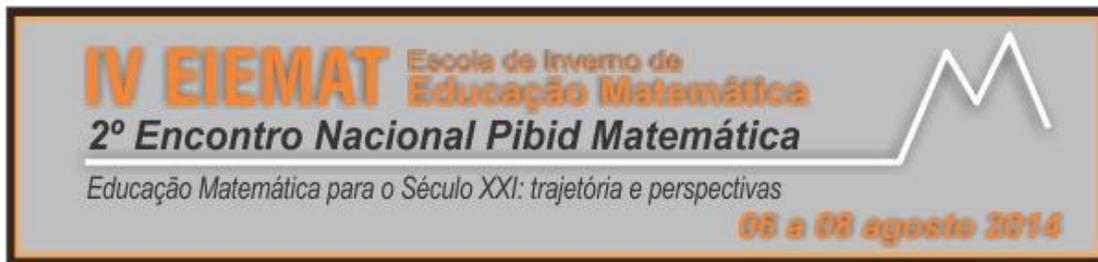
Simone Tonatto Ferraz - Universidade Federal de Santa Maria/ UFSM
simoninha.tferraz@hotmail.com

Telma Heloisa Menezes Boelter - Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
helooboelter@hotmail.com

Anemari Roesler Luersen Vieira Lopes - Universidade Federal de Santa Maria /UFSM
anemari.lopes@gmail.com

Resumo expandido

Com preocupações voltadas em melhorar a qualidade da formação inicial de professores nos cursos de licenciatura, promovendo a integração entre educação superior e educação básica e a inserção na realidade do cotidiano das escolas proporcionando assim a experiência da prática docente; desencadeou-se a criação do PIBID - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, programa vinculado ao governo federal e financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. No nosso caso, o subprojeto vinculado ao projeto institucional se intitula “PIBID - Interdisciplinar - Educação Matemática do 1º ao 6º ano do Ensino Fundamental” o qual é composto por acadêmicas dos cursos de licenciatura em Educação Especial, Matemática e Pedagogia, da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM.



Palavras-chave: Agrupamento; Jogos Pedagógicos; Educação Matemática nos Anos Iniciais.

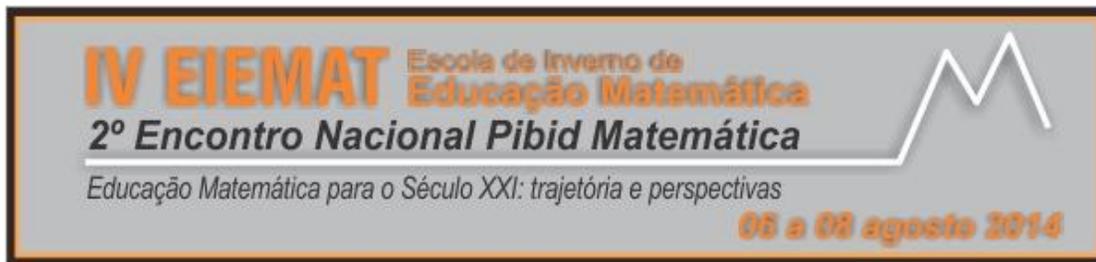
O PIBID - Interdisciplinar - Educação Matemática do 1º ao 6º ano do Ensino Fundamental está vinculado ao Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Matemática – GEPEMAT que possui suas preocupações com o ensino e a aprendizagem da matemática nos anos iniciais do E.F.

Nesta perspectiva, este espaço de formação nos proporcionou pensar de forma lúdica e dinâmica o ensino da matemática nos anos iniciais do E.F. Com isso, nos embasamos nos pressupostos teóricos e metodológicos da Atividade Orientadora de Ensino – AOE proposta por Moura, que se configura como:

[...] aquela que se estrutura de modo a permitir que sujeitos interajam, mediados por um conteúdo, negociando significados, com o objetivo de solucionar coletivamente uma situação-problema. É atividade orientadora porque define elementos essenciais da ação educativa e respeita a dinâmica das interações que nem sempre chegam a resultados esperados pelo professor. Este estabelece os objetivos, define as ações e elege os instrumentos auxiliares de ensino, porém não detém todo o processo, justamente porque aceita que os sujeitos em interação partilhem significados que se modificam diante do objeto de conhecimento em discussão (MOURA, 2002, p.155).

A Atividade Orientadora de Ensino - AOE orientou as atividades que organizamos com a intencionalidade de desenvolver ações que possibilitassem aos alunos a aprendizagem do conceito de agrupamento. Assim, construímos jogos pedagógicos, referentes a este conteúdo, que foram desenvolvidos em uma turma do segundo ano do Ensino Fundamental da cidade de Santa Maria.

