



CORRIDA DOS NÚMEROS INTEIROS – 7º ANO

Categoria: Ensino Fundamental – Anos Finais

Modalidade: Materiais e/ ou Jogos Didáticos

LIMA, João Vitor de Oliveira; ZOUNAR, Luan Vitor.

ROSSI, Raquel Buchmann; LOOSE, Mara Eliane.

**Instituição participante: Escola Estadual de Ensino Fundamental Getúlio Vargas –
Condor/ RS**

INTRODUÇÃO

O presente projeto de jogo pedagógico foi desenvolvido em uma turma de 7º ano do ensino fundamental, da Escola Estadual de Ensino Fundamental Getúlio Vargas, composta por 11 estudantes matriculados na referida turma, onde todos se envolveram, tanto, na construção do jogo, bem como do jogar em si. O jogo envolveu apenas a disciplina de Matemática e foi desenvolvido durante o mês de maio do presente ano. O desenvolvimento do jogo objetiva a fixação dos conteúdos estudados, assim como o desenvolvimento do raciocínio lógico e agilidade na resolução das operações com números Inteiros, tendo em vista a dificuldade observada nos alunos, em realizar mentalmente adição e subtração envolvendo números positivos e negativos.

A Matemática é comumente considerada uma disciplina difícil, que exige habilidades complexas e nível de raciocínio ampliado, para compreender seus processos e técnicas. Muitas vezes, essa forma de pensar, se dá em grande parte, devido à prática de ensino mais convencional, muito formal, com repetição de exercícios e memorização de fórmulas maçantes e descontextualizadas da realidade dos estudantes, tornando a matemática algo desinteressante e cansativo. Dessa forma, novas abordagens em sala de aula, tornam-se indispensáveis para cativar os alunos e torná-los mais interessados em seu aprendizado.



Neste contexto, o uso de jogos estimula o interesse em aprender, desenvolve o autoconhecimento e o conhecimento dos outros, aumentam o pensar simbólico, a imaginação, fortalece o emocional e desenvolve o raciocínio lógico. Para Smole, Diniz e Milani (2007, p. 7) os alunos constroem seu conhecimento através da observação e vivência dos fatos, conquistando assim as competências e habilidades almejadas.

O jogo Corrida dos Números Inteiros objetiva, assim, a compreensão do significado dos números positivos e negativos, a realização correta das operações de adição e subtração envolvendo números inteiros e também a compreensão de que cada inteiro possui um simétrico, ou oposto, e localizá-lo corretamente na reta numérica.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo a Corrida dos Números Inteiros, teve sua construção e desenvolvimento realizado em uma turma de 7º ano. Em um primeiro momento, a turma efetuou a construção do jogo, utilizando folhas de cartoplex, cola, tesoura, canetões e fita durex, com base em uma imagem do jogo, encontrado através de uma pesquisa na internet. A unidade temática é Números, os objetos de conhecimento são os números inteiros: usos, história, ordenação, associação com pontos da reta numérica e operações, e as habilidades almejadas: (EF07MA03) Comparar e ordenar números inteiros em diferentes contextos, incluindo o histórico, associá-los a pontos da reta numérica e utilizá-los em situações que envolvam adição e subtração. (EF07MA04) Resolver e elaborar problemas que envolvam operações com números inteiros.

Para a execução do jogo são necessários:

*Um dado com números positivos.

*Um dado com números negativos.

*Um tabuleiro (Pode ser impresso em diversos tamanhos, ou ser reproduzido em cartolina, papelão ou de acordo com sua imaginação e materiais disponíveis)

* Neste tabuleiro, o Zero fica localizado no meio, sendo que à direita estão números positivos que, neste caso, foram até o +4, e após a chegada positiva. À esquerda, ficam os valores negativos, que vão até o -4, e após a chegada negativa. Isso significa, que um jogador pode ganhar o jogo do lado positivo ou negativo.



*Tampinhas coloridas de garrafas ou qualquer objeto que identifique cada jogador.

*A partir de 2 jogadores.

*Todos os jogadores iniciam do ZERO.

*O jogo funciona, lançando os dois dados de uma vez.

*E após, realizar a operação de adição entre os dois (Realizando os relatos em uma folha).

*O resultado dessa operação será a quantidade de casas que o jogador irá andar no tabuleiro. Lembrando que negativo anda para a esquerda e positivo, para a direita.

A seguir pode ser observado, a construção do jogo, as jogadas e algumas anotações feitas pelos alunos durante o jogo. As anotações foram colhidas apenas na primeira rodada do jogo.

