

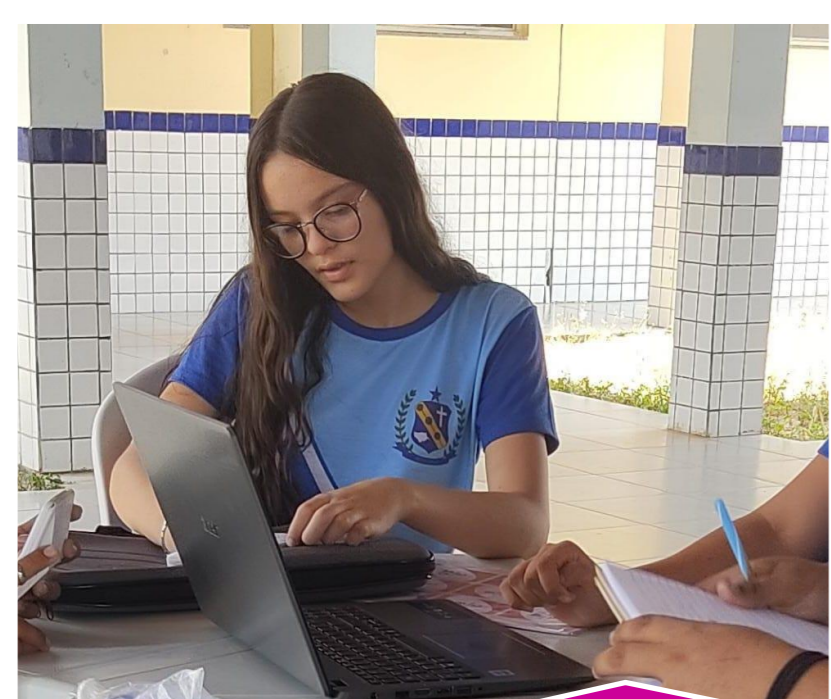
INTRODUÇÃO

Os jogos tem uma importância pedagógica muito grande, não só pelo fato de ser um método que chama a atenção dos alunos, mas também por ajudar na socialização durante a realização da atividade, pois auxiliam na construção da cidadania dos alunos, a partir da interação dos mesmos. No presente trabalho propomos a utilização do jogo Uno matemático como recurso metodológico nas aulas de matemática, especificamente no conteúdo de porcentagem, fração e números decimais. Essa proposta foi realizada com as turmas de 6º ao 9º ano, da EMETI Professora Antonia Maria de Jesus, localizada na comunidade de Matriz - Zona Rural município de Bela Cruz - Ce. Portanto propomos a utilização do jogo UNO Matemático, para auxiliar no ensino-aprendizagem dos alunos nestes conteúdos. Nosso objetivo, além de auxiliar os alunos nos conteúdos citados, oferece aos alunos através do jogo, um método inovador em aprender matemática de forma lúdica, desenvolvendo sua criatividade, aprimoramento do raciocínio lógico. Na aplicação da atividade observamos que os alunos conseguiram obter grande experiência, pois vimos que alguns deles usavam diferentes táticas de resolução das questões, mostrando que o jogo além de diversão abre novos caminhos para o aprendizado.

METODOLOGIA

- ❖ Preparação do jogo UNO Matemático - Organizando os conteúdos com maior dificuldades apresentada na pesquisa como: fração, porcentagem e números decimais;
- ❖ Apresentação do jogo e suas regras aos educandos – Apresentação das regras e objetivos que buscam ser alcançados com a realização do projeto;
- ❖ Aplicação em sala - Após a construção do mesmo, o jogo foi aplicado nas aulas de apoio a matemática (AMT), uma vez por semana nas turmas de 6º ao 9º ano da escola;
- ❖ Campeonato UNO Matemático - Para reforçar a prática com o jogo realizamos um campeonato com o jogo Uno matemático durante o intervalo do almoço nos meses de Junho, Agosto e Setembro.

