

BOLÃO DA COPA

Categoria: Material e/ou Jogos Didáticos

Modalidade: Ensino Fundamental - Anos iniciais

BAPTISTA, Guilherme; RODRIGUES, Willian da Silva; ALMEIDA, Nilce de Paula.

**Instituição participante: Escola Municipal de Ensino Fundamental Rui Barbosa
Panambi/RS.**

INTRODUÇÃO

A Matemática nos anos iniciais é de suma importância para os alunos, pois além de desenvolver neles o pensamento lógico, ela é essencial para adquirir conhecimentos em outras áreas. Inclusive essa importância é destacada nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997):

É importante que a matemática desempenhe, equilibrada e indissociavelmente, seu papel na formação de capacidades intelectuais, na estrutura do pensamento, na agilização do raciocínio dedutivo do aluno, na sua aplicação de problemas, situações da vida cotidiana e atividades do mundo do trabalho e no apoio à construção de conhecimentos em outras áreas curriculares. (Brasil, 1997, p.29).

A Matemática sempre esteve presente em nossa vida, desde os primórdios da humanidade até nossos dias. Desde um simples fato de contar em uma brincadeira como até usá-la em grandes obras de engenharia, ela tem sido usada de forma efetiva. Portanto, não há como negar que sua presença é constante em nosso cotidiano, tendo uma gama de aplicações, realçando que seus conteúdos permeiam a prática humana na sociedade.

Nesse contexto, é possível reconhecer que essa ciência “[...] permite resolver problemas da vida cotidiana, tem muitas aplicações no mundo do trabalho e funciona como instrumento essencial para a construção de conhecimentos em outras áreas” (BRASIL, 1997, p. 15).

Tal importância é identificada pelo fato de a Matemática estar inserida nas disciplinas da Educação Básica, realçando que a aquisição de seus saberes é importante para que o aluno, entre outros aspectos, desenvolva sua capacidade de raciocínio lógico.

Durante uma fase da vida do ser humano, tem-se a necessidade de brincar, pois esta é uma das atividades mais essenciais na vida dos indivíduos. E através deste brincar, é que se desenvolvem ações com o meio em que vive, contribuem para o estímulo da imaginação, da criatividade, do raciocínio lógico e da autonomia para criar seus próprios conhecimentos.

Quando pensamos em Matemática e no brincar, nos remetemos à utilização da abordagem lúdica e de jogos que contemplem o ensino, pois estes dois assuntos são alvo de atenção por parte de pesquisadores para o ensino de Matemática.

Precisamos encontrar formas que motivem o aluno para o ensino da Matemática, por isso usamos o lúdico como alternativa, pois ele possibilita estimular de forma prazerosa a aprendizagem para o aluno. A expressão lúdico tem sua origem na palavra latina ludos, que pode designar: jogo, brinquedo. Para Almeida (ALMEIDA, 2008 apud SILVA, 2011, p.11)

[...] se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2008 apud SILVA, 2011, p.12).

Com a chegada da Copa do Mundo e com o intuito de desenvolver diferentes áreas do conhecimento, tivemos a ideia de construir esse bolão, pois com isso trabalhamos alguns países e suas culturas, e com este jogo pudemos trabalhar adição, multiplicação, divisão, porcentagem e sistema monetário.

A turma do 5º ano, da Escola Municipal Rui Barbosa é composta por 23 alunos, sendo 9 meninas e 14 meninos. Para o Bolão foi confeccionado uma planilha no Word onde eram anotados os palpites.

Para a realização deste trabalho foram usados os dias em que ocorreram a Copa do Mundo, período este de 14 de junho de 2018 e 15 de julho de 2018, no qual todos participaram. O jogo foi criado para ajudar na compreensão dos cálculos matemáticos, de forma lúdica e interdisciplinar, usando assim um esporte que é muito apreciado por todos, o futebol.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>
		X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>

Fonte: Os autores

CONCLUSÕES

Com o desenvolvimento deste jogo, teve-se a oportunidade de ver durante sua atividade o quão prazeroso foi para a turma, eles empolgaram-se e pudemos perceber a sua importância para o desenvolvimento social de cada um, pois alguns se acabam fechando e tem vergonha de perguntar sobre determinados conteúdos ou dúvidas e com isto ficam por não aprender e na Matemática isso acaba se tornando um problema na maioria das vezes.

Além do aprendizado que houve, com este jogo teve-se a oportunidade de socializar os alunos com toda a escola, houve cooperação e participação de todos na busca por um único objetivo que era o de fazer as apostas e com isso alcançar o resultado proposto pelo professor. O jogo passou de interessante para desafiador e com regras a serem cumpridas.

Os alunos se conscientizaram de que aquele jogo fazia parte do aprendizado e que não se justifica apenas com o aspecto lúdico e sim como parte de uma sequência intencional de ensino, ele contextualiza a resolução de problemas e o desenvolvimento de estratégias. Durante muito tempo confundiu-se “ensinar” com “transmitir”, e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor. É nesse contexto que o jogo ganha um

espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador de aprendizagem.

Percebe-se que a atividade lúdica desperta o interesse no aluno, faz com que ele fique mobilizado e torne suas ações intencionais; através de jogos matemáticos a criança se distancia do cotidiano entrando em um mundo repleto de imaginação, pois sabe-se que todo jogo acontece num tempo e espaço e possui sequência e regras para cada tipo específico de jogo, valorizando o trabalho em equipe. Despertando o interesse e a atenção do aluno favorecendo até mesmo a disciplina em sala.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério Da Educação. Secretaria De Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: matemática. Brasília: Ministério da Educação, 1997.

SILVA, A. G. da. Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil.

Universidade estadual de londrina. Londrina: SC, 2011.

Dados para contato:

Expositor: Guilherme Baptista.

Expositor: Willian da Silva Rodrigues

Professor Orientador: Nilce de Paula. Almeida **e-mail:** emefruibarbosa@yahoo.com.br