



PIBID

Programa Institucional de
Bolsas de Iniciação à Docência

**II JORNADA DE INICIAÇÃO À
DOCÊNCIA**

19 e 20 de outubro de 2011

MATEMÁTICA

MANIPULANDO NOSSA MOEDA: DO REAL AO REAL, A IDEIA DE JUNTAR E AGRUPAR

Wanessa Coelho Badke¹, Nágila Thaíz Andrade².

¹ Aluna da Licenciatura em Matemática - IFES – ES– wanessabadke@gmail.com

² Aluna da Licenciatura em Matemática - IFES – ES– nagila_thaiza@hotmail.com

Resumo: *Apresentamos um relato de experiência com alunos de 1º e 2º anos das séries iniciais da EMEF Izaura Marques da Silva em Vitória. Nas observações feitas em sala de aula, foi possível identificarmos que ambas as turmas enfrentavam dificuldades na operação de adição. A partir desse fato, tivemos a ideia de criar uma oficina para trabalharmos alguns conceitos que estão implícitos no nosso sistema de numeração decimal. O tema escolhido foi o Nosso Sistema Monetário, pois, os alunos já possuíam previamente habilidades com a nossa moeda. Habilidades que referem-se aos conceitos espontâneos que a criança constrói a partir de suas experiências e ações sobre o mundo. Nossos objetivos neste trabalho foram abordar formas de agrupamentos possíveis com a manipulação do dinheiro e promover a aprendizagem significativa da operação de adição, tomando como ponto de partida a realidade de vida dos alunos.*

Palavras-chave: *adição; sistema de numeração decimal; sistema monetário.*

INTRODUÇÃO

Muitos estudos apontam que os alunos quando iniciam os estudos de matemática nas primeiras séries apresentam muitas dificuldades em entenderem como funciona o nosso sistema decimal de numeração. Essas dificuldades foram confirmadas durante nossa atuação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência – PIBID, que vem sendo realizado na EMEF “IZAURA MARQUES DA SILVA” desde o ano de 2010.

No intuito de diminuir tais dificuldades, propomos a oficina do Nosso Sistema Monetário, na qual nós bolsistas, preparamos um material com a explicação do funcionamento do sistema, algumas atividades e Xerox das cédulas e das moedas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, realizamos uma investigação com questionamentos para que os alunos externassem seus conhecimentos prévios sobre nosso sistema monetário. Após isso, apresentamos o sistema e fizemos, juntamente com a participação deles, um reconhecimento das moedas e cédulas presentes em nosso dia a dia e sugerimos algumas atividades envolvendo adição.

Acreditamos que como as crianças já possuem contato com dinheiro em seu cotidiano, é possível que eles entendam os agrupamentos que podemos fazer com o dinheiro. Posteriormente quando associado ao

sistema de numeração eles compreenderão mais facilmente o porquê dos agrupamentos. Como Carraher & Schliemann (1990) apontam, contar dinheiro, diferentemente de contar objetos, envolve uma compreensão das propriedades do sistema de numeração (composição aditiva dos números), onde o valor absoluto (números de moedas) e o valor relativo (o valor de cada moeda) precisam ser considerados. [1]



Figura 01- Aluno desenvolvendo a atividade.

CONCLUSÃO

Por meio desta oficina, foi possível identificarmos que quando os alunos trabalham em sala de aula com o que já conhecem, o ambiente se torna mais agradável e o processo de ensino-aprendizagem se torna mais divertido e dinâmico.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos desde já a colaboração dos alunos e das professoras Ana Patrícia, Claudia, Tânia e Márcia Brandão S. Cade.

REFERÊNCIAS

1. CARRAHER, T.N. & SCHLIEMANN, A. D. (1990). **Matemática da rua para a escola**. Revista AMAE Educando, (23) 213, 25-28.

“EU TENHO... QUEM TEM...?”: O JOGO COMO PONTE ENTRE AS LINGUAGENS EM PROSA E ALGÉBRICA.

