



## ACERTA OU ERRA DOS NÚMEROS INTEIROS

Categoria: Ensino Fundamental – Anos Finais

Modalidade: Materiais Instrucionais e/ou Jogos Didáticos

**MESADRI, Arieli Kauane; WESCHENFELDER, Isabelle da Silva; SILVA, Marli Costa  
Beber da.**

**Escola Municipal de Ensino Fundamental Levino Lautert – Condor/RS**

### INTRODUÇÃO

O estudo da matemática é importante no desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade, da capacidade de investigação e da solução de problemas. Porém, geralmente não está entre as disciplinas preferidas pelos alunos. Assim, são diversas as estratégias e instrumentos utilizados por alguns professores para dar suporte às aulas de matemática, os quais contribuem significativamente no processo de ensino e aprendizagem, conectando o conhecimento matemático abstrato ao usual e prático.

Afinal, aprender matemática pode ser prazeroso e significativo desde que todos se sintam participantes e interajam em busca de um objetivo único, despertando ideias facilitadoras e práticas de aprendizagem que promovam o conhecimento

Pensando nisso, os alunos foram desafiados a serem protagonistas do seu aprendizado, pesquisando e criando jogos sobre o conteúdo trabalhado em sala de aula, pois o aluno tem o papel principal no seu ensino e aprendizagem de despertar o seu protagonismo, tornando o ensino mais significativo e prazeroso. Envolvê-los de forma significativa é essencial para que aconteça o verdadeiro ensino-aprendizagem na matemática.

Considerando os alunos-sujeitos, destaca-se que participaram deste trabalho os alunos do 7º A (30 alunos) da Escola Municipal de Ensino Fundamental Levino Lautert, sendo que o trabalho teve duração de duas semanas.



O objetivo principal do trabalho foi revisar os conceitos matemáticos relacionados às operações dos números inteiros através de jogos criados e confeccionados pelos alunos. Sentiu-se a necessidade de tornar algumas aulas de matemática mais interessantes e prazerosas, pois percebeu-se que alguns alunos estavam com dificuldade em aprender o conteúdo trabalhado e outros estavam, às vezes, confusos em relação à resolução das operações e seus sinais. E com este trabalho buscou-se aprimorar o conhecimento de uma forma mais dinâmica e descontraída.

## CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os números inteiros estão presentes até hoje em diversas situações do cotidiano da humanidade, como para medir temperaturas, contar dinheiro, marcar as horas, nos extratos bancários, dentre outros. Sua importância é indiscutível.

O conjunto dos números inteiros não é um conteúdo difícil de aprender, pois é possível de contextualizar com situações do dia a dia do educando. Mas na medida que as operações (adição, subtração, multiplicação, divisão e potenciação com os números inteiros) surgem, algumas dificuldades e confusão também aparecem. Isso porque além das operações matemáticas normais ainda aparecem os números com sinais, o que às vezes é sinal de confusão na cabeça dos alunos.

Por esse motivo, é muito importante trabalhar e comparar os conceitos e buscar alternativas para aprimorar esta situação. E uma das ferramentas que julgo ser bem eficaz é o uso de jogos nas aulas.

A aprendizagem por meio de jogos permite que o estudante adquira conhecimentos matemáticos através de um processo alternativo aos padrões tradicionais, incorporando características lúdicas, que potencializam a discussão de ideias.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática (MEC, 1997) apontam como aspecto mais relevante no trabalho com jogos o fato de que provocam desafios genuínos nos alunos, gerando interesse e prazer e, por isso mesmo, devem fazer parte da cultura escolar.



Após o estudo sobre os números inteiros, conceitos e operações, os alunos foram desafiados a fazerem grupos para escolherem alguns jogos e adaptá-los para o conteúdo propriamente dito.

Dando continuidade aos trabalhos, os alunos construíram alguns jogos, utilizando para isso materiais reciclados. O jogo deveria explorar todas as operações estudadas sobre números inteiros. Após essas orientações, os alunos confeccionaram cartazes com o nome do jogo e com as regras para sua execução.

Acreditamos que nada melhor que os próprios educandos serem protagonistas deste processo.

Ideias e ótimos trabalhos surgiram, mas o jogo do grupo da Arieli, Isabelle e Luciane chamou mais a atenção da turma. O jogo recebeu o nome de “acerta ou erra dos números inteiros”. Foi um jogo pensado e confeccionado pelas três alunas e que a turma gostou muito. Acredito que seja por que além de precisar resolver os cálculos tinha o desafio de acertar a bolinha nos tubos. O que deixou os colegas muito mais desafiados a acertarem os cálculos para terem a chance de jogar a bolinha e poderem pontuar mais. Até apostas para ver quem pontuava mais surgiram.

