

MATEMÁTICA SEM MEDO

Categoria: Educação Especial

Modalidade: Material e ou Jogos Didáticos

BERNARDI, Guilherme; BONDARENCO, Nicolas;
SCHLEGER, Iria; LOZEKAM, Denise.

**Instituição participantes: Escola de Ensino Médio Concórdia para Surdos –
Santa Rosa/RS**

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta o ensino da matemática através de jogos, realizado com toda turma da 4ª série na Escola de Ensino Médio Concórdia para surdos no primeiro semestre de 2019. Considerando que a maioria dos alunos possui muita dificuldade na matemática, é a disciplina mais temida pelos alunos onde possuem maiores dificuldades em seu entendimento. Os jogos envolvendo os conteúdos de matemática surgem da necessidade de trabalhar mais o lúdico para melhorar a interação dos alunos divertida e agradável.

Proporcionando a melhoria no processo de ensino e aprendizagem do ensino da matemática, a professora e os alunos prepararam diversos jogos que envolvem conteúdos da 4ª série do ensino fundamental, sistema de numeração, tabuada, as quatro operações, medidas de tempo (horas e minutos), sistema monetário, raciocínio lógico e conhecimentos gerais da matemática. Esses jogos foram aplicados com todos os alunos da 4ª série.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através dos jogos de matemática foram trabalhados, compreendidos e fixados os conteúdos da 4ª série de uma forma prazerosa, dinâmica e significativa, com isso os alunos se

interessaram mais nas aulas e conseguiram aprender, havendo a interação entre os colegas, onde um auxilia o outro e sempre usando a LIBRAS – Língua Brasileira de sinais.

Esta metodologia de ensino melhorou a qualidade no processo de aprendizagem na área da matemática, o jogo é um importante recurso pedagógico, mostra a importância da atividade lúdica no processo. Segundo Sommerhalder(2011) é através do jogo que a criança pode sanar dificuldades, aprende e constrói conhecimentos.

Usamos vários jogos nas aulas de matemática, produzindo alguns, usando outros, criando regras e adaptando conforme os conteúdos, fazendo com que o aluno de fato aprenda, os jogos e brincadeiras foram uma ferramenta de aprendizagem que possibilitaram maior interação e ampliação do conhecimento, os alunos construíram seu saber, em interação com os colegas usando os jogos. Durante as atividades com jogos os alunos se ajudam. Utilizamos diversos materiais e jogos como: dominó, baralho, material dourado, TANGRAM, dado, relógio, fichas, sacola, caixa, folhas de ofício, envelopes, lápis de cor, tesoura, lápis, tampas, papel colorido, prato, tabuada, rodela de MDF, cola, dinheiro sem valor.

Os jogos quando aplicados oportunizam a construção de conhecimentos na vida dos alunos, exigem a busca de estratégias, criam e esclarecem regras, o raciocínio lógico e a criatividade sem medo.

Os jogos representam um papel importante. Por outro lado, permitem que comece a haver na aula mais trabalho independente por parte dos alunos: estes aprendem a respeitar as regras, a exercer papéis diferenciados e controles recíprocos, a discutir, a chegar a acordos. Por outro lado, proporcionam ao professor maiores oportunidades de observação, a possibilidade de variar as propostas de acordo com os níveis de trabalho dos alunos e inclusive trabalhar mais intensamente com aqueles que mais o necessitam.(PARRA; SAIZ, 2009, p.229)

Com o propósito de despertar, a vontade de aprender através do lúdico, ainda de possibilitar momentos motivadores nas aulas de matemática sem medo, descrevemos alguns jogos realizados envolvendo diversos conteúdos.

Jogo: Hora secreta

Conteúdo: Medidas de tempo: leitura e composição de horas e minutos.

Desenvolvimento: O aluno retira de um saco uma ficha, contendo um horário e marca o horário que indica na ficha no relógio, os demais colegas, fazem a conferência se o horário está correto. Os alunos foram jogando e criando diversas regras e formas, em círculo passavam o saco e quando se desligava a luz quem estava com o saco retira a ficha e marca no relógio. Vence quem tiver maior número de acertos.

FIGURA 1: Jogos matemáticos “Hora secreta”



Fonte: próprio autor

Jogo: Comprando no mini mercado da 4ª série

Conteúdo: Sistema monetário e problemas envolvendo adição e subtração.

Desenvolvimento: Um aluno possui objetos com preços, os outros vão fazendo compra, contendo cédulas e moedas representando o dinheiro, precisam somar o valor das compras, pagar e ver se recebem troco. Assim vão manuseando o conhecendo o valor do dinheiro e resolvendo problemas. Joga-se em dupla ou grupo.

Jogo: Quebra Cabeça da tabuada

Conteúdo: Fixar a tabuada, após compreender a construção da mesma na prática.

Desenvolvimento: Misturar as fichas sobre a mesa e após, formar os pares, encaixando-os. Pode ser jogado individualmente ou em grupos.

Jogo: Roleta da Multiplicação

Desenvolvimento: Um participante de cada vez vai girar as roletas, multiplicar os números sorteados, procurar a resposta e marcar na tabela com números. Ou diz a resposta. Pode ser jogado individual ou em grupo.

Jogo: Dominó das quatro operações

Conteúdo: As quatro operações.

Desenvolvimento: Os alunos vão retirando, peças por peças, do jogo de dominó e realizando a operação, indicada na cartela. Podendo ser criadas outras regras.

