

ASMD E TRILHA DO RESTO: UMA FERRAMENTA PARA AUXÍLIO NO ENSINO DAS QUATRO OPERAÇÕES

GT (5): Matemática e Educação Matemática

José Simão de Oliveira Neto¹

Maria Nathália Barros de Souza²

Monaliza Cassimiro de Souza³

O presente trabalho tem por finalidade descrever experiências vividas por alguns dos bolsistas do PIBID, no subprojeto de matemática implantado na escola de E. E. M. Amália Xavier, localizada na cidade de Juazeiro do Norte. Dessa maneira viemos expor, não apenas decisões tomadas para melhorar o ensino de matemática nessa escola, como também nossos planejamentos e execuções em determinadas atividades as quais foram promovidas nos horários destinados ao programa.

No primeiro contato com a escola, percebemos que boa parte dos alunos estavam com dificuldades em diferentes temáticas da disciplina, em especial as quatro operações. Dessa forma, utilizamos jogos como ferramenta de ensino da matemática. Entre eles, destacamos a Trilha do Resto e o ASMD que tem como finalidade melhorar a compreensão do conceito e praticar as quatro operações, já que alguns alunos tinham dificuldades na tabuada e por isso não conseguiam assimilar os conteúdos que tinham a mesma como pré-requisito. Foi fundamental para suprir as dificuldades no cálculo mental, já que a tabuada é pouco atrativa para os aprendizes. No planejamento das aulas, não houve exposição direta do assunto e a assimilação do conteúdo surgiu com a interação entre o estudante e o meio.

O jogo de tabuleiro ASMD foi desenvolvido com o intuito de estimular o raciocínio lógico na resolução de problemas usando algoritmos e aperfeiçoar o cálculo mental. A regra central é jogar três dados cujos valores obtidos devem formar uma expressão e resultar no valor contido no quadrado a frente. A Trilha do resto tem como objetivo principal, facilitar o entendimento da resolução do algoritmo do conteúdo de divisão e do cálculo mental. A regra principal é encontrar o resto da divisão entre os números que estão no quadrado onde o pino do jogador se encontra pelo resultado que obtém ao jogar o dado, dessa maneira o resto indicará quantos quadrados poderá prosseguir. Essa ferramenta se pode aprimorar os conhecimentos de divisão fazendo-se necessário a manipulação do algoritmo manualmente, ao invés de se servir da calculadora para efetuar esse tipo de operação. Portanto, na aplicação dos jogos, notou-se uma agilidade gradativa dos alunos em relação à memorização da

¹Aluno do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Regional do Cariri (Urca); e-mail: jnsimao041@gmail.com

²Aluno do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Regional do Cariri (Urca); e-mail: natybarros123@hotmail.com

³Professora de Matemática da Escola de Ensino Médio Amália Xavier; e-mail: monalizacassimiro22@gmail.com

tabuada, que por sua vez contribuiu na agilidade do cálculo mental juntamente com um melhor desenvolvimento do raciocínio lógico. Desse modo, os jogos matemáticos vêm para tentar suprir dificuldades, instigando a vontade de olhar, buscar, interessar-se, fazendo com que aprendam.

Palavras-chaves: Escola; PIBID; Jogos.

Instituição Financiadora: Coordenação de Aperfeiçoamento e Capacitação de Pessoal de Nível Superior (Capes).