A contagem por agrupamento surgiu desde as civilizações mais antigas, pois o homem tinha a necessidade de controlar certas quantidades, como, por exemplo, de animais e comidas. As primeiras formas de contagem foram realizadas através de correspondência um a um. Com o passar do tempo, devido ao aumento da produção tornou-se necessário ao



ser humano encontrar um método rápido e eficaz para contar grandes quantidades; e a solução encontrada para atender essa necessidade foi a organização da contagem “em grupos”.

Para que os alunos com os quais trabalhamos se apropriassem do referido conceito foram desenvolvidos jogos pedagógicos, como um recurso lúdico por considerarmos que a utilização destes poderia contribuir para despertar o interesse e contribuiria para aprendizagem do conceito matemático proposto. Isso porque concordamos com Moura e Lanner de Moura (1998) quando afirmam que ao utilizarmos o jogo como propósito pedagógico, este pode ser um aliado importante no ensino, já que assim preservará o caráter do problema.

Ressaltamos que a utilização dos jogos nesse contexto teve como objetivo a sistematização de diversas ações que foram desenvolvidas anteriormente com os alunos dessa mesma escola. Escolhemos como temática da atividade de ensino que organizamos os personagens “Dálmatas”, pois, como já havíamos posto em prática ações com a turma sobre o mesmo assunto, optamos por manter o tema como uma forma de articular as propostas realizadas e torná-las interessantes.

Dessa maneira, disponibilizamos dois jogos para a turma, que pretendemos apresentar e que estão descritos a seguir.

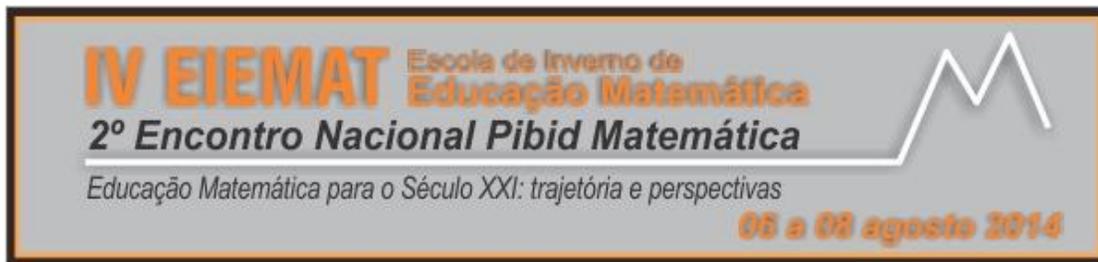
Jogo 01: Quatro Ossos

Materias:

- Tabuleiro feito com papel cartão no tamanho “A4” dividido em linhas horizontais.
- Ossos feitos com E.V.A, medindo 7x3 cm.

Regras do Jogo:

Cada dupla recebe um tabuleiro que possui quatro linhas desenhadas, quantidades de oito ossos de cores diferentes para cada aluno. O objetivo do jogo é formar nestas linhas uma sequência de quatro ossos da mesma cor, podendo ser na vertical e/ou horizontal. Assim, um aluno por vez, escolhe um local para colocar seu osso, vendo as possibilidades de fazer a sequência de ossos da sua cor e também impedir que o outro jogador faça.



Jogo 02: Jogo dos Dados

Materiais:

- Dados feitos com papel cartão e com ossos pequenos que representam a quantidade.
- Ossos feitos com E.V.A, medindo 7x3 cm.
- Cartelas com personagens “Dálmatas”.

Regras do jogo:

- Com os alunos organizados em pequenos grupos, um aluno por vez joga o dado e pega os ossos em E.V.A, de acordo com a quantidade sorteada. A cada 8 ossos que o aluno consegue juntar ele troca pela figura de um cachorro. O grupo segue as jogadas até terminar a quantidade de ossos disponíveis, e assim verificam quem conseguiu juntar mais ossos de acordo com a quantidade de figuras de cachorros que possuem.

O desenvolvimento desses jogos, como situações desencadeadoras de aprendizagem, ocorreu de forma positiva, uma vez que oportunizaram o compartilhamento de ideias e momentos em que os alunos pudessem utilizar as diferentes formas de agrupamento.

REFERÊNCIAS:

MOURA, M. O; LANNER de MOURA, A. R. *Escola: um espaço cultural. Matemática na Educação Infantil: conhecer, (re)criar – um modo de lidar com as dimensões do mundo.* São Paulo: Diadema/Secel, 1998.

MOURA, M. O; *A atividade de ensino como ação formadora.* In: CASTRO, A. D.; CARVALHO, A. M. P. (Org.). *Ensinar a ensinar: didática para a escola fundamental e média.* São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.