

# II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

## Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

## APRENDENDO A MATEMÁTICA JOGANDO

Bruna Assumpção dos Santos<sup>1</sup>

Fernanda de Oliveira Pontes<sup>2</sup>

Mariliza Portela<sup>3</sup>

**Resumo:** Este trabalho objetiva relatar a experiência vivenciada através do jogo matemático “Nunca Dez”, utilizado em determinado momento do projeto, cujos resultados foram de extrema significação tanto para com os educandos, quanto para as bolsistas do PIBID. Partindo do pressuposto que o jogo favorece o aprendizado, serão também abordados alguns conceitos relacionados à importância do jogo no processo de ensino-aprendizagem do educando, mais especificadamente no período de alfabetização, juntamente do letramento.

**Palavras-chave:** Jogo. Nunca Dez. Alfabetização. Letramento.

### Introdução

Nossa intenção, primeiramente, foi a de conhecer a turma cuja qual estaríamos trabalhando, reconhecendo também suas principais dificuldades para com a matemática, por este motivo então a escolha do jogo “Nunca Dez”. Nossos educandos são pertencentes ao 5º ano do ensino fundamental, participantes do projeto devido a dificuldades em seu ensino-aprendizagem tanto para com a língua portuguesa, como com a matemática. Além das dificuldades na aprendizagem, esta turma apresenta variados problemas relativamente ligados a déficit de atenção, agressividade, fatores que dificultam ainda mais o trabalho coletivo, grupal para com esta turma.

A escola participante do Projeto de Iniciação à Docência (PIBID) é consideravelmente pequena, contendo poucas salas de aula e atendendo a crianças do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, em período não integral. Os alunos são moradores de um bairro de classe popular da cidade de Paranaguá – PR, da mesma forma, a escola está inserida nesta localidade da cidade.

A escolha do jogo “Nunca Dez” se deu devido aos fatores previamente notados e destacados através de uma observação realizada anteriormente ao início do projeto, na turma que trabalharíamos. Esta observação visou o conhecimento prévio da turma, bem como um primeiro contato com mesma, analisando como era o comportamento dos educandos, quais dificuldades seriam expostas neste primeiro contato, para que pudessemos começar a elaboração de um

<sup>1</sup> Bolsista-acadêmica do Projeto de Iniciação à Docência (PIBID). Graduando 4º ano em Pedagogia pela Universidade Estadual do Paraná – Campus Paranaguá.

<sup>2</sup> Bolsista-acadêmica do PIBID. Graduando 3º ano em Pedagogia pela Universidade Estadual do Paraná – Campus Paranaguá.

<sup>3</sup> Coordenadora do subprojeto de Pedagogia do PIBID.

planejamento onde através dele desvendariamos mais a fundo todos estes fatores, previamente observados, no decorrer do nosso projeto.

### **Explorando a matemática através do jogo “Nunca Dez”**

A presente experiência didática e pedagógica tem como auxílio o jogo “Nunca Dez” como meio de ensino da disciplina de matemática, a fim de repassar conceitos de: unidade, dezena, centena e milhar. Entendemos que a aprendizagem precisa ser significativa para o educando, como nos mostra Gomes-Granell (1998) “uma boa parcela dos erros cometidos pelos alunos deve-se ao fato do ensino ter sido baseado muito mais na aplicação de regras que na compreensão do significado”. Partindo deste pressuposto, visou-se trabalhar outras dimensões, bem como o concreto e o abstrato, onde se foi proposto então o jogo “Nunca Dez” com o auxílio do material dourado<sup>4</sup>. Visando que “a prática do jogo favorece a intencionalidade do trabalho pedagógico e o enriquecimento dos conteúdos a serem desenvolvidos” (Marafon e Menezes, 2013, p. 14).

O modo de jogar<sup>5</sup> deste jogo consiste em: o grupo decide quem inicia o jogo; cada aluno, na sua vez de jogar, lança o(s) dado(s) e retira a quantidade de cubinhos conforme a quantidade que saiu no dado; quando o jogador conseguir mais que dez cubinhos (representando as unidades) deve trocá-los por uma barra ou tira (representando uma dezena); quando o jogador conseguir dez tiras, deve trocá-las por uma placa (representando uma centena); vence o jogador que conseguir primeiro dez placas (representadas por centenas, formando o milhar) ou um número de placas, antecipadamente, combinado; com variação, pode-se combinar um tempo determinado para jogar.

Os principais objetivos que o jogo visa estão relacionados às quantidades, à soma dos números, representados por cubos do material dourado, onde é através deles (as unidades) que serão explorados outros aspectos, como a passagem da unidade para a dezena, bem como da dezena para centena e por fim a da centena para a unidade de milhar de modo visual, tátil.