Danielly Fraga Santana¹, Lauro Chagas e Sá²

¹ Licenciatura em Matemática/IFES – danielly.fraga@live.com;

² Licenciatura em Matemática/IFES – lauro_sa@live.com.

Resumo: Este relato de experiência aborda a dinâmica de uma atividade realizada dentro do contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, financiado pela CAPES. Essa atividade aconteceu em agosto e aborda a álgebra com uma turma de 7ª série/8º ano de uma escola pública do município de Vitória. Ela é fruto de nossa prática pedagógica após observações feitas durante a regência do professor supervisor e de pesquisas teóricas sobre o assunto. Relataremos como foram relacionadas linguagem em prosa e algébrica em uma atividade de fixação de conteúdos.

Palavras-chave: Álgebra; Jogos Algébricos, Educação Algébrica.

INTRODUÇÃO

O jogo “eu tenho... quem tem...?” (MORAES, et. al, 2004) foi realizado no dia 16 de agosto deste ano. A atividade foi proposta a partir de observações de sala de aula e tem como objetivo relacionar as linguagens em prosa e a algébrica, desenvolver cálculos algébricos simples mentalmente e aplicar os conceitos da álgebra e da aritmética, além de reforçar o processo que deve ser feito nas operações com polinômios já introduzidos por nós em aulas anteriores.

No “Eu tenho... Quem tem...?” os alunos deveriam ligar as 17 fichas de papel como se fossem um dominó. Por exemplo, a ficha “Eu tenho x . Quem tem o meu número somado a 10 unidades?” é sucedida pela ficha que começa com “Eu tenho $x+10$...”. Cabe ressaltar que o jogo tem seu caráter circular, ou seja, todas as peças ligam-se umas as outras não havendo uma peça inicial.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em sala de aula, simulamos o jogo, dividimos a turma em 7 trios e pedimos que eles organizassem as fichas de acordo com a lógica da atividade. Não há a certeza de acerto ou erro, “o critério de certo ou errado é decidido pelo grupo. Assim, a prática do debate permite o exercício da argumentação e a organização do pensamento” (BRASIL, 1998). Além disso, A incerteza quanto ao final faz com que os alunos mantenham-se participativos na execução da atividade (MUNIZ, 2010).

Durante a execução da atividade, houve participação ativa da turma e não foram necessárias intervenções durante a atividade, pois os alunos conseguiram desenvolver sozinhos toda a dinâmica do jogo.

II Jornada de Iniciação à Docência

VI Jornada de Iniciação Científica

IV Jornada de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação

CONCLUSÃO

A experiência de interagir com uma sala de aula foi bastante enriquecedora para a nossa carreira docente. Com a aplicação dessas atividades, concluímos que os alunos puderam interpretar algebricamente as ideias multiplicação comparativa (como dobro e terço, por exemplo) e superar o dilema nome-processo (DAVIS, apud CHALOUH e HERCOVICS, 1995)

Agradecimentos

Agradecemos ao Professor Supervisor Ricardo Ozório e aos alunos da turma 7ªA, às coordenadoras Institucional e de Área, Prof. Ana Brígida Soares e Prof. Marcia Brandão Santos Cade, respectivamente, pelo apoio dado durante a pesquisa.

REFERÊNCIAS

- BRASIL; **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Matemática. Brasília: Ministério da Educação, 1998.
- CHALOUH, L.; HERCOVICS, N. Ensinando expressões algébricas de maneira significativa. In: CONFORD, A.; SHULTE, A. P. (org.). **As ideias da álgebra**. Traduzido por Hygino H. Domingues. São Paulo: Atual, 1995.
- MORAES, D. C. (et. al). **Um tratamento lúdico para o ensino e aprendizagem de álgebra**. Disponível em: <http://www.sbem.com.br/files/viii/pdf/02/MC69_298637004.pdf> Acesso em 22 de julho de 2011.
- MUNIZ, C. A.; **Brincar e jogar**: enlances teóricos e metodológicos no campo da educação matemática. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

