

O JOGO COMO SUPORTE NA VERIFICAÇÃO DE APRENDIZAGEM DO ALUNO NO QUE SE REFERE À MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO DE UM NÚMERO POR 10, 100 E 1000

Anielle Glória Vaz COELHO
UFU - FAMAT

Mariana Martins PEREIRA
UFU - ESEBA

Fabiana Fiorezi de MARCO
UFU - FAMAT

RESUMO

Autores como Pelizzari et al. (2002) deliberam que a aprendizagem se torna significativa à medida que o novo conteúdo estabeleça relações com conhecimentos anteriormente adquiridos. Nesse sentido, este trabalho teve por objetivo analisar e registrar as implicações do jogo Labirinto dos Decimais na verificação da aprendizagem de alunos de três turmas de 6ºs anos da Escola de Educação Básica (ESEBA) da UFU, no 1º semestre letivo do ano de 2013. