

ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



PENSE RÁPIDO

Categoria: EF - Anos Iniciais

Modalidade: Materiais Instrucionais e/ou Jogos Didáticos.

ROBAINA, Andriel Ribeiro da Silva; **SCHMITT**, Carlos Eduardo; **DESSBESELL**, Mariana Dagmar Buhning.

Instituição participante: Escola Municipal de Ensino Fundamental Maurício Cardoso - Panambi/RS

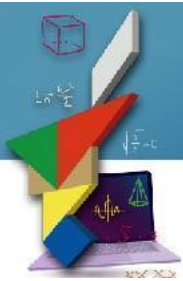
INTRODUÇÃO

No processo do ensino de Matemática para que haja uma efetiva aprendizagem, há a necessidade de que os alunos se sintam motivados e sejam sujeitos ativos desse processo. Nesse sentido, há diferentes metodologias e recursos que podem ser utilizados, como, por exemplo, recursos lúdicos, jogos didáticos e atividades gamificadas também.

No decorrer do 1º trimestre do ano de 2022, foi desenvolvido o jogo ‘PENSE RÁPIDO’ com uma turma do quinto ano do ensino fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Maurício Cardoso localizada no interior do município de Panambi-RS, com o intuito de fazer com que, através da brincadeira, os resultados de uma multiplicação viessem a memória mais rapidamente. Além disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN’s) deixam claro que “a participação em jogos de grupo também representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para o estudante e um estímulo para o desenvolvimento de sua competência matemática” (BRASIL, 1998, p. 47).

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo consiste em um tabuleiro onde constam os resultados dos fatores. Cada jogador recebe, dentro de um envelope: quarenta quadradinhos (cada jogador recebe uma cor



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



diferente); várias fichas com os fatores fundamentais e um dado. O número de participantes, pode variar conforme a quantidade de envelopes contendo o material em cores diferentes.

O tabuleiro fica no centro dos participantes (Figura 1). Cada participante escolhe um envelope com as fichas. Depois de fazer a escolha, os jogadores jogam cada um o dado, quem estiver com menos pontos começa o jogo.

Figura 1 - Alunos no processo da brincadeira



Fonte: os autores (2022)

As fichas com os fatores fundamentais ficam viradas para baixo. Depois de fazer a escolha de quem começa o jogo, o jogador vira uma de suas fichas e mostra a todos os participantes o fator que está nela; os jogadores devem apontar o resultado colocando um de seus quadradinhos coloridos sobre o resultado no tabuleiro. O jogador que apontar primeiro o resultado marca ponto. Caso acerte o resultado por primeiro, pode continuar a próxima jogada. O jogo continua até que todos os resultados sejam encontrados (Figura 2). No fim do jogo, o participante que tiver o maior número de quadradinhos sobre o tabuleiro é o vencedor.

A professora acompanhou toda a execução da atividade (Figura 3) para garantir o cumprimento das regras e intervir sempre que necessário e oportuno para esclarecimento de dúvidas e contribuição no ensino e aprendizado dos alunos.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



Figura 2 - Alunos felizes aprendendo e brincando

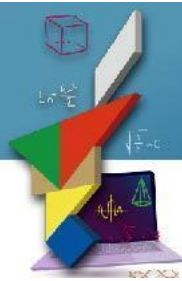


Fonte: os autores (2022)

Figura 3 - Alunos durante o jogo com a participação da professora



Fonte: os autores (2022)



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



CONCLUSÕES

O desenvolvimento pedagógico com o uso de jogos, como o ‘PENSE RÁPIDO’, apresentado aqui neste relato, possibilita aos estudantes construir e registrar aspectos que contribuem com a aprendizagem da multiplicação.

No caso concreto, a realização da atividade pedagógica em forma de jogo, tornou o processo de ensino e aprendizagem muito interessante e participativo para os alunos. Com isso, após o desenvolvimento desta atividade os alunos tornaram-se mais ágeis ao resolver as operações.

Portanto, ao refletir sobre o objetivo da prática, que era elaborar estratégias para aprender de forma divertida a tabuada, entende-se que os objetivos foram alcançados, pois através destas ações os estudantes desenvolveram uma maior habilidade na aprendizagem na multiplicação. Além disso compreenderam a importância que o dispositivo do pensamento rápido na multiplicação representa nas aulas de Matemática, bem como para a resolução de situações de seu cotidiano.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação e da Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais (Matemática)**. Brasília: Secretaria, 1998.

Trabalho desenvolvido com a turma (5º ano/turma 51), da Escola Municipal de Ensino Fundamental Maurício Cardoso, com toda a turma.

Dados para contato:

Expositor: Andriel Ribeiro da Silva Robaina; **e-mail:**

Expositor: Carlos Eduardo Schmitt; **e-mail:**

Professor Orientador: Mariana Dagmar Buhning Dessbesell; **e-mail:** digitar e-mail;

Professor Co-orientador: Alisson Rogério Relly; **e-mail:** alisson.relly@gmail.com