UM PROCESSO DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA – DESENVOLVENDO PRODUTOS NOTÁVEIS

Delson Fernandes Ribeiro¹
Nelson Victor Lousada Cade²

¹ IFES – delson.fernandesribeiro@gmail.com

² IFES – ncade2011@yahoo.com

Resumo: O trabalho apresentado trata-se de uma aula aplicada na turma de 7ª série do ensino fundamental da EMEF “Izaura Marques da Silva”, em Vitória/ES, onde foi trabalhado com os alunos a resolução de produtos notáveis, com o objetivo de fixar conceitos tão importantes para uma turma de 7ª série como a resolução do quadrado de uma soma e de uma diferença.

Palavras-chave: Produtos Notáveis, Fatoração, Potenciação

INTRODUÇÃO

Esta aula foi iniciada com uma revisão sobre produtos notáveis com a turma de 7ª série do ensino fundamental. Após alguns exemplos resolvidos no quadro, com a participação dos alunos foi possível fazer a generalização da fórmula para o quadrado da soma e da diferença de produtos notáveis. Assim os alunos entenderam de modo mais claro, o que representa dizer: **o quadrado do primeiro termo, + ou – 2 vezes o primeiro pelo segundo termo, mais o quadrado do segundo termo**. Após termos atingido o objetivo de deixar isto claro para os alunos, eles receberam uma folha onde puderam resolver alguns exercícios para melhor fixar os conceitos aprendidos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aula foi bastante positiva, pois alguns alunos que cometiam erros comuns durante a resolução de exercícios referentes a produtos notáveis tiveram uma nova chance de revisar o conteúdo. E aqueles que já haviam entendido bem o método de resolução tiveram a oportunidade de resolver novos exercícios e assim desenvolver ainda mais o que já sabiam. A lista entregue para os alunos foi um ponto alto da aula, pois esta trazia novos modos de se exercitar produtos notáveis como, por exemplo, uma cruzadinha onde as respostas que completavam as linhas horizontais e verticais eram encontradas por meio da resolução de expressões que envolviam produtos notáveis.

CONCLUSÃO

Com esta aula pudemos perceber o quanto é importante oportunizar momentos de revisão para uma turma, com métodos diferenciados de abordagem, pois esta é sempre uma boa oportunidade de resgatar nos alunos conceitos que ainda não estão bem fixados e também de desenvolver novas maneiras e métodos de ensino na prática docente.

AGRADECIMENTOS

À professora Ana Patrícia Bravo de Oliveira que nos deixou livres para preparar e conduzir a aula do modo que escolhemos.

À professora e coordenadora de área Marcia B. S. Cade pelas orientações precisas para o desenvolvimento do projeto na escola.

REFERÊNCIAS

BARROSO, Juliane M. et al. **Projeto Araribá: matemática**. 1ª. ed. São Paulo: Moderna, 2006.

BIANCHINI, Edwaldo. **Matemática: 7ª série**. 3ª ed. São Paulo: Moderna, 1991.

RIBEIRO, J; SOARES, E. **Construindo consciências: matemática, 7ª série**. 1ª ed. São Paulo: Scipione, 2006.

JOGO DA MEMÓRIA DE FRAÇÕES

Emerson Souto Fia¹

¹Aluno da Licenciatura em Matemática – Ifes – e-mail: emersonsfia@msn.com

Resumo: Neste relato de experiência faço uma abordagem de uma aplicação de uma atividade diferenciada proposta por mim no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), para os alunos da 4ª série/5º ano do ensino fundamental, da escola EMEF Izaura Marques da Silva, no bairro Andorinhas, em Vitória/ES, realizada juntamente com a professora Rosimar Teixeira da Silva. Esta atividade lúdica é um tipo de jogo da memória nos quais as cartas possuem diferentes formas de representação de uma fração; em sua forma visual, fracionária, inteira e/ou decimal.