Figura 1 – Construção do jogo



Fonte: A autora (2023)



Figura 2 – Construção do jogo



Fonte: A autora (2023)

Figura 3 – O jogo



Fonte: A autora (2023)

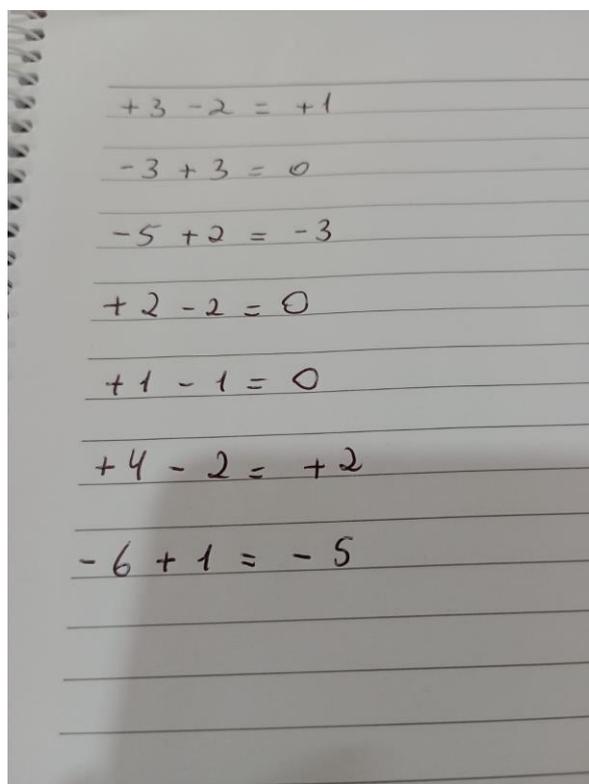


Figura 4 - Jogando



Fonte – A autora (2023)

Figura 5 – As jogadas



Fonte: A autora (2023)



Ao final, os alunos entregaram as folhas com as anotações das jogadas para posterior correção dessas jogadas. Ao efetuar a correção das mesmas, foi possível observar a assimilação e facilidade com que os discentes efetuaram os cálculos das jogadas, de forma mental, utilizando apenas de seu raciocínio lógico. Sendo assim, os objetivos da aplicação do jogo, foram plenamente conquistados, resultando em uma aprendizagem, de fato, significativa.

Sobre o fato de os estudantes pesquisarem e construírem seus próprios jogos, Miorim e Fiorentini (SBEM-SP, 1990) dizem que, muitas vezes, durante a construção de um material, o aluno tem a oportunidade de aprender, matemática de uma forma mais efetiva, e esse material nem precisa ser o mais visualmente bonito. Ainda sobre os jogos, Freire (1996) esclarece que o educador não transmite os saberes, porém, por meio das práticas pedagógicas, cria possibilidades para que os educandos construam seu conhecimento.

CONCLUSÕES

A partir da problemática apresentada, no início do presente trabalho, sobre a dificuldade encontrada no ensino e fixação de conceitos matemáticos, é possível aferir que os jogos matemáticos são estratégias pedagógicas, que se bem conduzidas, contribuem na aquisição de habilidades e aprendizagem de conteúdos, permitindo aos estudantes inclusive o desenvolvimento da criatividade, raciocínio lógico, bem como da curiosidade e confiança ao conseguir evoluir no jogo.

O desenvolvimento dessa metodologia também, permite aos discentes, que estabeleçam a relação entre os conceitos abstratos e sua real aplicação em seu cotidiano, tornando assim a Matemática algo tangível e relacionada à realidade de cada estudante. Assim, a Matemática, deixa de ser algo distante e difícil, e se torna uma disciplina possível de ser aprendida, inclusive de maneira lúdica e divertida.

Para o educador, não há nada mais gratificante em sala de aula, do que a constatação que houve uma aprendizagem significativa por parte dos estudantes sobre os conteúdos abordados.



REFERÊNCIAS

FIORENTINI, Dario e MIORIM, Maria Ângela. Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no ensino da Matemática. Texto extraído do Boletim da SBEM-SP, n. 7, de julho-agosto de 1990. Disponível em: <http://sites.unifra.br/Portals/13/Lisie%20Pippi%20Reis%20Strapason_Disserta%C3%A7%C3%A3o%20de%20Mestrado.pdf>. UNIFRA. Acesso em: 22 de julho de 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. 37. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MATEMÁTICA COM A TIA LÍDIA. Corrida da Adição dos Inteiros. YouTube, 08 de mar. de 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QQFC3hBWBWU>> Acesso em 02 de maio de 2023.

SMOLE, K.S.; DINIZ, M.I.; MILANI, E. Jogos de matemática do 6º ao 9º ano. Cadernos do Mathema. Porto Alegre: Artmed 2007.

Trabalho desenvolvido com a turma 7º ano, da Escola Estadual de Ensino Fundamental Getúlio Vargas, pelos alunos: Daniela Schmidt; Evelyn Eduarda Medina Velasquez; João Vitor de Oliveira Lima; Kaue Henry Carvalho de Arruda; Keniel Portela Strucker; Laura Teixeira Ribas; Luan Vitor Zounar; Michele Machado dos Santos; Cauani Bürgel do Amaral.

Dados para contato:

Expositor: João Vitor de Oliveira Lima; **e-mail:** ;

Expositor: Luan Vitor Zounar; **e-mail:**

Professor Orientador: Raquel Buchmann Rossi; **e-mail:** Raquel.buck6@gmail.com;

Professor Co-orientador: Mara Eliane Loose; **e-mail:**