



ORGANIZAÇÃO:



SECRETARIA DE ED. BÁSICA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO INFANTIL, DE EDUCAÇÃO
PROF. E DE EDUCAÇÃO



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



SPINNER DA MULTIPLICAÇÃO

Categoria: E.F. – anos iniciais

Modalidade: Jogos didáticos

TOLENTINO, Hadassa Knebelkamp; SPRINGER, Mariana Luísa;

CALGARO, Roselaine Aparecida Nunes dos Santos.

BÜRCEL, Maria Isabel.

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

INTRODUÇÃO

Os jogos foram construídos e realizados durante os meses de Junho e Julho de 2022, envolvendo as disciplinas de Matemática e Ciências, com duas turmas, 4º ano A e B, totalizando 47 alunos.

Durante a pandemia o ensino da matemática se tornou ainda mais desafiador, com as aulas remotas, a aprendizagem da matéria ficou comprometida.

A maioria dos alunos, independente da idade, tem dificuldade com matemática, ou não gosta da matéria. O desafio da disciplina começa nos primeiros anos de escola. Os alunos já entram na sala de aula com a ideia formada de que é difícil aprender matemática e não conseguem absorver os conceitos básicos, não progredindo na matéria. E assim, criam bloqueios e resistências.

Isso se reflete bastante no aprendizado da tabuada, os alunos se preocupam mais em “decorá-la” do que em entendê-la ou aprendê-la. Essa ação acarreta em dificuldades futuras, uma vez que a tabuada é a base para o ensino da multiplicação, utilizada em situações-problema tal qual no dia a dia dos estudantes.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



Deve-se mostrar para os educandos que a matemática não é um monstro, na verdade, aprender matemática pode ser muito divertido e envolvente quando se entende sua aplicação no cotidiano. Em vez de levar esse medo equivocado nas crianças, deve-se inspirá-las e mostrar como a matemática é importante e está em quase tudo ao nosso redor.

Uma das formas de tornar o ensino da matemática mais prazeroso para a criança é através de brincadeiras, já que o brincar na infância é a sua principal atividade. Desse conceito surgiu a ideia do Spinner da Multiplicação, juntando o aprendizado com um elemento familiar, instigando-a a vivenciar a alegria no processo de aprender. Nesse processo do ensino-aprendizagem os alunos serão os próprios protagonistas, tanto no planejamento quanto na realização da atividade.

CAMINHOS METODOLÓGICOS

Para a confecção do jogo matemático “Spinner da Multiplicação” utilizou-se os seguintes materiais: Uma folha de papel cartoplex; Três discos coloridos em folha sulfite; Três CD’s usados; Setenta tampinhas de garrafa PET; Dois Fidget Spinners; Marcadores em formato de círculo em cartoplex; Dois ou mais potinhos de sorvete com tampa.

O jogo matemático foi dividido em três etapas para a sua total confecção, cada etapa era equivalente a uma aula de quatro horas.

Na primeira aula, foram feitas as demarcações e recortes das peças;

Na segunda aula, foram feitas as escritas dos números de multiplicando e multiplicador e colados sobre as tampinhas de garrafa PET;

Na terceira aula, foram feitas as colagens das peças na folha de cartoplex, a qual serviu de base para todo o jogo.

Confecção dos elementos para o jogo:

- Uma folha de papel cartoplex para servir como base para colar os demais elementos;
- Três discos coloridos em folha sulfite (cada disco é no tamanho de um CD e possui divisões internas como “fatias de pizza” coloridas, em cada cor da “pizza” há um número, ele será utilizado na multiplicação, os discos são divididos em: multiplicadores e multiplicandos).
- Três CD’s usados (servem de base para os discos coloridos de folha sulfite);

ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



- Setenta tampinhas de garrafa PET (estampadas com a resolução da multiplicação, estas de acordo com quantos resultados são possíveis nos discos coloridos.);
- Dois Fidget Spinners de plástico ou de metal (brinquedo utilizado pelas crianças para diferentes tipos de brincadeiras, no caso do jogo matemático, o spinner serve para escolher a operação que deverá ser solucionada pelos jogadores, resultado esse que estará estampado em uma das tampinhas PET);
- Marcadores em formato de círculo em cartoplex (no tamanho de uma moeda de um real, estes serão utilizados para cada jogador marcar o resultado correto);
- Dois ou mais potinhos de sorvete com tampa para armazenar os marcadores.

