

EXPLORANDO A DIVISIBILIDADE ATRAVÉS DO JOGO DA MEMÓRIA.

SOARES, Maria Cristina Zucchelli de Souza¹

SILVA, Camila²

SEGUI, Fernanda da Roza³

OLIVEIRA, Ilda Maria Wyse⁴

SILVA, Jéssica Ferreira⁵

MACHADO, Celiane Costa⁶ (orientadora)

cristinazss@yahoo.com.br

Órgão Financiador: CAPES.

Evento: Seminário de Ensino

Área do conhecimento: Ensino-aprendizagem

Palavras-chave: Aprendizagem; divisibilidade; jogo.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem o intuito de apresentar a oficina “*Explorando a divisibilidade através do jogo da memória*”, uma das ações do Subprojeto Pibid/Matemática, vinculado ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. Essa foi construída por seis acadêmicos de nível de graduação do curso Matemática Licenciatura, em conjunto com a professora titular da disciplina de Matemática da escola EMEF⁷ Cipriano Porto Alegre, parceira do Programa.

A oficina objetivou desenvolver atividades lúdicas na quais o conceito Divisibilidade pudesse ser explorado, despertando o interesse dos estudantes para o estudo. Cabe ressaltar, que essa proposta surgiu diante da necessidade de uma melhor compreensão do conceito pelos estudantes das turmas de 6º ano da referida Escola.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nos dias de hoje, o ensino da Matemática deve ser pensado de forma diferente do que era adotado antigamente. O ensino de conceitos matemáticos através de aulas basicamente expositivas, das quais se utilizava apenas o recurso quadro e giz e dava-se enfoque a listas extensas de exercícios não atende mais a demanda da nova clientela.

Essa metodologia não estimula o interesse dos estudantes pelo estudo, nem tão pouco prioriza o processo ensino aprendizagem. Contudo centraliza-se a simples memorização e repetição de cálculos, conduzindo o ensino a forma sistemática e mecânica. Partindo desse entendimento, o presente trabalho está fundamentado nos autores Kishimoto (2010) e Ribeiro (2008), que acreditam no ensino trabalhado de forma diferente. Esses autores defendem a aplicação de atividades lúdicas como os jogos, no processo ensino aprendizagem. Para Ribeiro:

[...] a inserção dos jogos no contexto escolar aparece como uma

¹ Graduanda do curso Licenciatura em Matemática, da Universidade Federal do Rio Grande.

² Graduanda do curso Licenciatura em Matemática, da Universidade Federal do Rio Grande.

³ Graduanda do curso Licenciatura em Matemática, da Universidade Federal do Rio Grande.

⁴ Professora de Matemática da Escola Municipal de Ensino Fundamental Cipriano Porto Alegre.

⁵ Graduanda do curso Licenciatura em Matemática, da Universidade Federal do Rio Grande.

⁶ Professora Adjunta do Instituto de Matemática, Estatística e Física da Universidade Federal do Rio Grande.

⁷ Escola Municipal de Ensino Fundamental Cipriano Porto Alegre

13ª Mostra da Produção Universitária

possibilidade altamente significativa no processo de ensino-aprendizagem, por meio da qual, ao mesmo tempo em que se aplica a ideia de aprender brincando, gerando interesse e prazer, contribui-se para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social dos alunos. (RIBEIRO, 2008, p.19)

O ensino contextualizado com atividades lúdicas permite aos estudantes uma melhor compreensão dos conceitos, estimulando o pensamento lógico, motivando a construção do conhecimento matemático, bem como o desenvolvimento de habilidades para resolução de problemas. A utilização de jogos ainda favorece o aprendizado, pois brincando os estudantes aprendem a estrutura lógica do material e, desse modo, a estrutura matemática presente.

3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

A oficina teve duração de noventa minutos, sendo dividida em quatro momentos nos quais os estudantes puderam: refletir, discutir, pesquisar, interpretar, escrever e exercitar. No primeiro momento objetivou-se que os estudantes realizassem uma pequena pesquisa em seus materiais, coletando informações referentes ao conceito já explorado pela professora. Após o momento da pesquisa, com os estudantes divididos em grupos, passou-se à construção de um cartaz com a síntese de cada grupo sobre o conceito. Os grupos descreveram, com suas palavras, a explicação para cada critério de divisibilidade.

A terceira atividade contou com o auxílio de um jogo da memória dos critérios de divisibilidade. Nesse momento, os estudantes puderam exercitar os conceitos, reconhecendo e associando cada algarismo ao seu respectivo critério. Cabe ressaltar que o cartaz da atividade anterior serviu de suporte para essa. Por fim, cada estudante construiu uma pequena escrita refletindo sobre a proposta da oficina.

4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Durante o desenvolvimento da oficina foi possível observar os estudantes trabalhando coletivamente na construção de cada detalhe do cartaz. Os estudantes resumiram e reescreveram, com suas palavras, as explicações referentes a cada critério de divisibilidade, buscando dessa forma aproximá-las a sua realidade.

No momento do jogo da memória também foi possível verificar os estudantes desenvolvendo habilidades e técnicas para a resolução das contas, reconhecendo e relacionando os critérios de divisibilidade aos seus algarismos correspondentes. Essas atividades ainda possibilitaram a interação entre os estudantes e o melhor entendimento em relação ao conteúdo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desse trabalho possibilitou refletir sobre outras formas de ensinar Matemática, de modo a atrair os estudantes para o estudo. Preocupou-se em desenvolver atividades que visassem o processo ensino aprendizagem.

A oficina "*Explorando a divisibilidade através do jogo da memória*" permitiu além explorar conceitos matemáticos, o trabalho coletivo, interpretação, síntese de informações e escrita.

REFERÊNCIAS

RIBEIRO, Flávia Dias. *Jogos e modelagem na educação matemática*. Curitiba: Ibpex, 2008. 124p.