O objetivo deste jogo é relacionar três maneiras distintas de representar um mesmo número racional.

Palavras-chave: Jogo; Representação fracionária; atividade lúdica.

INTRODUÇÃO

Esta atividade lúdica é um tipo de jogo da memória nos quais as cartas possuem diferentes formas de representação de uma fração; em sua forma visual, fracionária, inteira e/ou decimal.

A aplicação deste jogo requer uma abordagem prévia do conteúdo sobre frações, uma explicação das regras, a formação de equipes de alunos e a distribuição das cartas.

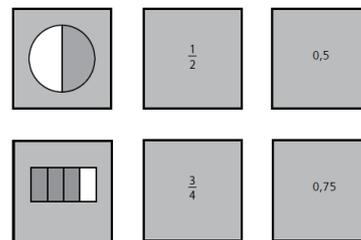


Figura 1 – Modelo de trio de cartas utilizado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste jogo os alunos devem jogar em equipes formadas por três pessoas.

No total são utilizadas 30 cartas contendo 10 números racionais e suas representações.

O jogo inicia-se embaralhando as cartas e colocando-as sobre a mesa com a face escrita voltada para cima.

Os participantes devem observar as cartas por dois minutos, tentando localizar as três cartas que representam o mesmo número racional. A seguir, eles devem virar as faces escritas para baixo, deixando-as no mesmo lugar da mesa.

As regras do jogo são assim: a primeira pessoa desvira três cartas. Se elas formarem trio, as retira da mesa e joga novamente. Se não, volta a virar as faces para baixo, deixando-as no mesmo lugar e passa a vez para a outra pessoa.

O jogo continua até que todas as cartas sejam retiradas da mesa. Cada aluno pode utilizar uma folha de rascunho, caso seja necessário efetuar alguma operação. O vencedor será aquele aluno que conseguir o maior número de trio de cartas.

CONCLUSÃO

Conforme minha observação esta atividade lúdica proporcionou aos alunos uma motivação no processo de aprendizagem por ser interessante e divertida, facilitando a aprendizagem de matemática sobre frações. O jogo proporcionou aos alunos o desenvolvimento de suas potencialidades, o respeito às regras e o trabalho em equipe, possibilitando a interação entre os alunos, a competição e o estímulo à construção de conhecimentos.

Como estagiário e futuro professor esta atividade me possibilitou o aperfeiçoamento da prática pedagógica, pois é uma metodologia de ensino que busca aliar teoria à prática.

Este trabalho foi realizado com o apoio da EMEF Izaura Marques da Silva de Vitória – ES, da profa. Supervisora Ana Patrícia Bravo de Oliveira, da profa. Rosimar Teixeira da Silva e da Coordenadora da área de matemática Marcia Brandão Santos Cade.

REFERÊNCIAS

- BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas:** uma estratégia para as aulas de matemática. 3.ed. São Paulo: IME/USP, 1998.

JOGO DO TABULEIRO ALGÉBRICO

Emerson Souto Fia ¹emersonsfia@msn.com

¹Aluno da Licenciatura em Matemática – Ifes-ES

Resumo: Apresentamos um relato de experiência sobre o *Jogo das Expressões Algébricas* que foi uma das atividades diferenciadas propostas aos alunos da 7ª série da Escola EMEF Izaura Marques da Silva, no bairro Andorinhas, em Vitória/ES, realizada juntamente com a professora Ana Patrícia Bravo de Oliveira. O objetivo deste jogo é desenvolver habilidade mental de resolver expressões algébricas por meio da substituição de um valor numérico, com a utilização direta dos quatro algoritmos matemáticos: adição, subtração, multiplicação e divisão.

Palavras-chave: Tabuleiro; expressões algébricas; valor numérico.