Somando com dominós

Subtraindo com dominós

Multiplicando com dominós

Dividindo com dominós

Pode ser jogado individualmente ou em grupo.

Figura 2: Jogos matemáticos “Somando com dominó”



Fonte: próprio autor

Jogo: Baralho das quatro operações

Desenvolvimento: As cartas do baralho estão todos na mesa cada aluno, pega duas cartas e retira duma caixa a operação que precisa realizar. Pode-se criar diversas regras com as cartas.

Jogo: TANGRAM montando figuras com sete peças

Desenvolvimento: pinta, recorta, monta o quebra cabeça. Com as peças montar várias figuras.

O jogo pode acontecer individualmente ou em grupo auxiliando-se mutuamente.

Outra experiência gratificante realizada com os alunos foi com o material dourado é um excelente material, contendo muitas peças onde as unidades são representando por cubinhos, a dezena por uma barra, a centena por uma placa e um cubo representando a unidade do milhar. Os alunos foram compondo os números até 1.000, inicialmente manuseiam livremente o material, fazendo até construções.

Posteriormente vários jogos e atividades foram desenvolvidos usando o material dourado, jogos reproduzidos, jogos adaptados, jogos criados, este material auxilia o ensino e a aprendizagem do sistema de numeração, onde as relações numéricas abstratas passam a ter uma imagem concreta, facilitando a compreensão, além da compreensão percebe um desenvolvimento do raciocínio e um aprendizado agradável.

O material dourado foi utilizado em atividade e jogo livre e dirigido, explorando de forma lúdica onde os alunos conseguiram entender e associar o sistema de numeração, compondo e decompondo números.

Segue alguns jogos realizados.

Jogo: Nunca dez

Conteúdo: Unidade, dezena e centena.

Desenvolvimento: O aluno joga o dado e retira a quantidade de cubinhos que deu no dado, quando a aluno tiver dez cubinhos, troca por uma barra, quando tiver dez barras troca por uma placa. O aluno nunca pode ficar com dez, sempre vai trocando. Vence o aluno quem conseguiu primeiro uma placa ou maior número de placas, conforme combinado nas regras no início do jogo, sempre havendo variações. Os cubinhos são as unidades, barras dezenas e as placas centenas. Os foram jogando, variando e criando as regras.

Jogo: Número no prato

Conteúdo: Composição e decomposição dos números.

Desenvolvimento: Os alunos escreveram números em fichas, colaram dentro do prato e viram o mesmo sobre a mesa, misturavam todos os pratos, em seguida cada aluno virava um prato e dentro do prato ia fazendo a composição do número usando o material dourado. Quem montava corretamente ganhava pontos.

Jogo: Sacola mágica

Conteúdo: Sistema de numeração e adição.

Desenvolvimento: Um aluno joga o dado observa o número que caiu, retira da sacola a quantidade de peças de material dourado, conforme o dado, compõe o número conforme as peças que retirou da sacola, e passa a vez a outro aluno, até todas as peças sejam retiradas da sacola. Os alunos faziam diversas comparações como maior e menor número formando. Realizavam a soma dos números, sugiram inúmeras ideias deles.

Jogo: Qual é o número?

Desenvolvimento: Um aluno citava ou escrevia um número e os colegas montavam este número corretamente usando peças do material dourado. Vencia o jogo quem primeiro montava corretamente o número que era citado e sendo ele o próximo que citava outro número ocorrem variações nas regras conforme combinavam.

Jogo: De memória

Desenvolvimento: As fichas estão misturadas na mesa viradas para baixo, umas contendo o material dourado outras o número. Um aluno por vez vira sempre duas fichas, para formar os pares, o jogo é em grupo.

Este mesmo jogo foi jogado em forma de dominó e também foi variado com fichas contendo números por extenso.

Também tivemos jogos contendo só números envolvendo as quatro operações: adição, subtração, divisão e multiplicação, cada operação separadamente, eram jogadas em forma de dominó ou outras formas conforme os alunos iam criando regras.

CONCLUSÕES

Este trabalho mostrou que o ensino da matemática melhorou, trabalhando mais com o lúdico, pois os alunos se sentiram mais motivados em aprender. Através do lúdico trabalhando a matemática em sala de aula com jogos foi importante, os alunos conseguiram assimilar melhor os conteúdos, o resultado foi satisfatório, também teve ótima socialização entre os colegas.

Em virtude desta experiência, percebeu-se que o uso de jogos influenciou na aprendizagem dos alunos. Os alunos demonstraram curiosidade, motivação e interesse na realização das atividades propostas, nos jogos puderam tirar as dúvidas dos conteúdos matemáticos, perceber e sanar as dificuldades, onde um colega auxiliava o outro.

Através dos jogos matemáticos, tornamos a aula mais divertida, significativa e sem medo da matemática.

REFERÊNCIAS

PARRA, C. ; SAIZ, I. **Didática da matemática: reflexões psicopedagógicas**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

Sommerhalder, A. ; Alves, F. D. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. Curitiba CRV, 2011.

Trabalho desenvolvido com a turma (4ª série), da Escola de Ensino Médio Concórdia para Surdos , pelos alunos:

Daniel José Schallenberger; Eduarda de Oliveira; Guilherme Bernardi; Maikel André Siqueira Dias; Maria Eduarda Motta de Sá e Nicolas Eduardo May Bondarenco.

Dados para contato:

Professor Orientador: Iria Schleger; **e-mail:** iriaschleger@yahoo.com.br;

Professor Co-orientador: Denise Lozekam; **e-mail:** escolasurdosapada@gmail.com.