



Centro Universitário de Excelência

APLICAÇÃO DE JOGO DA VELHA NA VERSÃO HUMANA COMO ESTRATÉGIA DE METODOLOGIA ATIVA VISANDO DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDO DA MATEMÁTICA PARA ALUNOS DO CICLO 1

Alessandra Ferreira Almeida¹

João Vitor Bispo Souza²

Vitoria Cristiny Aparecida Souza³

Marcus Valério Rocha Garcia⁴

Rosana Passos Quiterio de Carvalho⁵

1. RESUMO

Este trabalho apresenta a estratégia adotada, por um grupo de alunos de Pedagogia, em ensinar matemática para alunos do 4º ano do Ciclo 1, através de Metodologia Ativa. É baseado em um dos campos de experiência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na importância de valorizar a diversidade de saberes para a aprendizagem, de forma prática e dinâmica em um ambiente externo da sala de aula. A execução do trabalho com os estudantes deu-se por uma brincadeira conhecida como “Jogo da Velha”, sendo adaptada de aspecto corporal e para favorecer a capacidade de realizar alguns movimentos, tratando-se assim de um “Jogo da Velha na versão Humano”. Utilizou-se estratégias pedagógicas da disciplina de Matemática, como o desenvolvimento de um “QUIZ” com cálculos mentais e os números naturais, que favoreceu o trabalho em grupo, a interação com todos os estudantes e principalmente a aproximação do professor com o aluno.

Palavra-chave: Metodologia Ativa. Diversidade de saberes. Ambiente externo. Socialização

¹ Acadêmico do curso de Pedagogia, Centro Universitário ENIAC. e-mail: 506142020@eniac.edu.br

² Acadêmico do curso de Administração, Centro Universitário ENIAC. e-mail: 506132020@eniac.edu.br

³ Acadêmico do curso de Administração, Centro Universitário ENIAC. e-mail: 506122020@eniac.edu.br

⁴ Professor Mestre dos cursos de Licenciatura do Centro Universitário ENIAC. e-mail: marcus.valerio@eniac.edu.br

⁵ Professora Mestre dos cursos de Licenciatura do Centro Universitário Eniac. E-mail: rosana.quiterio@eniac.edu.br

2. INTRODUÇÃO

O artigo apresenta uma prática pedagógica a partir da habilidade presente na BNCC do Ensino Fundamental. Habilidade: (EF04MA03) resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculos, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas dos resultados.

A proposta do projeto foi o desenvolvimento de um plano de aula diversificado, onde apresentamos a brincadeira do “Jogo da Velha Humano”, para oferecer uma aprendizagem atrativa e com algumas adaptações interessantes para os alunos do Ensino Fundamental.

Sendo assim, os alunos da Pedagogia, elaboraram um trabalho com os alunos do quarto ano do Ensino Fundamental. Um jogo com movimentos que envolvesse a disciplina de matemática e estimulasse as suas habilidades, para oferecer interações entre os estudantes.

Segundo Vygotsky (1896-1934), o desenvolvimento das brincadeiras, oferece a interação que leva ao aprendizado, tendo o professor como mediador entre os alunos e o conhecimento no ambiente disponível.

3. OBJETIVOS

Objetivo geral:

Propor uma atividade lúdica como metodologia ativa visando ensinar matemática para alunos do 4º ano do ciclo 1.

Objetivos específicos:

- Proporcionar ao pedagogo em formação o contato com a prática docente nos anos iniciais do Ensino Fundamental;
- Estimular diferentes estratégias e o raciocínio lógico;
- Desenvolver a agilidade e o trabalho em equipe;

4. METODOLOGIA

A metodologia da pesquisa possui caráter exploratório, pois proporciona mais informações sobre o Ensino Fundamental na praticidade. Nos procedimentos técnicos a pesquisa é bibliográfica e de campo, pois buscam compreender todo o processo de planejamento e execução do projeto, facilitando na aplicação da atividade desenvolvida de forma prática e lúdica. A abordagem da pesquisa é qualitativa por oferecer contribuições técnicas para compreender os mais diferentes aspectos de uma determinada realidade no âmbito escolar.

A brincadeira conhecida como “Jogo da Velha”, muito popular e que teve início na Inglaterra no século XIX, quando as mulheres se reuniram nos fins de tarde para conversar e bordar. Porém, as mais idosas por não conseguirem mais bordar em razão de suas vistas fracas, se distraíam com o jogo. Como referência ao bordado ficou chamado como “nós” e “cruzes” em português, e quando veio para o Brasil, ficou conhecido como jogo da velha. (CASAS, 2022)

5. DESENVOLVIMENTO

O projeto teve o processo inicial de busca e pesquisa para oferecer uma prática pedagógica ativa, com o norteammento da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), pois auxilia o trabalho do professor. A aplicação deste trabalho permitiu o aluno ser protagonista do seu próprio conhecimento, por compartilhar e contribuir para o seu próprio aprendizado uma atividade interativa.

