

## JOGO DO ASMD

Categoria: Ensino Fundamental - Anos Finais

Modalidade: Materiais e/ou Jogos Didáticos

**SANTOS, Pedro Lucas dos; MACHADO, Victor Tardetti; KOPP, Juliane.**

**Escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Pastor – Panambi/RS**

**ACPM EMEF Bom Pastor**

### **INTRODUÇÃO**

No mundo atual, as informações estão mais acessíveis e disponíveis a todos, diante disso a sociedade está evoluindo rapidamente. A partir destas mudanças, a escola juntamente com os professores, procuraram adotar métodos inovadores nas práticas pedagógicas. Estimular o raciocínio dos alunos de forma lúdica, recreativa, divertida e prazerosa, fazendo com que os alunos gostem de aprender matemática jogando.

Com o objetivo de complementar o processo de aprendizagem do Ensino Fundamental da Escola Municipal Bom Pastor/RS, os alunos do 8º ano, construíram o jogo ASMD (Adição, Subtração, Multiplicação e Divisão).

### **CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O jogo ASMD envolve as quatro operações básicas da matemática: Adição, Subtração, Multiplicação e Divisão. Este jogo é composto por um tabuleiro construído de EVA, que serve de base para as peças (tampinhas de garrafas pet), onde foram fixados no tabuleiro os símbolos de +, -, x e :

Figura 01 – Jogo ASMD



Fonte: Arquivo da escola (2018)

O jogo foi testado com os alunos, na sala de aula e também foi apresentado na I Feira de Matemática da EMEF Bom Pastor de Panambi / RS.

Figura 02 – Feira de Matemática, fase escolar, no dia 09/06/2018, no ginásio da EMEF Bom Pastor, Panambi/RS



Fonte: Arquivo da escola (2018)

Este jogo trabalha o raciocínio lógico do aluno e faz com que ele desenvolva a capacidade de pensar rápido para resolver as questões necessárias.

Cada jogador irá jogar os 3 dados na sua vez; após obter o resultado nos dados, será necessário realizar uma conta utilizando as operações matemáticas (pode ser duas operações diferentes ou iguais), se acertar, coloca a tampinha no número da conta desejada; se errar, não acontece nada e é a vez do próximo e se não souber passa a vez. Para colocar a sua tampinha de garrafa no número que está no tabuleiro deve respeitar a sequência de 1 a 7; é necessário que o resultado dessa operação seja o número da sequência que o jogador está jogando. Ex.: Nos dados dão os números 4, 3 e 2 e o aluno inicia pelo número 1 do tabuleiro, ele terá que realizar uma operação e o resultado necessariamente necessita ser  $1:3+2-4=1$ . Vence quem alcançar o número 10 primeiro.

Como jogar:

Passo 1: Selecione 3 jogadores.

Passo 2: Decida quem irá iniciar o jogo e qual a sequência entre os jogadores.

Passo 3: Inicie o jogo pelo jogador 1.

Obs.: cada jogador só tem direito a uma jogada por vez.

Com as fichas posicionadas em frente ao número 1 do tabuleiro, jogue os três dados.

O resultado das operações feitas com os três números dos dados deverá ser correspondente ao número 1.

Exemplo: após jogar os dados e os números forem:

1º dado: 6

2º dado: 3

3º dado: 2

A soma, subtração, divisão e multiplicação poderão ser usadas para chegar no resultado de número 1.

$$6-3-2=1$$

Caso não chegue a um resultado, pula para o próximo jogador.

A próxima casa é a de número 2 e o resultado das operações tem que ser igual a 2.

A brincadeira continua sucessivamente de modo que o resultado das operações sejam correspondentes ao número da casa.

O objetivo é chegar ao nº 7 usando as 4 operações e respeitando as casas de 1 a 7.

Este jogo permite desenvolver conteúdos matemáticos básicos através da brincadeira e estratégia, raciocínio lógico-matemático. Além de desenvolver atitudes de respeito ao outro, compreensão da derrota, socialização, autonomia e confiança.

Os jogos são fundamentais para a educação matemática, pois tornam as atividades escolares mais interessantes no sentido de estimular o raciocínio dos alunos, motivando o imenso potencial de sociabilidade e integração.

O jogo contribui para a socialização no ambiente de sala de aula, à medida que os alunos interagem em atividades de grupo e, assim, desenvolvem laços afetivos com colegas que, quando as aulas são ministradas de forma expositivas, muitas vezes parecem distantes.

A utilização dos jogos aumentam a interação entre os alunos, contribuindo para a participação mais equilibrada por parte daqueles considerados mais tímidos, assim como dos mais extrovertidos já que, enquanto grupo, os membros devem necessariamente trocar ideias e informações para construir mutuamente seu conhecimento.

É importante ressaltar que os jogos educativos podem ser utilizados como instrumentos de apoio contribuindo para a aprendizagem, sendo uma ferramenta de ensino transformando numa disputa divertida para o caminho do aprender.

## CONCLUSÕES

O jogo é um excelente recurso para oportunizar o crescimento intelectual e social para os alunos, induzindo aos mesmos a busca pelo conhecimento por meio do interesse e da motivação que essas atividades lúdicas despertam. Essas atividades originam no aluno, o prazer e a voluntariedade de jogar e de aprender, sem este perceber que está adquirindo informações.

Observa-se que o jogo educativo estimula o desenvolvimento das habilidades motoras, sensoriais e de raciocínio, além de contribuir para aumentar a capacidade de atenção e concentração dos alunos. Contribui ainda, para diminuir a ansiedade e insegurança dos aprendizes em sala de aula, para aumentar a sua autoestima, ao mesmo tempo que favorece o desenvolvimento das relações interpessoais, proporcionando oportunidade de aprendizagem.

O jogo não pode servir apenas como divertimento ou brincadeira, mas sim como recurso para desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e também moral.

Desta forma, os jogos são recursos auxiliares para serem utilizados em sala de aula, fazendo com que o aluno se interesse pelos conteúdos didáticos, despertando o desejo de

aprender, favorecendo também aspectos como a socialização, atenção e concentração, trazendo grande benefício para o desenvolvimento e aprendizagem.

Trabalho desenvolvido com a turma de 8º Ano T.83 da Escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Pastor pelos alunos Amanda Herdies Kath; Ana Carolina Heusner; Andressa Ernst; Bianca Trentini Lencina; Camila Fernanda Amaral Dornelles; Eduardo Baptista Aristimunho; Guilherme Lopes Severo; Helena Luíse Pomina; Jennifer Sapiezinski; João Pedro Binelo de Oliveira; Katchiry Martins de Souza; Leonardo Schwingel Sinnemann; Luana Gobbi Franke; Lucas Jobim Zillmer; Maria Eduarda Felber Machado; Pedro Lucas dos Santos; Rafaela Zamberlan Nunes; Samara Emanuele Pereira Röpke; Victor Tardetti Machado.

**Dados para contato:**

**Expositor:** Pedro Lucas dos Santos;

**Expositor:** Victor Tardetti Machado;

**Professora Orientadora:** Juliane Kopp; **e-mail:** [julianekopp@hotmail.com](mailto:julianekopp@hotmail.com)