



**O RECURSO DE JOGOS COMO UMA FERRAMENTA SIGNIFICATIVA NA
APRENDIZAGEM DO ENSINO DA MATEMÁTICA**

**Educação Matemática nos Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio
(EMAIEFEM) – GT 10**

Emanoel Rodrigo T. de OLIVEIRA
Escola Municipal Santo Cristo-Ipojuca/PE
erodrigoto@gmail.com

Emanuela BERNARDINO
Escola Municipal Santo Cristo-Ipojuca/PE
emanuelaebs@hotmail.com

Paulo Marcos Ribeiro da SILVA
Prefeitura Municipal do Ipojuca/PE
pmribeirogen2@hotmail.com

RESUMO

Considerando a contribuição do Ensino da Matemática na formação social e desenvolvimento pleno do sujeito, acreditamos que é preciso superar idéias e posturas equivocadas, que vêem o conhecimento matemático como algo pronto e acabado. Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (1998) enfatizam que o currículo de matemática deve favorecer uma aprendizagem crítica e reflexiva, ajudando a construir atitudes e valores humanos. De acordo com BRITO (2001) os professores de matemática devem ajudar os alunos a entenderem a matemática como algo natural e agradável no seu cotidiano. Por isso, compreendemos que a mediação do professor na sala de aula, exerce um caráter significativo quando este estimula o aluno a desenvolver a compreensão e o prazer pela matemática. Sobre essa perspectiva, buscamos desenvolver uma sequência didática para o 6º ano do Ensino Fundamental, trabalhando com utilização de jogos como ferramenta de uma aprendizagem significativa nas atividades relacionadas com o conteúdo de Divisibilidade que integra o currículo escolar. Buscamos ainda pressupostos teóricos nos Parâmetros Curriculares de Matemática – PCNs (1998), onde afirmam que os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Assim, diante do que foi exposto, nosso trabalho visa promover aos alunos uma compreensão e aprendizagem significativa sobre Divisibilidade, através de jogos. No processo de aplicação dos jogos, realizamos previamente a exposição do conceito sobre Múltiplos e Divisores de um número natural, conteúdo aplicado aos alunos do 6º ano “A”, do Ensino Fundamental da Escola Municipal Santo Cristo. Num segundo momento pedimos para formarem duplas, apresentamos o jogo com 34 peças e o chamamos de Dominó dos *Múltiplos e Divisores*. Explicamos as regras aos



Trabalhando Matemática: percepções contemporâneas

18, 19 e 20 de Outubro

João Pessoa, Paraíba.



2012

alunos, onde eles poderiam estabelecer relações operatórias de acordo com o que conheciam e aplicando os conceitos ensinados sobre Divisibilidade, utilizando-se dos múltiplos ou divisores daquele número jogado entre os competidores. Durante as observações, percebemos que o jogo permitiu uma aproximação e interação dos alunos com o conteúdo trabalhado, onde mostraram atenção e habilidades maiores com os cálculos. Desta forma, foi possível constatar que quando articulamos um trabalho pedagógico comprometido com o aprender do aluno, estamos propiciando aprendizagens e vivências de experiências significativas, valorizando a participação do aluno como sujeito da construção do seu conhecimento.

Palavras - chaves: Aprendizagem, Divisibilidade, Educação Matemática

Referência:

BRASIL, Ministério da educação - secretaria de educação fundamental - PCN'S **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRITO, M. R. F.(org). **Psicologia da educação matemática: teoria e pesquisa**. Florianópolis: Insular, 2001.