

Matemática

# Jogos digitais para aprender matemática

A meninada se divertiu ao usar o computador para rever e aprender conceitos

---

## O QUE É?

Relato de experiência de trabalho de exploração de jogos de matemática disponíveis na internet e produção de blog a respeito. Projeto participante do Prêmio Weducation – Educadores Transformadores, edição 2015, realizado pela **Foreducation**, grupo de educadores que vem estudando os benefícios da tecnologia em sala de aula e como ela pode contribuir para uma educação mais significativa e atraente.

## QUEM FEZ?

Carolina Rodrigues de Novaes Oliveira, professora do Colégio Internacional Emece, em São Paulo.

## PODE TE INSPIRAR PORQUE...

Os alunos tiveram de colocar em cena as próprias estratégias de resolução de cálculo para explorar os jogos e depois explicá-las no blog da turma.

## ETAPA

Ensino Fundamental

## ANO

4o. e 5o.

## CONTEÚDOS

Matemática, jogos, números e operações.

## Brincando e aprendendo com jogos de matemática



### A. TEMA

Relembrar o conteúdo aprendido, ressaltando as operações matemáticas conscientizando os alunos sobre a sua importância em nosso dia-a-dia.

### B. ALUNOS

11 alunos do 4<sup>o</sup> e 5<sup>o</sup> anos

### C. OBJETIVO

Trabalhar as maiores dificuldades dos alunos em Matemática para que possam executar os exercícios propostos com mais tranquilidade e conhecimento preparando-os para os futuros desafios.

### D. CONCEITOS TRABALHADOS

Visando a necessidade da assimilação das operações matemáticas e a ampliação do vocabulário, os jogos trabalham de modo lúdico desafiando os alunos.

### **E. COMPETÊNCIAS/ HABILIDADES**

- Ter confiança em suas próprias estratégias e na sua capacidade para lidar com situações matemáticas;
- Ler, interpretar e resolver problemas que envolvam as quatro operações matemáticas;
- Desenvolver o raciocínio matemático;
- Conhecer meios para a verificação de resultados;
- Elaborar estratégias pessoais de estimativas, de cálculo mental, e de orientação espacial por meio do raciocínio lógico para a resolução de problemas cotidianos;
- Analisar situações problema, interpretar e resolver além de calcular as operações por meio de estratégias.

### **F. TECNOLOGIAS UTILIZADAS**

Computadores e IPADs com os seguintes sites e jogos:

- Site: [www.rachacuca.com.br](http://www.rachacuca.com.br).

Jogos: Aritmética/Calculando/Jogos de Português.

- Site: [www.ojogos.com.br](http://www.ojogos.com.br).

Jogos: What´s your sign?/Math Apocalypse/Lemonade.

- Site: [www.poki.com.br](http://www.poki.com.br).

Jogos: Basketball Multiplication/Matemática Rápida/Multiplication Station/Jogos de inteligência de livre escolha.

- Site: [www.escolagames.com.br](http://www.escolagames.com.br).

Jogo: Tabuada do Dino.

- Site: [www.noas.com.br](http://www.noas.com.br).

Jogo: Operações Espaciais.

### **G. ESTRATÉGIA COM O USO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS**

Levantar as dificuldades dos alunos estimulando-os a superá-las através do uso de jogos da internet para ao final do projeto demonstrar seus

conhecimentos e superações através da montagem de um blog.

## **H. CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES**

Primeira Etapa - Observar as dificuldades através das lições de casa. Apresentar 4 tipos de jogos a cada 15 minutos aumentando sua complexidade e trabalhando as operações matemáticas, sendo que o último é sempre um jogo de inteligência, escolhido por eles mesmo num site que indicado.

Segunda Etapa - Da sétima até a 13 aula será trabalhado cruzadinhas e outros jogos de língua portuguesa para ampliação do vocabulário, esse jogo terá duração de 15 minutos e os 45 minutos restantes serão utilizados para a montagem do blog um do quarto ano e outro do quinto ano, nessa etapa o trabalho será em grupo.

Terceira Etapa - Montagem do Blog, onde cada grupo explicará do seu jeito as operações matemáticas, indicarão e falarão sobre os jogos utilizados, suas maiores dificuldades e facilidades, bem como seus depoimentos.

## **I. REGISTRO DO DESENVOLVIMENTO E DA PRODUÇÃO DOS ALUNOS**

Começamos o projeto em 13/08/2015, nesse primeiro dia os alunos jogaram 4 jogos de 15 minutos cada são esses:

**What´s your sign?** - Nesse jogo o aluno deveria descobrir a operação matemática da conta.

**Calculando** - Nesse jogo os alunos deveriam dar as respostas da contas.

**Aritmética** - Nesse jogo os alunos deveriam montar a conta. Ao final de cada etapa do projeto os alunos procuravam jogos de inteligência (escolha livre) e jogavam por 15 minutos.

Dia 20/08/2015 trabalhamos com os seguintes jogos:

**Math Apocalypse** - Nesse jogo os alunos deveriam resolver as contas de acordo com que matassem os zumbis.

**What´s your sign?** - Nesse jogo o aluno deveria descobrir a operação matemática da conta.

**Lemonade** - Nesse jogo os alunos deveriam calcular as limonadas vendidas.

Dia 27/08/2015, trabalhamos com os jogos:

**Basketball Multiplication** - Os alunos trabalhavam a multiplicação no basquete.

**Matemática Rápida** - Os alunos resolvem as contas de acordo com suas operações.

**Multiplication Station** - Os alunos deveriam descobrir quais números completam as contas.

Em 10/09/2015, trabalhamos:

**Tabuadas do Dino** - Apesar do site ter o nome de tabuadas vimos as possibilidades de trabalhar e assimilar as tabuadas do 2 ao 9.

**Basketball Multiplication** - Os alunos trabalhavam a multiplicação no basquete.

**Operações Espaciais** - Nesse jogo as crianças escolhiam qual operação matemática queriam trabalhar.

Em 17/09/2015 e 24/09/2015 trabalhamos:

**What´s your sign?** - Nesse jogo o aluno deveria descobrir a operação matemática da conta.

**Math Apocalypse** - Nesse jogo os alunos deveriam resolver as contas de acordo com que matassem os zumbis.

## **Operações Espaciais**

Quando iniciamos outubro, trabalhamos 15 minutos todos os dias do projeto em jogos de língua portuguesa como: palavras cruzadas, cruzadinhas, forca e entre aspas do site [www.rachacuca.com.br](http://www.rachacuca.com.br).

Os outros 45 minutos de cada um dia montaram parte de um blog.

Durante essa parte do projeto, eles faziam reuniões foram divididos em 2 equipes 4º e 5º ano, elaboraram 3 textos onde descreviam a matemática divertida, o jeito deles explicar matemática e ao final, explicando o seu projeto e a própria opinião.

Após a elaboração de cada texto eles digitavam, trabalharam figuras backgrounds e templates dos Blogs. Cada equipe personalizou do seu jeito. Com a montagem do blog dos nossos alunos também montei um blog descrevendo parte do projeto.

## **Links para os blogs**

<http://turmaintegral4.wix.com/sports-blog-pt> - Blog 4º Ano

<http://turmaintegral5.wix.com/sports-blog-pt> - Blog 5º Ano

<http://profcarol.wix.com/parenting-blog-pt> - Tia Carol

## **J. RESULTADO**

Pude perceber diariamente através do acompanhamento das lições, feedback das professoras e boletim escolar a maior compreensão das matérias trabalhadas: Matemática e Língua Portuguesa.