INTRODUÇÃO

Esta atividade lúdica é um tipo de jogo de tabuleiro que trabalha o conteúdo de Expressões Algébricas de modo a promover a agilidade no cálculo mental das expressões conforme a substituição do número natural obtido no dado para obter quantas casas o jogador irá percorrer. A aplicação deste jogo requer uma abordagem do conteúdo sobre expressões algébricas, a explicação das regras do jogo e a formação de equipes de alunos com a distribuição do tabuleiro e dos peões.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste jogo os alunos podem jogar em duplas ou em equipes formadas por três pessoas.

A seguir é distribuído o tabuleiro, o dado e os peões. O jogo inicia-se quando escolhe quem começa. Assim, cada jogador lança o dado na sua vez. Em seguida, ele deve substituir o número que saiu no dado na expressão algébrica da “casa” onde se encontra o seu marcador.

Depois o jogador fala o resultado para o seu adversário que verifica se o resultado está correto, caso sim, o jogador anda as respectivas casas do resultado. Caso, o jogador efetuou o cálculo errado ele permanece imóvel na sua respectiva casa e passa a vez para o adversário. O ganhador será o jogador que primeiro completar oito voltas ao redor do tabuleiro.

Este jogo busca integrar o conteúdo de expressões algébricas com a utilização de um simples tabuleiro; na qual o aluno aprende matemática e desenvolve o raciocínio lógico através do cálculo mental. É uma atividade lúdica, divertida, motivadora e contribui para o convívio entre os alunos, promove a competição e o estímulo à astúcia.

II Jornada de Iniciação à Docência

VI Jornada de Iniciação Científica

IV Jornada de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação

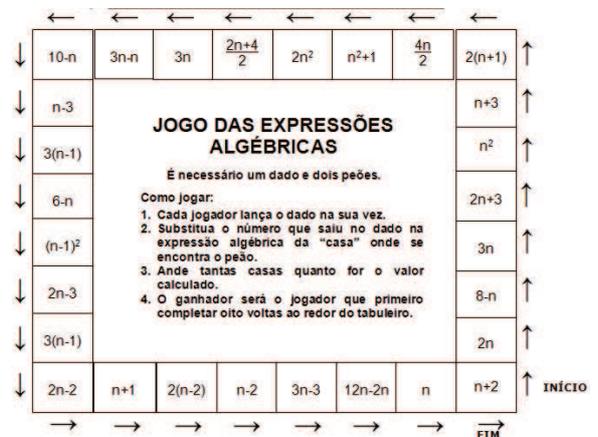


Figura 1 – Modelo de Tabuleiro utilizado.

CONCLUSÃO

Como estagiário e futuro professor esta atividade me possibilitou o aperfeiçoamento da prática pedagógica, pois é uma metodologia de ensino que busca aliar teoria à prática através de jogos simples conhecidos por todos.

Este trabalho foi realizado com o apoio da EMEF Izaura Marques da Silva de Vitória – ES, da profa. Supervisora do programa da escola Ana Patrícia Bravo de Oliveira e da Coordenadora da área de matemática Marcia Brandão Santos Cade.

REFERÊNCIAS

1. BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas:** uma estratégia para as aulas de matemática. 3.ed. São Paulo: IME/USP, 1998.
2. GANDRO, R.C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula.** Tese. Doutorado. Universidade de Campinas. Campinas: Unicamp, 2000.

O DESAFIO DA INTERDISCIPLINARIDADE

Alexandre Carlos Augusto Souza Nascimento¹, Jorge Luiz Ferreira².

¹ Aluno da Licenciatura em Matemática - IFES – ES– alexandreaugusto.icm@hotmail.com

² Aluno da Licenciatura em Matemática - IFES – ES– ferreira.jorge2004@ig.com.br

Resumo: Grande parte dos educadores procura a melhor forma de ensinar o conteúdo que compete à sua disciplina, mas, todos aqueles que de alguma forma ensinam e também aqueles que aprendem, conseguem perceber que nenhuma disciplina é ensinada por si só, ou seja, conteúdos ensinados em Geografia podem ser feitos com a ajuda da Matemática, ensinados na Biologia com a ajuda da Química, enfim; podemos trabalhar de diversos modos a interdisciplinaridade e com isso melhorar o aprendizado dos alunos. Assim, apresentamos um relato de atividades matemáticas onde vários conteúdos podem ser trabalhados de forma interdisciplinar, parcerias que às vezes os alunos nem imaginam que podem feitas.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade; matemática; ensino.