ETAPAS DE EXECUÇÃO



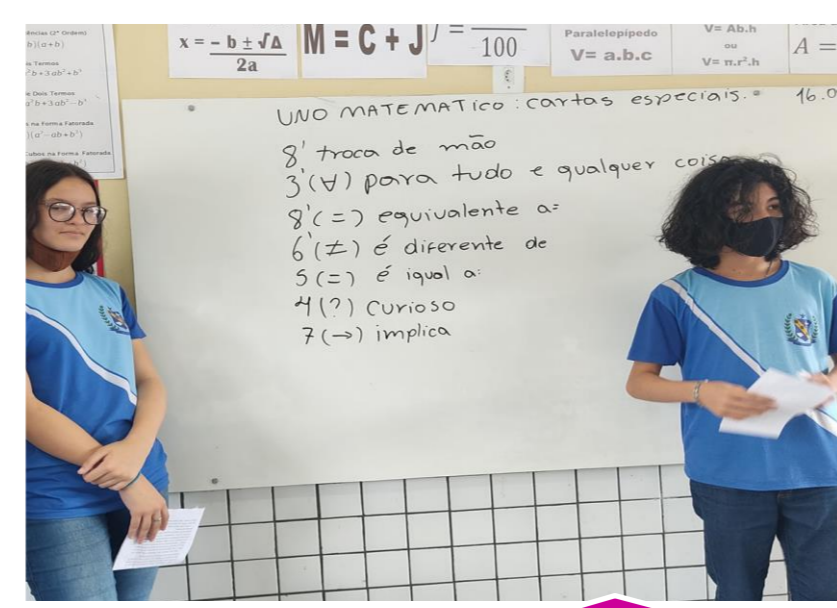
Pesquisa

Fonte: Orientador. 2022



Preparação do Material

Fonte: Orientador. 2022

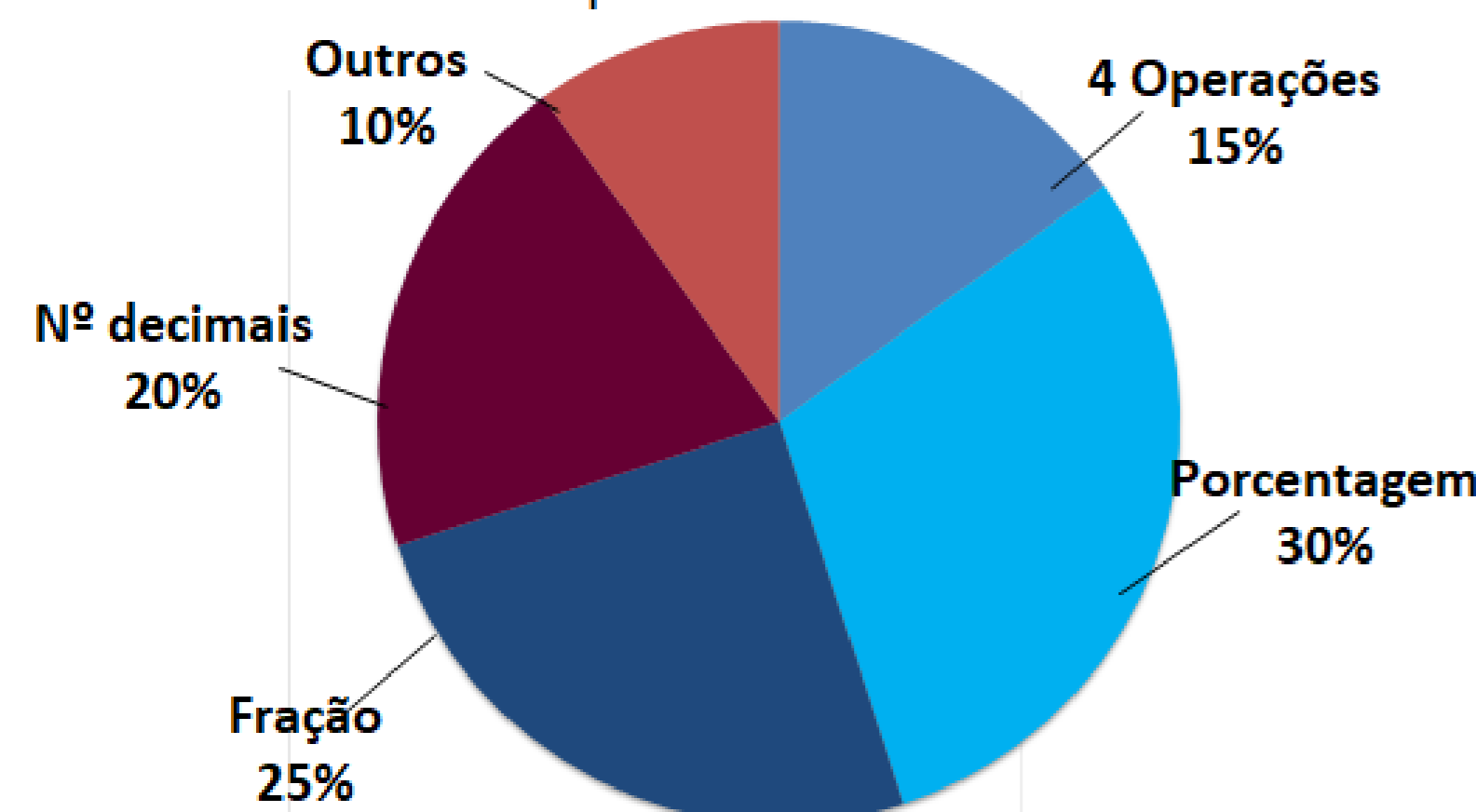