Para as crianças que não possuem conhecimento da tabuada completa, foi confeccionado uma tabuada em formato de chaveiro, impressa em folha sulfite, colada em retalhos de papel cartoplex e envolta em papel contact.

Figura 1: Apresentação do jogo Spinner da Multiplicação na Feira Municipal de Matemática de Condor



Figura 2: Visitantes da feira, se divertindo e aprendendo as tabuadas de uma forma envolvente e prazerosa com o jogo Spinner da Multiplicação



Modo de jogar:

Este jogo poderá ser realizado com dois jogadores ou mais.

Para saber qual jogador deverá começar a jogar, será escolhido quem vencer no “par ou ímpar” ou no “discordiá”.

O jogador que venceu no “par ou ímpar”, deverá girar o spinner que indicará o multiplicando e após girará o spinner que indicará o multiplicador.

Após cada spinner parar de girar, o mesmo indicará um determinado número, dando origem a uma operação de multiplicação, a qual deverá ser solucionada o mais rápido possível. O jogador que conseguir solucioná-la correta e rapidamente deverá colocar um marcador sobre o resultado.

Ao final, todos ganham em conhecimento, mas, terá mais pontos, o jogador que tiver feito o maior número de acertos.

CONCLUSÕES

Por fim, após a confecção e realização do jogo “Spinner da Multiplicação” observou-se uma melhora na relação dos alunos com a matemática, uma vez que aplicaram na brincadeira seus conhecimentos e ampliaram suas habilidades na matéria. Dentre as áreas



FEIRAS DE MATEMÁTICA

IV Feira Regional de Matemática
II Feira Regional de Matemática

ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



trabalhadas está o uso do raciocínio lógico, que foi enriquecido pelo jogo. Outro destaque é o trabalho em equipe e o envolvimento de toda a turma na confecção do jogo. No decorrer da atividade, os alunos demonstraram bastante entusiasmo e anseio para conclusão de cada jogo pois queriam colocar seus conhecimentos matemáticos em prática.

Trabalho desenvolvido com as turmas do 4º ano A e B do ensino fundamental, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Bruno Laux, pelos alunos:

4º ano A: Albert Joznel Petris Bastardo; Arthur Pott; Beatriz Vilanova De Souza; Betina Santos Cavalheiro; Felipe Eduardo Land; Frederico Eugenio Wegner Dos Santos; Gabriela Moraes Dos Santos; Gustavo Albuquerque; Hadassa Knebelkamp Tolentino; Taís Gräff; Julia Andrade Ritscher; Kayo Rhuan Nunes; Leonardo Dessbesell; Lucas Daniel Athaides Keidann; Mariana Luísa Springer; Nathaly Soares Brandão; Rhuan Soares Da Silva; Ricardo Elan Krebs Land; Sâmela Amaral; Shaiane Kayane De Oliveira; Stefani Luiza Lemos Conrad; Victor Eduardo Saulit Pinheiro.

4º ano B: Alexandre Mikael Pereira Guimarães; Alícia Poliana Chagas Portela; Ana Clara de Oliveira; Enzo Murilo Prass; Fernando Junthon; Gabriel Dal'Molin Pimentel; Gadiel Felipe dos Santos; Henrique Rodrigues Tjäder; Isabelly Prado Piovesan; Isadora Schaffazick de Andrade; Jamily Eduarda dos Santos Tolentino; João Novais Schmidt; Kalyandra dos Santos Borba; Leonardo Kaique Klasener; Lorenzo Pyetro Santos de Araujo; Lucas Rosa Camara; Luís Felipe de Souza Corrêa Chafado; Mariana Bueno da Silva ; Natan Novais Moreira Rhyanna Kynberly Santos da Silva; Vitória de Siqueira Alves; Walter Felipe da Silva Emig.

Dados para contato:

Expositor: Hadassa Knebelkamp Tolentino; **e-mail:** emefbrunolaux@gmail.com

Expositor: Mariana Luísa Springer; **e-mail:** emefbrunolaux@gmail.com

Professor Orientador: Roselaine Aparecida Nunes dos Santos Calgare; **e-mail:** rosecalgare26@gmail.com

Professor Co-orientador: Maria Isabel Bürgel; **e-mail:** miburgel@hotmail.com