

ATIVIDADE LÚDICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM MATEMÁTICA: TABUADA DE PITÁGORAS.

Danielle Ferreira Tizzo¹ (FM).

¹Instituto Francisco de Assis. Rua Padre Felix, Nº 208, Centro. CEP: 75503-970

Área do Conhecimento: Ciências Exatas e da Terra.

Palavras-chave: Matemática; Tabuada de Pitágoras; Ensino-Aprendizagem.

Introdução

Os jogos lúdicos se tornaram ferramentas de aprendizagem importantes no desenvolvimento do conhecimento. De acordo com Rizzo (2001, p.40), a atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual. As Orientações Curriculares para o Ensino Médio (OCNEM) (2006) segundo citação do PCN⁺ (2002), descreve que os jogos

Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação os conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2002, p.28)."

Partindo do pressuposto de que as atividades lúdicas auxiliam no processo-ensino, a experiência relatada sobre a Interclasse de Pitágoras é uma competição realizada durante o mês de Março, com a participação de cerca de 290 alunos das oito turmas de 9º Anos (191 à 198) do Colégio Instituto Francisco de Assis, localizado na cidade de Itumbiara-GO.

Relato de caso

A competição dividiu-se em três fases eliminatórias. Os alunos preencheriam a Tabela da Tabuada de Pitágoras de Multiplicação e Divisão (mas, o aluno usaria somente a Adição cumulativa ou os Múltiplos do número de cada uma das linhas da Tabela, usando, exclusivamente, letra cursiva à caneta de tinta preta ou azul). Além de desenvolver habilidades de rapidez e cálculo de adição, multiplicação, divisão e escrita dos algarismos hindu-arábicos. Os recursos didáticos utilizados para realização do mesmo foram as xérox da Tabuada de Pitágoras de Multiplicação e Divisão.

A proposta prosseguiu-se em Fases:

Fase I – Em sala de aula, os alunos preencheram a Tabela da Tabuada de Pitágoras em 3 ou mais dias diferentes, conforme a necessidade da turma.

Fase II – No Salão de Eventos.

1º momento – Reuniu-se os 5 alunos classificados de cada turma para competição, e ordenou-se os 5 mais rápidos das oito turmas de 9ºAnos por ordem crescente de tempo.

2º momento – Premiação dos classificados:

- Alunos classificados somente na Fase I: 1,0 ponto extra na nota de trabalho mensal.
- Alunos classificados nas Fases I e II: 1,5 pontos extras na nota de trabalho mensal.
- Os 5 alunos mais rápidos dos 9º Anos receberam MAIS pontos extras para somar na nota da Prova Mensal ou brindes oferecidos pela escola:

1º Lugar: 2,0 pontos.

2º Lugar: 1,5 pontos.

3º Lugar: 1,0 pontos.

4º Lugar: 0,6 pontos.

5º Lugar: 0,5 pontos.

A Interclasse de Pitágoras é realizada uma vez no ano com os 9º Anos. Este ano a aluna E.G.M, da turma 193, bateu o recorde de rapidez e agilidade de todos os anos anteriores ao qual foi realizada essa competição.

Conclusões

Portanto, o ensino da Matemática deverá ser atrativo aos olhos dos alunos e a utilização do lúdico é uma forma de incentivar o gosto pela matemática, que muitas vezes é preconceitosamente encarada como um assunto extremamente complicado e ao alcance de poucos. É por isso que o lúdico é uma ótima forma de desmistificar crenças a respeito da Matemática, e mostrar que através de uma abordagem diferente todos podem compreender os conceitos que estão por traz de tudo que nos cerca, e que são muito importantes para o seu cotidiano.

Agradecimentos

Ao Colégio Instituto Francisco de Assis e ao IFG–Campus Itumbiara.

Referências Bibliográficas

_____. Ministério da Educação e dos Desportos. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN⁺):** Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. Ensino Médio. Brasília: MEC, p. 28, 2002.

RIZZO, G. **Matemática Natural Fase II Classe de Alfabetização.** Rio de Janeiro, 2001.

BARBOSA, R. M. **Aprendendo com Padrões Mágicos.** São Paulo: SBEM-SP, 2000, 169p.