INTRODUÇÃO

Quando falamos sobre interdisciplinaridade, vários conceitos e opiniões podem ser abordados e fica praticamente impossível falar sobre o tema sem citar o nome de Ivani Fazenda, pois é conhecida por seus inúmeros trabalhos e pesquisas no campo da interdisciplinaridade no qual se dedica a mais de 20 anos. Para Fazenda (1996, p. 14) “[...] perceber-se interdisciplinar é o primeiro movimento em direção a um fazer interdisciplinar e a um pensar interdisciplinar [...]”. Ainda diz: “Em um projeto interdisciplinar não se ensina nem se aprende: vive, exerce-se”.

A missão de tornar o conteúdo interdisciplinar está diante dos educadores. Sabemos que não é uma tarefa fácil, mas à medida que nos colocamos dispostos a realizá-la podemos alcançar objetivos que antes poderiam parecer inalcançáveis.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Mostrar a interdisciplinaridade para a turma é fazer com que vejam o ensino com mais sentido, que vejam a utilidade e a importância daquilo que lhes é ensinado.

Como bolsistas do PIBID, nos deparamos com inúmeras situações, como questionamentos por parte dos alunos sobre o que determinados conteúdos tem a ver com outro.

Uma oficina do Tangram que realizamos na escola EMEF Juscelino Kubitschek foi

bastante produtiva. Nessa oficina, buscamos trabalhar de forma interdisciplinar mostrando um pouco de história, artes e geometria. O Tangram é um jogo bastante conhecido, com ele trabalhamos vários conteúdos matemáticos tais como: proporcionalidade, geometria (construção de figuras, áreas) e frações para as séries iniciais. Outro exemplo de atividade desenvolvida foi a análise dos dados populacionais e econômicos que normalmente são estudados em geografia e muitos alunos não vêem a matemática ali exposta. Desenvolvemos um trabalho que procurava mostrar tal interdisciplinaridade.

CONCLUSÃO

Como educadores devemos ter em mente que nenhuma disciplina está isolada e sim em conjunto com as demais. Cada vez que formos trabalhando, não sozinhos porque o saber não é construído dessa forma, acreditamos mudar o modo de ver dos alunos, para que assim desenvolvam um saber diferente e melhor.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a colaboração dos alunos e do professor Amarildo Menezes e a coordenadora Marcia Brandão S. Cade.

REFERÊNCIAS

FAZENDA, Ivani. **Práticas Interdisciplinares na Escola**. 3ªed. São Paulo: Ed. Cortez, 1996.

DANTE, L.R. **Tudo é Matemática**. ensino fundamental. São Paulo: Ática.

A HISTÓRIA DA MATEMÁTICA COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA

Gabriel Luiz Santos Kachel¹

¹ Aluno da Licenciatura em Matemática - IFES – ES – e-mail: gabrielkachel@hotmail.com

Resumo: Este relato de experiência é sobre uma atividade realizada por mim em parceria com o professor supervisor, através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com as turmas do nono ano do ensino fundamental (oitava série) de uma escola municipal de Vitória, Espírito Santo. A atividade sobre o “completamento de quadrados” foi pensada com o uso da História da Matemática como metodologia de ensino aliado ao uso do material concreto objetivando o aprendizado significativo do conteúdo matemático.

Palavras-chave: História da Matemática; material concreto; atividade diferenciada.