Para entender melhor sobre o jogo, eis a descrição das regras:

## REGRAS DO JOGO: ACERTA OU ERRA DOS NÚMEROS INTEIROS

**Jogadores:** 2 a 4 jogadores

**Objetivo do jogo:** Acertar os cálculos matemáticos e ter o maior número de pontos ao final.

### Como se joga:

# Cada jogador na sua vez vai receber um cálculo matemático sobre os números inteiros.

# Quando responder corretamente terá o direito de jogar uma bolinha nos tubos. Cada tubo equivale a uma pontuação.



- # Se acertar a bolinha em um dos tubos tem direito a marcar sua pontuação.
- # Se errar o cálculo perde a rodada.
- # Cada jogador terá o direito de pular as questões 2 vezes se não souber responder.

**Vitória:** Ganha o jogo quem tiver maior pontuação.

**Materiais utilizados:** Caixa de papelão, papéis, rolinhos, tinta e bolinhas.



Neste jogo, os jogadores são desafiados a resolverem cálculos de adição, subtração, multiplicação, divisão e potenciação de números inteiros. Quem souber do conteúdo terá mais chances de acertos e, portanto, mais chances de conseguir maior pontuação. Com este jogo os alunos se sentem mais motivados a estudarem o conteúdo, pois querem fazer a maior pontuação. Ao mesmo tempo que se divertem também aprendem e fixam mais o conteúdo. Além de ser divertido, o jogo “acerta ou erra dos números inteiros” também ajuda os alunos a desenvolverem suas habilidades de cálculo mental. Ele também pode ajudar a melhorar a velocidade e a precisão dos cálculos.



Diante disso, Borin (1998) afirma que dentro da situação de jogo, é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, nota-se que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam de matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem. A introdução dos jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir os bloqueios apresentados por muitos dos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la.

## CONCLUSÕES

Com a utilização dos jogos, o aluno vivencia inúmeras situações, aprendendo conceitos

matemáticos. Vários autores frisam que a ludicidade, quando bem trabalhada, proporciona ao professor maior produtividade nas aulas, proporcionando também maior desenvolvimento de habilidades no aluno. Os autores também consideram que são inúmeros os benefícios conquistados em relação à interação dos alunos com o professor, criando um clima afetivo na sala de aula, além, é claro, de desenvolver no aluno maior capacidade de concentração, intuição e criatividade frente aos desafios dos jogos que devem ser muito bem pensados para que estimulem todas essas habilidades.

É nítido e satisfatório ver o quanto os alunos se divertem e aprendem ao mesmo tempo. Aprendem com prazer, brincando. A aula fica mais leve e prazerosa. Além do mais, estimular o protagonismo do educando é muito importante por que ele se sente parte fundamental do seu processo de ensino-aprendizagem.

Por meio do jogo “acerta ou erra dos números inteiros” concluímos que o objetivo geral foi atingido, visto que os educandos desenvolveram a compreensão e a agilidade dos cálculos de números inteiros de forma prazerosa e criativa.

## REFERÊNCIAS





BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática.** 3.ed. São Paulo: IME/USP, 1998.

CASTRUCCI, Benedicto e GIOVANNI JR, José Ruy. **A Conquista da Matemática.** 4ª ed. São Paulo: FTD, 2018.

MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais (1ª a 4ª série): matemática.** Secretaria de Educação. Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF,1997.

Trabalho desenvolvido com a turma 7º A, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Levino Lautert, pelos alunos: Aléxia Schreiber dos Santos; Alison Mateus Bang Mesadri; Andrei Siqueira Drebes; Arieli Kauane Mesadri; Cassio Alan Jungbeck; Clara Valentina Matschinske; Eduarda Soares da Silva Santos; Enzo Erineu Steinhorst Jantsch; Fernanda Caroline Linn; Gabiana Thaysa da Rosa Strucker; Henrique Roque Pott, Isabelle da Silva Weschenfelder; Iury Gabriel Ehrhardt; Jamilly Santos do Amaral; Jonas Edgar Schwantes de Oliveira; Kauã do Amaral Aschnmacker; Kauê Felipe Breunig; Kawellin Sayani Stumpf; Lucas Volnei Wegner dos Santos; Luciane de Oliveira Arruda; Luiz Augusto Oberdorfer de Oliveira; Maiqueli Daniela dos Santos; Matheus Brust Tischer; Natanael Dias dos Santos; Nathanael de Oliveira dos Santos; Nathan Waldow; Renata da Silva Cornelius; Ricardo Oscar Schneider; Uillian Caio Marcus; Vitor Knebelkamp Schaffazick.

**Dados para contato:**

**Expositor:** Arieli Kauane Mesadri; **e-mail:** [coordenacaolevinolautert@gmail.com](mailto:coordenacaolevinolautert@gmail.com);

**Expositor:** Isabelle da Silva Weschenfelder; **e-mail:** [coordenacaolevinolautert@gmail.com](mailto:coordenacaolevinolautert@gmail.com);

**Professor Orientador:** Marli Costa Beber da Silva; **e-mail:** [marli.beber@gmail.com](mailto:marli.beber@gmail.com);