



AMARELINHA MATEMÁTICA: CONCEPÇÃO E APRESENTAÇÃO DO JOGO NA DISCIPLINA DE PRÁTICA DE ENSINO III

Francisca Tuanny Aparecida de Souza Silva (1); Suely Santana de Alencar (1); Antônia Érica de Moraes (2); Rosa Lidia Gomes de Almeida (3); Aylla Gabriela Paiva de Araújo (1)

1 Universidade Regional do Cariri, tuanny.bio@gmail.com

1 Universidade Regional do Cariri, suellyalencar-@hotmail.com

2 Universidade Regional do Cariri, aericamorais2013@bol.com.br

3 Universidade Regional do Cariri, rosaliadigomesdealmeida@gmail.com

1 Universidade Regional do Cariri, aylla_gabriela@hotmail.com

Introdução

A Matemática é considerada por grande parte dos estudantes como uma disciplina de difícil compreensão. Um dos grandes desafios encontrados pelos professores e pesquisadores voltados à Educação Matemática é, sem dúvida, a necessidade de buscar constantemente por novas metodologias que sejam capazes de auxiliar no processo de ensino, trazendo aos estudantes uma aprendizagem significativa. Ausubel et al. (1978, apud GRANDO 2000, p. 13) afirma que “a essência do processo de aprendizagem significativa é que ideias simbolicamente expressas sejam relacionadas de maneira substantiva (não literal) e não arbitrária ao que o aprendiz já sabe, ou seja, a algum aspecto de sua estrutura cognitiva especificamente relevante para a aprendizagem dessas ideias.”

É neste cenário que encontramos como uma possível alternativa a utilização dos jogos como instrumentos no processo de ensino-aprendizagem. O jogo desperta o interesse dos participantes, segundo os PCN's os jogos constituem uma forma atrativa de propor problemas, pois estes os apresentam de uma maneira mais envolvente e contribuem na elaboração de estratégias de resolução e de soluções criativas. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções imediatas, o que estimula o planejamento das ações. (MEC, 1998, p.47)

Em momentos de brincadeira e/ou jogo, observa-se o quanto as crianças desenvolvem suas capacidades de questionar, buscar novas soluções, repensar situações, avaliar suas atitudes, encontrar e reorganizar novas relações, isto é, resolver problemas (GRANDO, 2000, p. 19).

Levando em isto consideração, durante a disciplina de Prática de Ensino III – Filosofia da Matemática do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Regional do Cariri (URCA) da Unidade Descentralizada de Campos Sales foi proposto como atividade para os discentes a



elaboração e confecção de jogos matemáticos, onde idealizamos o jogo da Amarelinha Matemática.

O objetivo desse jogo é revisar as quatro operações de forma lúdica, tornando mais fácil e agradável o ensinar e aprender, agregando além do conhecimento matemático o raciocínio rápido, melhorando a coordenação motora, o relacionamento com o grupo e também o espírito competitivo. Desta forma pensou-se na amarelinha para trabalhar esses conteúdos justamente por ser um jogo dinâmico e que nos dias atuais as crianças, os adolescentes e até mesmo os adultos não utilizam mais.

O presente trabalho vem relatar como foi o trabalho de formulação e construção do jogo Amarelinha Matemática e a sua apresentação na Feira Regional de Jogos Matemáticos, promovida pela URCA nas cidades de Campos Sales, Araripe e Salitre, localizadas na Região Cariri Oeste do Ceará.

Metodologia

O trabalho foi desenvolvido em três momentos, primeiro com a idealização do jogo, elaboração das regras e perguntas e a confecção da amarelinha em TNT colorido e papelão. A amarelinha foi dividida em três níveis de dificuldade: Fácil, do 1 ao 4; Médio, do 5 ao 7; Difícil, do 8 ao 10; e um desafio final. Cada nível é representado por uma cor e possui um envelope contendo perguntas. O nível fácil contém perguntas que envolvem as quatro operações, o médio tem perguntas com resolução de expressões numéricas, o difícil tem questões de radiciação e potenciação e o desafio matemático consiste em questões envolvendo lógica.

REGRAS DO JOGO: 1 – Pode ser jogado em dupla ou de forma individual; 2 – Para decidir quem inicia o jogo, cada um lança o dado para o ar. O que tirar o maior número inicia; 3 – O iniciante precisa acertar a pedrinha em das casas do nível fácil; 4 – Após acertar, precisa lançar o dado para o ar novamente e responder a questão do envelope do nível correspondente ao número sorteado do dado; 5 – Acertando a questão o jogador pula a amarelinha e segue a mesma lógica para pular os outros níveis; 6 – Vence o jogador que concluir primeiro todos os níveis.

Posteriormente o jogo foi apresentado a uma turma do 6º ano do ensino fundamental da escola Presidente Castelo Branco do município de Campos Sales e depois foi exposto em praças públicas nos municípios de Araripe, Campos Sales e Salitre, onde as crianças, jovens e adultos desse município vivenciaram essa experiência



de brincar e aprender conteúdos matemáticos com a amarelinha matemática.

Resultados e Discussão

Durante a aplicação das atividades, os participantes no início apresentaram algumas dificuldades tanto com os conteúdos, como para jogar a amarelinha, seguindo as regras da amarelinha tradicional. Na turma de 6º Ano os alunos tiveram dificuldade em resolver operações simples, a princípio a turma foi dividida em equipes e as questões deveriam ser respondidas por um dos participantes da mesma, mas estas muitas vezes não conseguiam chegar ao resultado das perguntas sozinho e foi necessário que se permitisse a ajuda de outros colegas de equipe. O que nos faz perceber a extrema necessidade de se reforçar o ensino das operações fundamentais da matemática, que são a base para a aprendizagem dos demais conteúdos.

Durante a apresentação do jogo em praça pública houve participação expressiva da população, tanto crianças quanto adultos, por ser um jogo que os remete a infância e traz essa dinâmica entre a brincadeira e a Matemática.

Conclusões

Com este trabalho podemos concluímos que é fundamental a busca por novas estratégias de ensino e que podemos destacar o uso dos jogos como uma importante ferramenta nesta prática. Os Jogos, além de despertar maior interesse pelas atividades, ainda ajudam a desenvolver outras capacidades, como o raciocínio, a busca por soluções, os questionamentos entre outras.

Palavras Chave: Amarelinha Matemática, Jogos, Educação Matemática.

Referências Bibliográficas

AUSUBEL, D. P., NOVAK, J. D., HANESIAN, H. **Educational Psychology: a cognitive view**. New York, USA: Holt, Rinehart and Winston, 1978.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. Campinas, SP : 2000.

MEC – Ministério da Educação – Secretaria de Educação Fundamental - PCN's **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.