INTRODUÇÃO

O processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental e médio acontece de forma fragmentada. Ou seja, os conteúdos são divididos em diversas disciplinas parecendo não possuir relação entre si. A matemática, em especial, é ensinada como uma verdade incontestável, exata, pronta e acabada. Entretanto, a matemática é em verdade uma ciência em construção e relacionada com o todo. Ela se desenvolveu graças às necessidades da humanidade de resolver problemas práticos (SOUSA, acesso em 04 jul. 2011).

Nesse sentido, a utilização da História da Matemática como metodologia de ensino permite ao aluno perceber e compreender melhor como os conteúdos estudados por ele em sala de aula (fragmentados, sistematizados e parecendo prontos e acabados) foram desenvolvidos pela necessidade de se resolver problemas práticos da humanidade. Esse processo é composto de muitas tentativas e erros. E a matemática continua mudando e se desenvolvendo até os dias de hoje.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

E para mostrar o funcionamento desse método geométrico, o licenciando se utilizou de um problema que era tipicamente resolvido pelos mesopotâmios: “Um campo retangular possui 55 unidades de área e um lado é 6 unidades maior que o outro. Qual é o tamanho do lado mais curto?”

Esse problema, atualmente, seria resolvido com o uso da álgebra, através da resolução de uma equação do segundo grau. Os mesopotâmios, no entanto, utilizavam um método geométrico muito interessante que

consistia em reconfigurar o campo em questão em um quadrado de maneira a solucionar o problema.

Alguns alunos, a princípio, demonstraram estar sentindo dificuldades em fazer a resolução com o método mesopotâmio. Entretanto, após algumas explicações eles passaram a entendê-lo e realizaram a tarefa sem maiores dificuldades. Alguns ainda disseram “É só isso que tem que fazer? Que fácil!”.

A atividade despertou o interesse dos alunos. E todos com mais ou menos dificuldades conseguiram resolver o problema utilizando o método solicitado.

CONCLUSÃO

A utilização da História da Matemática como metodologia de ensino, aliada ao uso do material concreto, possibilitou a realização de uma atividade na qual os alunos puderam perceber a relação da matemática com outras áreas de conhecimento (interdisciplinaridade); a constante construção dos conhecimentos das ciências frente à necessidade de se resolver problemas da sociedade; a herança babilônica presente na matemática atual (divisão do tempo e dos graus de forma sexagesimal, entre outros).

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a colaboração dos alunos e do professor Amarildo Menezes e a coordenadora Marcia Brandão S. Cade.

REFERÊNCIAS

FIorentini, D.; Miorim, M. A. **Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no ensino da matemática**. Disponível em: http://www.matematicahoje.com.br/telas/sala/didaticos/recursos_didaticos.asp?aux=C. Acesso em 26 de setembro de 2011.

O USO DE TABELA DE JOGOS OFICIAIS NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Maria de Lourdes Martin da Silva¹, Raimundo Nonato Azevedo²

¹ Aluna da Licenciatura em Matemática -IFES – Vitória- belinhalurdinha@hotmail.com

² Aluna da Licenciatura em Matemática -IFES –Vitória- azevedo.nonato@ig.com.br

Resumo: Este trabalho foi aplicado este ano na EMEF. Edna de Matos Siqueira Gaudio, pois no ano passado, tivemos êxito ao trabalharmos com tabelas de jogos oficiais. Aproveitando a oportunidade do início do Campeonato Brasileiro de futebol (Brasileirão), resolvemos trabalhar os conteúdos de soma, multiplicação, desenvolver o pensamento matemático e ensinar uma matemática ligada à realidade local.

Palavras-chave: Operações; atividade lúdica; ensino da matemática.