Aplicação em Sala

Fonte: Orientador. 2022

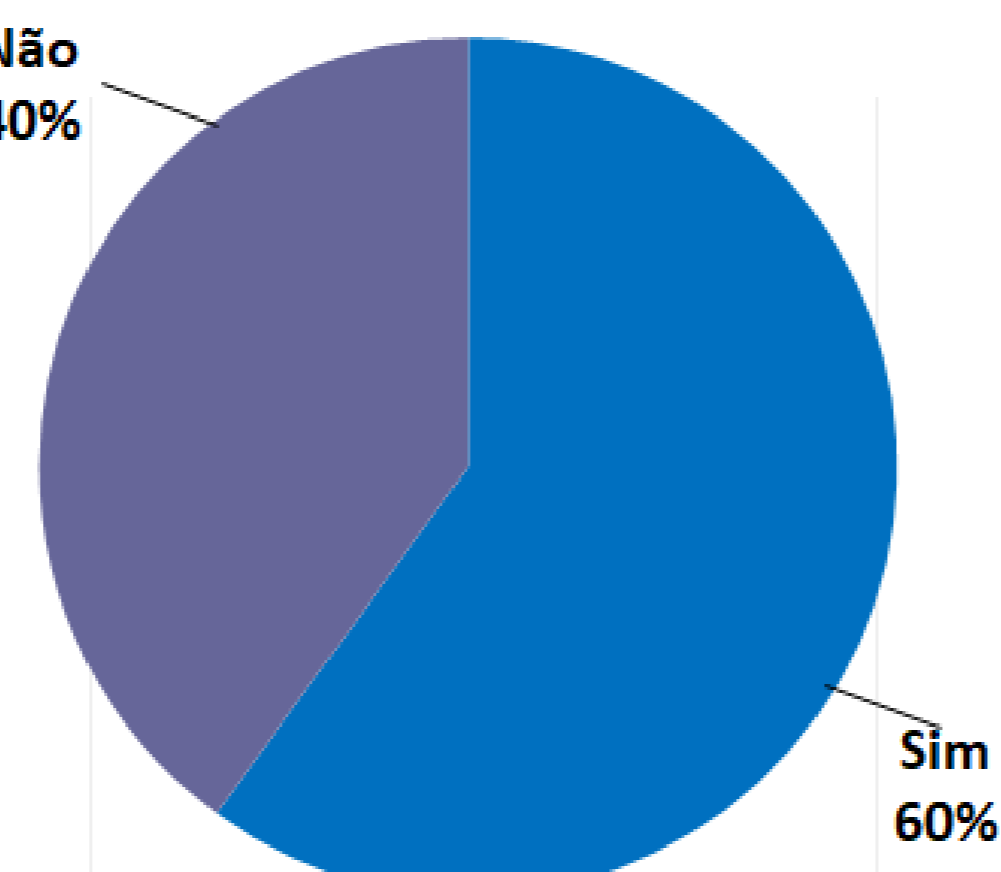
RESULTADOS

Gráfico 1 – Dificuldades em relação aos conteúdos na disciplina de matemática.



