

# JOGO – CÁLCULO MENTAL

Eixo: Práticas para Ensino Fundamental

KNAUT, Michelle Souza Julio<sup>1</sup>  
RIBAS, Cíntia Cargin Cavalheiro<sup>2</sup>  
SILVA, Evellyn Ledur da<sup>3</sup>

O jogo em suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem e favorece o desenvolvimento de habilidades do pensamento como: imaginação, interpretação, tomada de decisão e a criatividade. Auxilia no processo de levantamento de hipóteses, para a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos levantados. Remete a novas situações: quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos, em competição ou mesmo em sala de aula.

**TURMA:** 2º ano

## 1 OBJETIVO GERAL

Trabalhar maneiras de solucionar problemas de adição e multiplicação.

## 2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Construir e ampliar o repertório de cálculos memorizados;
- Participar de procedimentos de cálculo mental;
- Resolver e elaborar problemas a partir do jogo de boliche;

## 3 PROBLEMATIZAÇÃO

Como chegar ao mesmo resultado por meio de diferentes modos de calcular?

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>2</sup> Mestre em Desenvolvimento de Tecnologias, Especialista em EaD, Coordenadora do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

<sup>3</sup> Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina. Professora tutora no Curso de Pedagogia nas Faculdades OPET. Atua principalmente nos seguintes temas: iniciação científica, ensino superior e legislação educacional.

## 4 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

Inicialmente a turma terá uma conversa sobre o encaminhamento da aula e as regras do jogo. O jogo de boliche será organizado com garrafas em forma de triângulo (quatro garrafas na base, em seguida três, depois duas e na ponta uma). Cada garrafa terá uma cor e um determinado número. Quando o aluno derrubar a (s) garrafa (s) deverá fazer a soma ou multiplicação dos valores. Os cálculos deverão ser realizados com lápis e folhas sulfite. Após o término da atividade, o professor fará questionamentos sobre as somas para verificar a maneira que foram realizadas. A atividade encerrará após a construção de um gráfico e a sua interpretação.

## 5 MATERIAIS UTILIZADOS

Garrafas pet, tinta guache, giz de quadro negro, folha sulfite, lápis e uma bola.

## 6 AVALIAÇÃO

A avaliação acontecerá no decorrer da aula, por meio das observações da professora quanto a: Participação do aluno na explicação do jogo, Participação do aluno na resolução das contas; Percepção do aluno para os resultados certos e errados; Percepção do aluno para os resultados iguais através de contas diferentes. Ex:  $5+5=10$  ou  $4+6=10$ .

## 7 PESQUISA DE CONTEÚDO

O uso de jogos na resolução de questões matemáticas, pode tornar a aprendizagem mais significativa. Para Mota e Silva (2011), a atividade lúdica tem o objetivo de divertir e propiciar prazer de forma criativa, desenvolvendo maiores habilidades cognitivas e motoras nos alunos. Desenvolve também maior atenção e concentração, bem como conhecimentos de corpo e espaço, abrangendo aspectos biopsicossociais e ainda estimula funções orgânicas favorecendo o equilíbrio e a saúde.

Com a aplicação de jogos e das brincadeiras, podemos desenvolver nosso senso de companheirismo. A brincadeira em grupo fortalece o processo de socialização e a capacidade de nos tornarmos mais criativos. Por meio do jogo, o professor faz uma aula envolvente, que instiga a curiosidade do aluno desenvolvendo neste a vontade de aprender, além de facilitar o aprendizado do aluno em diversas áreas.

Conforme destaca Almeida (1995, p. 53) “o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido, se o educador estiver preparado para realizá-lo”. *Assim, o educador permite que o aluno adquira conhecimento e habilidades.*

Assim, os jogos são ferramentas valiosas para a área pedagógica, contudo este recurso didático deve ser planejado e pensado pelo professor, a fim de propiciar aos alunos a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades.

## 8 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 1995.

KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora. 5ªed. São Paulo, 2001

MOTA, A.R.P. SILVA, M.S.Q. **A Importância do lúdico na educação infantil: uma forma de educar**. SEDUC, MT, 2011.