INTRODUÇÃO

Seguimos o regulamento oficial da CBF, fizemos uma tabela inspirada na original e distribuímos para todos os alunos que tiveram que colar em seus cadernos, o objetivo principal dessa atividade é trabalhar os conteúdos de: soma subtração, multiplicação. No segundo momento, após a leitura de todas as regras e de termos certeza que eles entenderam como fazer todos os cálculos, passamos a anotar na tabela os resultados dos jogos e só depois e que começamos a fazer os cálculos no caderno naquele espaço reservado com antecedência no início da atividade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Alguns alunos demoraram a entender como funcionava o calculo do algoritmo e teve aqueles que perderam ou esqueceu-se de anotar os jogos em seu caderno, mas estávamos preparados para esses imprevistos e ajudamos quem estava atrasado e contamos com a colaboração dos alunos que estavam em dia e assim puderam ajudar quem estava atrasado.

CONCLUSÃO

No ano de 2010, utilizamos a tabela da copa da África para trabalhar soma subtração, multiplicação e media aritmética para o sétimo ano e aproveitando a mesma idéia para trabalhar com o sexto ano para trabalhar soma, subtração e o raciocínio lógico, coisas que são essenciais para o aprendizado nesse período do ensino fundamental.

II Jornada de Iniciação à Docência

VI Jornada de Iniciação Científica

IV Jornada de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação

BRASILEIRÃO 2011 Série A 1º Turno

As 20 equipes se enfrentam em turno e returno. Vence a competição o time que somar mais pontos ao final das 38 rodadas. Critérios de desempate: número de vitórias, saldo de gols, gols marcados, confronto direto e número de cartões amarelos.

REGRAMENTO
Ao final de cada rodada, as quatro melhores equipes na tabela serão rebaixadas à segunda divisão de 2012.

LIBERTADORES
Após o término, o segundo colocado disputará classificação direta para a fase de grupos da Copa Libertadores de 2012. A equipe que terminar a competição na quarta posição também se classifica para o torneio sul-americano, mas tem de esperar pela fase de pré-classificação.

SUL-AMERICANA
As equipes classificadas entre o 5º e o 12º lugares garantem vaga na Copa Sul-Americana de 2012.
*Jogo antecipado.
* Transmissão TV aberta (Programação sujeita a alterações)

Rodada	Time 1	Time 2	Resultado
Sábado - 21 de maio			
18h30	Fleming	Avai	
18h30	Ceará	Visco	
21h	Santos	Internacional	
Domingo - 22 de maio			
16h	Palmeiras	Botafogo	
16h	Grêmio	Corinthians	
16h	Coritiba	Atlético-GO	
16h	Figueirense	Cruzeiro	
18h30	Fluminense	São Paulo	
18h30	América-MG	Bahia	
Sábado - 04 de junho			
18h30	Palmeiras	Atlético-PR	
18h30	Fluminense	Cruzeiro	
18h30	Ceará	Botafogo	
21h	Figueirense	Atlético-GO	
Domingo - 05 de junho			
16h	Palmeiras	Corinthians	
16h	Grêmio	Bahia	
16h	Coritiba	Visco	
16h	América-MG	Internacional	
18h30	Santos	Avai	
18h30	Atlético-MG	São Paulo	
Sábado - 11 de junho			
18h30	Fluminense	Santos	
18h30	Avai	América-MG	
18h30	São Paulo	Botafogo	
21h	Visco	Figueirense	
Domingo - 12 de junho			
16h	Bahia	Atlético-MG	
16h	Atlético-GO	Coritiba	
16h	Internacional	Palmeiras	
16h	Corinthians	Fluminense	
18h30	Atlético-PR	Fleming	
18h30	Botafogo	Coritiba	

AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi realizado com o apoio da EMEF Edna de Mattos Siqueira Gaudio de Vitória – ES, do professor Supervisor do programa: Ricardo Ozório e da Coordenadora da área de matemática Márcia Brandão Santos Cade.

REFERÊNCIAS

Jornal a tribuna.

Jornal a gazeta

<http://www.webartigos.com/articles/20533/1/ESTRATEGIAS-PEDAGOGICAS-PARA-A-PRATICA-DAS-OPERACOES-MATEMATICAS-NA-EDUCACAO-DE-JOVENS-E-ADULTOS-/pagina1.html#ixzz1Txk7fJti>