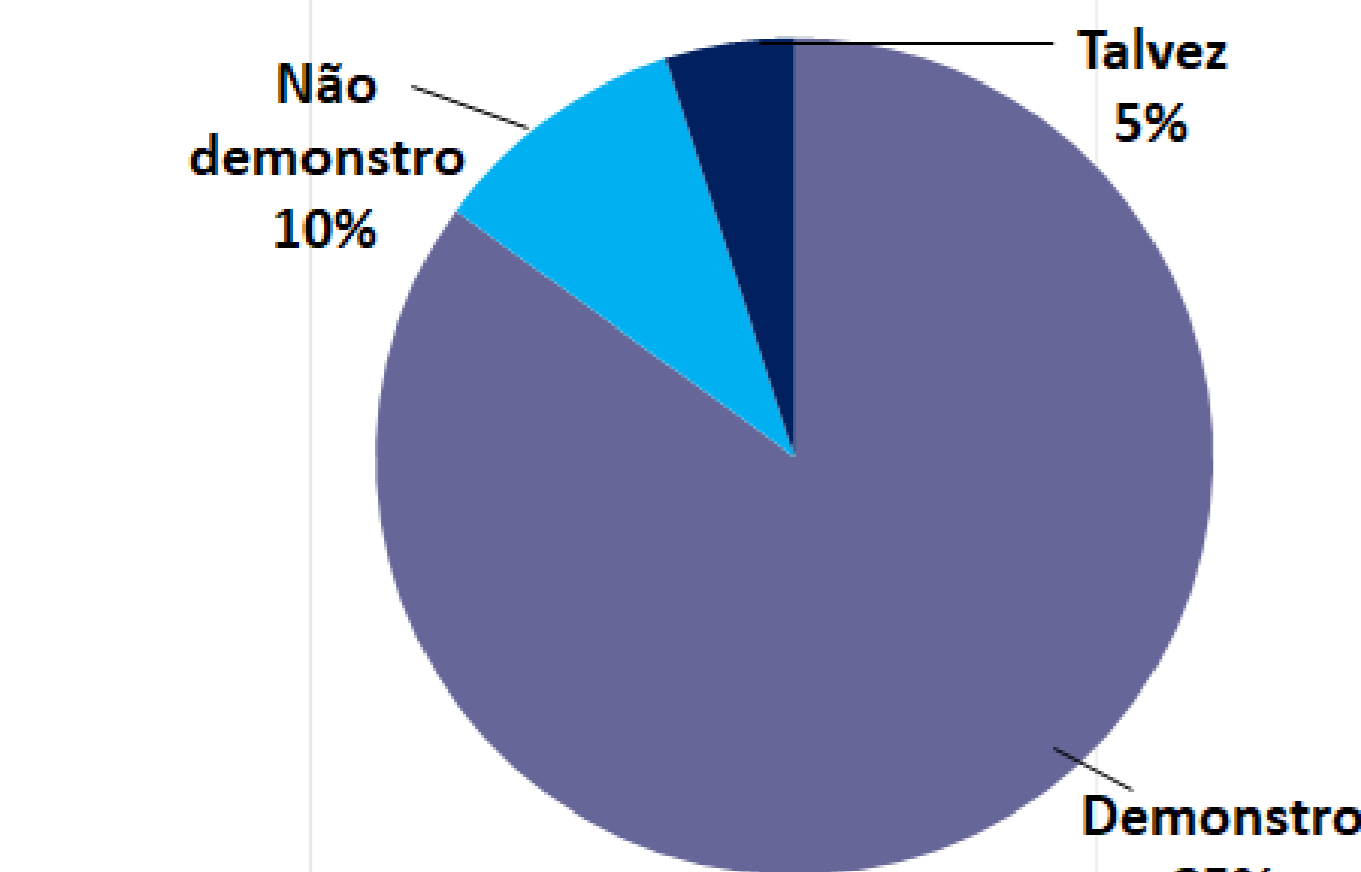
Fonte: Autores 2022

Gráfico 2 – Opinião dos alunos com aulas de matemática dinamizada.