Notou-se, através do jogo, em um primeiro momento, que a turma realmente possui bastante dificuldade, principalmente, no quesito comportamento. Em um grupo de doze educandos, fragmentados e divididos em três subgrupos compostos por quatro crianças, onde cada um estava sendo direcionado por uma bolsista, se foi desenvolvido o jogo. Houve aqueles que souberam jogar

<sup>4</sup> Material matemático idealizado pela educadora e médica Maria Montessori, feito de madeira ou plástico, onde as unidades são representadas por pequenos cubinhos, as dezenas por barras compostas de dez cubos, sendo o conjunto de dez delas formando o milhar.

<sup>5</sup> Fonte: << <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000014236.pdf> >>, acessado no dia 19/09/2014.

tranquilamente, no entanto, grande maioria dos educandos apresentou muita agressividade ao perder em uma rodada, não admitindo o fato de o colega ao lado estar pontuando mais que ele, ocasionando então a fala de inúmeras palavras de baixo calão a todo o momento, buscando sempre modos de poder passar a perna em seus adversários. Pausamos o jogo, realizando uma conversa dirigida com todos os grupos, ditando alguns fatores errôneos no decorrer do processo, o que ocasionou algumas “brigas” entre os grupos. Neste dia, cancelamos a prática e partimos para outra atividade. Repensamos em alguns fatores de suma importância, bem como ditar algumas regras – criadas por nós bolsistas – visando à realidade da turma que estávamos trabalhando, neste caso uma turma mais agressiva, como por exemplo, a anotação dos pontos em uma ficha a parte, o que os ocuparia ainda mais, diminuindo o tempo para as confusões à parte ao jogo.

Em um segundo momento, após se repensar nas metodologias do jogo “Nunca Dez”, retomamos a prática, redividindo os grupos, dando-os mais autonomia neste momento, nos pareceu apresentar mais resultados positivos. Após a redivisão, lançamos a questão “como devemos começar?”, “alguém possui alguma ideia de como podemos escolher o primeiro a começar nosso jogo, o segundo, e assim por diante?”. Os educandos então propuseram o famoso “dois ou um”<sup>6</sup>, notou-se que após estas pequenas mudanças, relativas à metodologia do jogo, como a própria redivisão dos grupos e a maior autonomia para com eles a escolha de quem inicia e finaliza o jogo, houve uma organização e comportamento diferenciado, melhor por parte do grande grupo. Neste segundo momento, muito bem aceito, conseguimos desenvolver com êxito o jogo proposto, onde a turma se preocupou tanto com suas pontuações, se estava fazendo corretamente suas anotações e seus cálculos que não se importou tanto assim com a pontuação dos demais colegas. Alguns sentiram dificuldades para com os cálculos matemáticos, onde então entramos em cena, proporcionando auxílio aos educandos, mas somente quando solicitado. Após o término do jogo, discutimos sobre todas as pontuações e não apenas sobre a de quem chegou ao milhar, realizando cálculos de quanto faltou para se chegar até o milhar, por exemplo.

495

### Conclusão

Concluiu-se, primeiramente, que o jogo é extremamente significativo para o aprendizado da criança e para esta turma específica ocasionou até mesmo mudanças comportamentais nos educandos. Onde “o jogo se destaca como estratégia utilizada pelas crianças, pois é no ato de jogar-

---

<sup>6</sup> Assim que o grupo fala “dois ou um”, todos mostram, ao mesmo tempo, um ou dois dedos. Todos os que colocam um número de dedos diferente da maioria são eliminados. Deve-se tirar “dois ou um” até sobrar apenas duas crianças. Elas decidem quem vence no par ou ímpar. (Autor desconhecido)

brincar que ocorrem importantes mudanças no desenvolvimento psíquico” (Marafon e Elias, 2013, p. 14).

São inúmeros os julgamentos relacionados ao ensino da matemática, como por exemplo, o quanto ela é difícil de aprender, mas através do jogo “Nunca Dez” nos ficou explícito o quão mais fácil se tornam os conteúdos e certos fatores que compõem a matemática quando explorados e trabalhados através de jogos. Muitas crianças ao menos se deram conta que estavam tendo uma “aula de matemática”, como tanto temem dentro de sala de aula.

Apesar de todas as dificuldades apresentadas, tanto comportamentais quanto de aprendizagem, conseguimos fazer com que todo o grupo participasse do jogo, se interessasse por ele e por fim apresentasse resultados positivos e significativos na aprendizagem. Nos fica a sensação de que é por este caminho que devemos prosseguir, ansiando por mais muitos outros êxitos, ultrapassando as barreiras e vencendo juntos todas as dificuldades.

## **REFERÊNCIAS**

GÓMEZ-GRANELL,C. **Aquisição da Linguagem da Matemática: símbolo e significado.** In: **TEBEROSKY,A.; TOLCHINSKI (Orgs.). Além da Alfabetização**

**496**