



ISSN 2316-7785

CIRCUITO DE JOGOS: UM EXPERIÊNCIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM SOBRE O CONCEITO DE MULTIPLICAÇÃO

Andriele dos Santos Zwetsch
UFSM
andr_y@hotmail.com

Ana Luiza Golin
UFSM
analuizagolin@gmail.com

Carine Daiana Binsfeld
UFSM
binsfeldcarine@gmail.com

Débora Cristina R. Gomes Reza
UFSM
deborareza1984@hotmail.com

Maiara Luisa Klein
UFSM
maiara103@hotmail.com

Anemari Roesler Luersen Vieira Lopes
UFSM
anemari.lopes@gmail.com

Resumo expandido

O trabalho aqui apresentado foi desenvolvido em uma turma de terceiro ano de uma escola pública do município de Santa Maria (RS) por integrantes do Programa Institucional de Iniciação à Docência – PIBID/UFSM, do subprojeto Interdisciplinar Educação Matemática do 1º ao 6º ano e do Grupo de Pesquisas em Educação Matemática (GEPEMAT). Participam deste projeto acadêmicas dos cursos de Licenciatura em



Pedagogia, Educação Especial e Matemática, e também professores da Educação Básica e do Ensino Superior.

Assim, este trabalho tem como objetivo apresentar um circuito de jogos, desenvolvido a partir da perspectiva da Atividade Orientadora de Ensino proposta por Moura (1996) desenvolvida nos anos iniciais sobre o conceito de multiplicação. Nossa intuito ao planejar o circuito de jogos era proporcionar aos educandos atividades lúdicas que promovessem o interesse e a participação coletiva do grupo, visando à compreensão do conceito matemático da multiplicação.

Ressaltamos que partimos de uma história virtual em que dramatizamos uma atividade do dia a dia, onde um padeiro precisava contar a quantidade de pães que saía de cada fornada, sendo que em cada fornada continha 6 formas com 4 pães em cada. Assim, lançamos o problema desencadeador: *Como posso descobrir quantos pães saem em cada fornada, sem contar um a um, sendo que em cada fornada saem 6 formas com 4 pãezinhos cada?* O problema desencadeador é compreendido na AOE como um recurso didático que coloca o sujeito em uma situação de necessidade sobre o conceito que está sendo ensinado.

Também organizamos um circuito com três jogos, onde dividimos a turma em três grandes grupos e cada grupo passou pelos três jogos num determinado tempo. O objetivo de trabalhar com os jogos era de levar o aluno a compreender o processo lógico histórico que levou a humanidade a ter a necessidade de multiplicar através das somas consecutivas. Para Souza “o jogo é a atividade principal da criança nesse período. É o modo de essa criança assimilar a realidade objetiva em sua volta e satisfazer suas necessidades geradas ao compartilhar o mundo com os adultos.” Desta forma, procuramos com os jogos colocar a criança em uma situação desafiadora, onde a partir de uma necessidade, a criança vai buscar uma solução para o problema encontrado e irá atribuir-lhe um motivo.

Os jogos que pretendemos socializar nesta mostra são: *Boliche*, *Roleta da Multiplicação* e *Pega Varetas*. Os mesmos são descritos a seguir.



O *Boliche* foi construído com 10 garrafas pet de 600 ml, com quatro bolas de gude dentro de cada garrafa. O aluno deveria jogar a bola de meia contra as garrafas e, dependendo de quantas derrubar, terá que descobrir quantos pontos marcou sem contar as bolinhas uma a uma. Para saber o resultado teria que multiplicar o número de garrafas derrubadas com o número de bolinhas das garrafas. Organizamos uma tabela para cada grupo, onde iriam colocar o nome de cada jogador, anotar o número de pinos (garrafas) derrubado e a soma dos pontos, cada aluno jogou três vezes, após as três jogadas teriam que somar os três resultados para organizar a classificação.

O outro jogo foi à *Roleta da Multiplicação*, onde montamos uma roleta dividida em quatro partes, numa das partes teria uma quantidade de 3 palitos, outra com 2 palitos e duas possibilidades com 4 palitos. Sete copinhos de café, canudinhos e um quadro de registros para cada aluno anotar sua pontuação. O aluno deveria lançar o dado para obter o número de copos que utilizaria no jogo. Depois rodaria a roleta para saber o número de canudinhos a colocar nos copos. O resultado é determinado através do número de copos multiplicado pelo número de canudos, lembrando os alunos de não contar um a um. Cada aluno jogou 4 vezes e anotou sua pontuação, após teve que realizar a soma das 4 jogadas para saber a classificação de cada um.

O terceiro jogo foi o *Pega Varetas*, contendo as cores preta, azul, amarela, verde e vermelho. Para cada cor atribuímos um valor, deste modo, as crianças deveriam jogar as varetas com a finalidade de pegar o maior número possível. E para saber o resultado final deveriam multiplicar a quantidade de varetas pelo valor que cada cor representa. Sendo assim, a preta valeu 5 pontos, a azul 4 pontos, verde 3 pontos, vermelho 4 pontos e amarelo 2 pontos.

Optamos por apresentar o circuito de jogos por considerar que foi muito positiva, pois ouve interação por parte de toda turma e também um envolvimento bem significante, onde participaram de todos os jogos e ajudaram uns aos outros na soma dos pontos de cada jogador chegando assim a uma síntese coletiva. Através dos jogos, percebemos que os



alunos conseguiram compreender que a estratégia da multiplicação é sempre a soma de parcelas iguais, porém alguns não conseguiram encontrar o resultado sem o material abstrato, mas devemos considerar que a criança está em um processo continuo de aprendizagem. Por isso, optamos trabalhar com os pressupostos de Moura (1996) por considerarmos que a estratégia da Atividade Orientadora de Ensino é significativa no ensino da matemática, pois ela trabalha o conteúdo da multiplicação de uma forma diferente, colocando a criança em uma situação de necessidade onde ela terá que resolver a situação problema.

Palavras-chave: Circuito de jogos. Multiplicação. Atividade Orientadora de Ensino. Educação Matemática nos anos iniciais.

Referências bibliográficas

- MOURA, M. O. de. A atividade de ensino como unidade formadora. *Bolema*, Rio Claro, v.12, n.12. p. 29-43, 1996.
- SOUZA, Neusa Maria Marques de. *Formação continuada e as dimensões do currículo*. Editora UFMS, Campo Grande - MS. 2013.