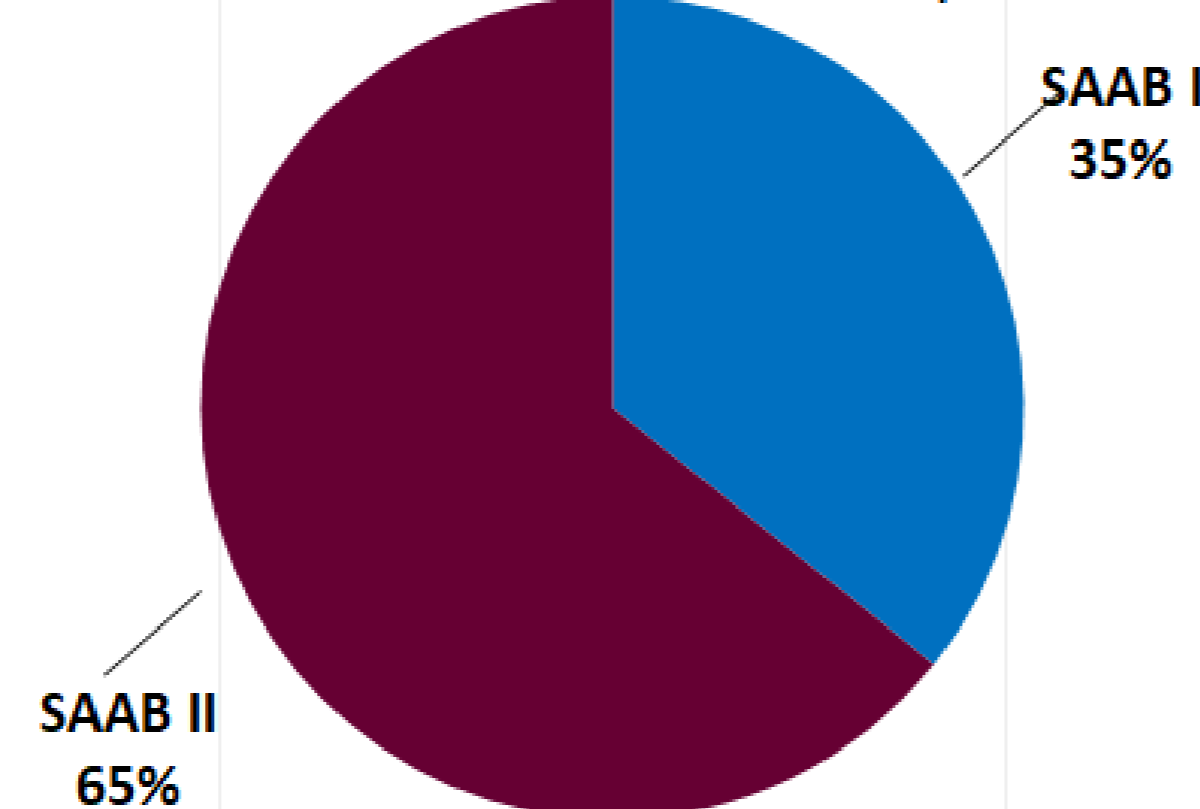
Fonte: Autores 2022

Gráfico 3 – Interesse em jogar o Uno matemático.