A brincadeira teve adaptações de um jogo com movimentos, sendo assim, um “Jogo da Velha Humano” que oferece a interação entre os alunos e o estímulo ao ensino de matemática.

REGRA DO JOGO:

O Jogo da Velha Humano tem um objetivo muito simples, fazer uma linha diagonal, ou uma fileira vertical ou horizontal de três “X” ou “O” em um tabuleiro de tamanho real. Para tornar o jogo mais emocionante e competitivo, o jogo foi readaptado com uma corrida de revezamento e um “QUIZ” de perguntas e respostas ou problemas matemáticos.

Foi montado um tabuleiro de bambolês em três linhas e três fileiras em um lugar aberto e espaço plano, os estudantes foram divididos em duas equipes com o mínimo de três jogadores por equipe e foram colocadas cinco almofadinhas de pano em suas respectivas cores e símbolos diferentes para cada equipe nos locais demarcados e distantes dos jogadores.

Em fila o primeiro jogador, de modo organizado, busca a almofadinha rapidamente e entrega para o último integrante da fila para que passe nas mãos de toda a turma da sua equipe até chegar no primeiro jogador novamente, em seguida o jogador coloca a almofadinha no tabuleiro e volta como o último da fila para que o próximo jogador possa suceder com a jogada novamente até finalizar o Jogo da Velha.

Em caso de empate, chamado de “velha” no Brasil ou costuma-se dizer que o jogo “deu velha”, será disputado por um integrante de cada equipe no “par” ou “ímpar”, quem ganhar responderá à pergunta selecionada da disciplina de Matemática.

Para concretizar a pontuação a equipe que finalizar com sucesso o Jogo da Velha deverá tirar uma carta com o professor e responder uma pergunta da disciplina de Matemática corretamente para ganhar a pontuação desejada, caso a equipe erre a resposta, automaticamente a outra equipe responderá. Ganha o jogo a equipe que tiver maior pontuação.

A Figura 1 é o registro da atividade sendo aplicada aos alunos do quarto ano do Ensino Fundamental, percebe-se o quanto estavam atentos e participativos em cada momento da brincadeira junto com os professores e os colegas da equipe.

FIGURA 1 – Registro da aplicação do Jogo da Velha na versão humana



FONTE: Autor, 2021

6. RESULTADOS

Os resultados foram positivos, com desafios e aprendizados atingimos nosso principal objetivo, a realização do projeto em um ambiente escolar fora da sala de aula, na instituição EPG Dalva Marina Ronchi Mingossi, onde fomos bem acolhidos e realizamos com sucesso o jogo para as crianças.

A quantidade de alunos foi adequada e teve a participação de todos, inclusive das duas turmas do quarto ano, para despertar a competição, a motivação pelo ensino de matemática e o entusiasmo pelo jogo. Antes de iniciarmos a brincadeira, preparamos um momento de apresentação, uma breve introdução da origem e da preparação do jogo para estimular a curiosidade das crianças e o conhecimento do tema proposto.

A reação das crianças foi de total interesse e estavam super empolgados para participarem do jogo com disposição e muita alegria.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendeu-se a importância da BNCC para nós futuros pedagogos, como um direcionamento de uma aprendizagem significativa, oferecendo ao aluno proximidade, através de práticas ativas. Sendo assim, a escolha do jogo fez com que os alunos saíssem do ritmo da sala de aula e oferecesse benefícios para a sua própria aprendizagem.

Demonstrar o ensino de matemática de uma forma divertida e incentivar o interesse pela disciplina, proporcionou aos estudantes raciocínio lógico e desempenho.

Os jogos e as brincadeiras são ferramentas que auxiliam no desenvolvimento do aluno em seus diversos conjuntos de habilidades para a sua construção de conhecimentos. Portanto, essas ferramentas devem ser introduzidas na educação, para proporcionar atividades diferenciadas, aprimorar a aprendizagem através de trocas de experiências dos alunos e promover com os colegas de outras turmas e com os professores uma interação teórica e prática entre todos os participantes.

A Figura 2 apresenta os alunos de Pedagogia que desenvolveram este trabalho junto com uma das crianças.

FIGURA 2 – Alunos de Pedagogia que aplicaram a atividade



FONTE: Autor, 2021

8. FONTES CONSULTADAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: [http:// basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC 20 dez site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC%20dez%20site.pdf). Acesso em: 22 de abril de 2022.

Portal Acadêmico Eniac. **Ensino de Matemática**, 2022.

Vygotsky: **Aprendizado e Desenvolvimento, um Processo Sócio-histórico**, Marta Kohl de Oliveira, 112 págs. Acesso 19/03/2022.

Casas, Juan Francisco. **Como surgiu o Jogo da Velha?** Disponível em: <https://culturapopnaweb.wordpress.com/2013/05/16/como-surgiu-o-jogo-da-velha/> Acessado em 11/09/2022.