

ATIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATÉGIA DE TRABALHO DE CÁLCULO COM ESTRUTURAS ADITIVAS

“Práticas em Elo” – Comunicação

Manoela do Vale de Oliveira²²

Silene Pereira Madalena²³

RESUMO

A ludicidade, quando associada a situações de aprendizagem dos conteúdos acadêmicos, costuma proporcionar momentos em que o conhecimento vem acompanhado do prazer em aprender. Dentre as atividades lúdicas, o jogo proporciona situações-problema que requerem uma série de operações mentais para a obtenção de sucesso, estimulando a participação ativa dos jogadores (KAMII & DEVRIES, 1991). A busca de soluções, não só para terminar o jogo, mas para conseguir fazê-lo antes que os outros competidores o façam e, portanto, obter a vitória, estimula o desenvolvimento do raciocínio lógico, possibilitando também a autoavaliação do desempenho de cada um. Devido a essas propriedades, as atividades lúdicas passaram a ser escolhidas como recurso didático empregado nos encontros organizados pelas professoras da Oficina de Matemática do SEF1 (MADALENA, OLIVEIRA & NUNES, 2011). Considerando-se que as operações de adição e subtração pertencem a um mesmo campo conceitual, denominado campo aditivo (VERGNAUD, 1990), elencamos um repertório de atividades em que tais operações precisam ser utilizadas pelos alunos. Entre as vantagens que essas atividades possibilitam, destacamos a agilidade na realização de cálculos mentais, bem como a formação de um acervo de formas aditivas que podem ser memorizadas pelos estudantes durante a realização das diversas jogadas ao longo de uma partida. Outro fator que vale a pena ser enfatizado diz respeito aos algoritmos sinalizados (NUNES & MORENO, 1998) empregados pelos alunos para realizar subtrações e adições de pequenas quantidades. É comum ver as crianças e os jovens surdos que frequentam a oficina passarem a conhecer diferentes estratégias de cálculo em Libras ao

²² Professora no serviço do primeiro segmento do Ensino Fundamental do INES (SEF1/COADE/DEBASI/INES).

²³ Professora no serviço do primeiro segmento do Ensino Fundamental do INES (SEF1/COADE/DEBASI/INES).

verem seus colegas de classe realizando esses algoritmos durante as jogadas. Atividades como Quadrado Mágico e Segredo da Pirâmide costumam ser bastante desafiadoras para os estudantes, envolvendo uma sucessão de cálculos com as estruturas aditivas, e por isso estão presentes em nossas aulas. Dentre os jogos que fazem parte do acervo da oficina, utilizamos alguns que são sugeridos por Kamii (2002) como Nickelodeon, Três em Linha e Saudação e outros que são indicados por Rizzo (1996) como Estoura em Cinco, Memória de Dez, Quinze Torres e Dez Tesouros. Além destas atividades, há propostas de trabalho que são criadas pelas professoras da oficina envolvendo o uso de cartões coloridos, a confecção de tabuleiros, dados e cartas de baralho. Os resultados obtidos por meio dessas atividades têm motivado os alunos a participar da oficina, contribuindo não só para o desenvolvimento de habilidades matemáticas que envolvem cálculo, como também para estimular a iniciativa, a autonomia e a cooperação.



ASSISTIR A PALESTRA
EM LIBRAS E PORTUGUÊS