Fonte: Autores 2022

Gráfico 5 – Habilidades adquiridas no D13 na turma do 9º Ano com a prática.



Fonte: Autores 2022

OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Oferecer aos alunos através do uno matemático um método inovador em aprender matemática de forma lúdica, desenvolvendo sua criatividade, aprimoramento do raciocínio lógico e ampliação de seu conhecimento matemático.

Objetivo específicos

- ❖ Adaptar o jogo Uno tradicional, aplicando ao Uno matemático com novas cartas e novas regras envolvendo os conteúdos apresentados na pesquisa;
- ❖ Mudar a rotina da sala de aula, despertando interesse dos educandos nas aulas de matemática;
- ❖ Ampliar as competências e habilidades apresentadas na matriz de referência das avaliações interna e externa como: SAAB (Sistema de Avaliação do Município de Bela Cruz -Ceará) e SPAECE (Sistema Permanente de Avaliação Do Estado Com Ceará) que estejam em harmonia ao nível cognitivo próprio de cada série;
- ❖ Promover campeonato com o jogo Uno matemático durante o intervalo do almoço;
- ❖ Aplicar o jogo uma vez por semana nas aulas de AMT (Apoio a matemática) deixando as aulas mais atraentes e prazerosas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com a pesquisa comprovamos as dificuldades dos alunos em alguns conteúdos, a ideia de tornar as aulas de matemática mais atrativas e prazerosas foi intensificada a partir da adaptação do Uno matemático adaptada aos estudos de porcentagem, fração e números decimais. A aplicação do projeto uno matemático como instrumento facilitador no ensino da matemática na Escola Professora Antônia Maria de Jesus EMETI, permitiu aos alunos desenvolver uma cultura de apropriação de jogos pedagógicos durante o intervalo do almoço como momento interativo, fazendo o uso das habilidades matemáticas a partir de uma transformação do jogo convencional para o uno matemático. Nesta perspectiva a aplicabilidade do projeto foi de extrema valia pois novos métodos e resolução das atividades proporcionaram um avanço nos resultados da escola nas avaliações interna e externas, além de promover uma participação efetiva dos alunos durante as aulas de matemática de forma prazerosa. A partir disto, os alunos estavam todos envolvidos, visto que a utilização da Matemática no meio lúdico deixou a aula mais interessante. Diante do resultado pretendemos ampliar nosso projeto trazendo outros conteúdos e novos jogos durante todo o ano cada vez aprimorando o conhecimento e aprendizagem dos alunos da referida escola. Com o desenvolvimento deste projeto na escola ficou evidenciado que os jogos nas aulas de matemática é uma maneira de se extrair da atividade situações capazes de gerar conhecimento, despertando o interesse dos estudantes a pensarem de forma criativa e motivada, diferenciando-se das aulas habituais e priorizando o raciocínio lógico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Secretaria de educação fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1998

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base nacional comum curricular. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-bncc> >. Acesso em: junho. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf> > . Acesso em: 12 jun. 2018.

DANTE, L.R. **Didática da Resolução de Problemas de Matemática**, 12 ed. São Paulo: Editora Ática, 1999. 176p.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo, SP: Atlas, 1999.

Grando, Regina Célia. G764c **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula** / Regina Célia Grando. -- Campinas, SP: [s.n.], 2000.

<https://www.metropolybar.com.br/a-historia-do-uno-o-classico-jogo-do-baralho-colorido>.