

DESAFIO DOS FATOS FUNDAMENTAIS

Categoria: Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Modalidade: Material e/ou Jogos Didáticos

KLAESENER, Fernando Brum; KLÄSENER, Rafael Augusto; CASTRO, Dominique Seifert de.

Instituição participante: Escola Municipal de Ensino Fundamental Bruno Laux – Condor/RS.

INTRODUÇÃO

Os recursos didático-metodológicos tem a finalidade de facilitar a aprendizagem. A atividade lúdica como o jogo, Desafio dos Fatos Fundamentais, é um recurso didaticometodológico que tem como objetivo contribuir para o enriquecimento do aprendizado de todos os alunos, tornando a aprendizagem atrativa e significativa para o aluno. O professor nesse processo tem o papel de mediar o planejamento das atividades e a interação entre os alunos o jogo e os conteúdos que serão trabalhados.

Atualmente tornar a aula prazerosa e significativa tem se tornado um desafio diário, pois competimos com inúmeras tecnologias. Com frequência também nos deparamos com as dificuldades de nossos alunos, que veem a matemática como um “bicho de sete cabeças”, muitos acham difícil aprender matemática. Muitas vezes nós professores não nos sentimos preparados e por outras subestimamos a capacidade de nossos alunos. Diante disso surgiu então a ideia de trabalhar com jogos matemáticos com recurso didático-metodológico.

Segundo Smole,

O trabalho com jogos nas aulas de matemática, quando bem planejado e orientado, auxilia o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomadas de decisão, argumentação e organização, aos quais são estreitamente relacionadas ao assim chamado raciocínio lógico (SMOLE, 2007, p. 9).

É muito importante trabalhar com jogos nos mais diversos níveis do aprendizado, o jogo é um recurso para a construção de conhecimentos.

Segundo Filho,

Podemos dizer que a aprendizagem se dá de forma mais significativa se a criança vivenciar as situações pedagógicas através do movimento, experimentando, realizando, sentindo, percebendo, e tudo se dá pelo corpo. As brincadeiras e jogos ocupam papel principal nessa vivência, pois fazem parte do universo infantil (FILHO, 2007, p. 91).

O jogo é parte fundamental do processo de aprendizagem, pois provoca a ação para a execução de um determinado objetivo. Segundo Finck (1995), apud Filho (2007, p. 93), “alguns dos elementos que caracterizam o jogo são a ludicidade, a alegria, o prazer, a competição e a tensão”.

Través dos jogos, podemos, segundo Filho,

Aumentar as possibilidades de aprendizagem da criança, pois por meio desse recurso ela pode vivenciar corporalmente as situações de ensino-aprendizagem, exercendo sua criatividade e expressividade, interagindo com outras crianças, exercitando a cooperação e aprendendo em grupo (FILHO, 2007, pg. 94).

Procuramos a partir dos jogos, colaborar para um processo de ensino-aprendizagem que possibilite a vivência e a troca de da experiência.

Podemos utilizar os jogos como ferramentas de apoio a aprendizagem de novos conteúdos e para o reforço de conteúdos já aprendido anteriormente. Sempre que planejamos uma atividade lúdica como um jogo, devemos adapta-lo a realidade de cada turma. Para que a aprendizagem seja significativa é importante que haja o envolvimento tanto do aluno como do professor nesse processo.

O jogo foi construído juntamente com dois alunos da turma do 4º ano B da Escola Municipal de Ensino Fundamental Bruno Laux e jogado com a turma toda a fim de trabalhar os fatos fundamentais de adição, subtração, multiplicação e divisão, além do cálculo mental. O objetivo do estudo é analisar a função pedagógica do jogo: Desafio dos Fatos Fundamentais, como recurso didático-metodológico.

CAMINHOS METODOLÓGICOS

Seguindo a linha de pensamento apresentada. A ludicidade deve ser um dos principais eixos norteadores do ensino-aprendizagem, pois se utiliza de estratégias desafiadoras.

O Desafio dos Fatos Fundamentais é baseado em conceitos matemáticos do 4º ao 5º anos do Ensino Fundamental e tem como objetivo servir de recurso didático-metodológico

para as aulas de matemática, especificamente para o ensino e reforço das seguintes operações matemáticas: Adição, Subtração, Multiplicação e Divisão.

O jogo foi inicialmente confeccionado em papelão e posteriormente fizemos melhorias e construímos o jogo novamente em um Cartoplex. No Cartoplex temos 6 colunas, cada coluna vai do número 1 ao número 10, podem jogar de 2 a 6 jogadores (cada jogador é representado por uma tampinha de garrafa), cada jogador irá jogar os 3 dados na sua vez, ao obter o resultado dos 3 dados é necessário realizar uma conta utilizando os números tirados nos 3 dados (podem ser operações diferentes ou iguais de adição, subtração, multiplicação ou divisão). Os jogadores devem respeitar a sequência de 1 a 10; é necessário para iniciar o jogo que resultado da operação de 1 e depois devemos seguir a sequência 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 – Exemplo: nos dados saem os números 5, 4 e 1 o aluno terá de realizar uma operação cujo resultado seja 1: $(5-4 \times 1=1)$ – vence aquele alcançar o número 10 primeiro.

Regras do jogo: Selecionar os jogadores e a sequência dos mesmos de 1 a 6 (conforme o número de colunas, ou conforme o número de jogadores no caso de jogar com menos de 6 jogadores). Iniciar o jogo pelo jogador um. Cada jogador só tem direito a uma jogada por vez.

Para confeccionar o jogo é necessário: 01 tabuleiro de papelão, cartoplex, isopor, etc. Fazer 6 fileiras numeradas de 1 a 10 no tabuleiro, 3 dados pequenos e 6 tampinhas de garrafa de cores diferentes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo Desafio dos Fatos Fundamentais foi pensado e construído por dois alunos do 4º ano B da Escola Municipal de Ensino Fundamental Bruno Laux em conjunto com a professora titular da turma a partir de um desafio proposto pela professora a fim de tornar o ensino de matemática mais lúdico e significativo. Para apresentação dos resultados e discussão, foi realizada uma testagem com os alunos do 4º B ano da escola, onde os alunos tiveram a oportunidade de explicar o jogo aos colegas. Todos os alunos que tiveram a oportunidade de jogar o jogo, concluíram o mesmo – através do jogo resolveram operações de adição, subtração, multiplicação e divisão, os alunos queriam jogar até o fim para saber quem seria o vencedor. Foi possível perceber a interação entre os alunos, a cooperação e aprendizado em grupo, quando os colegas comemoravam os acertos e apontavam erros, foi possível observar também a agilidade de assimilação que os alunos adquiriram com os cálculos mentais.

Imagem 1 – Alunos explicando a Desafio dos Fatos Fundamentais.



Fonte: Dados produzidos pelos autores (2018)

CONCLUSÕES

Devemos sempre procurar maneiras de tornar nossas aulas mais atraentes e contextualizadas à realidade do aluno, para isso precisamos buscar formas de instigar o processo de ensino-aprendizagem, os jogos quando planejados e orientados servem como ferramenta nesse processo tanto no momento de introduzir conteúdos novos, como para reforçar conteúdos já estudados.

A aprendizagem matemática ocorre de maneira significativa, quando o aluno vivencia os conteúdos através da experimentação, sentindo-se e percebendo-se no processo de ensino aprendizagem.

A partir dos pontos de vista apresentados e dos resultados obtidos podemos dizer que a matemática pode ser aprendida e reforçada de maneira lúdica e contextualizada. O processo de ensino-aprendizagem através de jogos é um desafio ainda em sala de aula, mas devemos usá-lo para tornar a sala de aula um espaço participativo e democrático que estimule valores sociais, ético e morais através da interação, da cooperação e do aprendizado em grupo.

REFERÊNCIAS

SMOLE, Kátia Cristina Stocco et al. **Cadernos do Mathema: Ensino fundamental: jogos de matemática de 6º a 9º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

FILHO, Silvia Christina Madrid., FINCK, Nei Alberto Salles., JUNIOR, Moacir Ávila de Mattos., MARINHO, Hermínia Regina Bugeste. **Pedagogia do Movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. Curitiba: IBPEX, 2007.

Trabalho desenvolvido com a turma do 4º ano B, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Bruno Laux, pelos alunos: Andressa Tatiane Oliveira Martins; Camila Brondani Lorenzoni; Cristian Rosa Câmara; Danieli Caroline Padilha da Silva; Fernando Brum Klaesener; Kézia Victória Hoffemeister; Kiara da Rosa Borba; Laíz de Oliveira Silva Kanofre Schirmer; Laura Morais Frees; Mabel Yasmin de Souza; Maísa da Silva Wacohhlz; Rafael Augusto Kläsener; Rafaella Gomes Stiehl; Raqueli Martins Marcus, Rayssa Scherer Jackowski, Riquelme Bueno Soares; Vitor da Silva Bueno.

Dados para contato:

Expositor: Fernando Brum Klaesener; **e-mail:** escolabrunolaux@hotmail.com

Expositor: Rafael Augusto Kläsener; **e-mail:** escolabrunolaux@hotmail.com

Professor Orientador: Dominique Seifert de Castro; **e-mail:** domiseifertdecastro@gmail.com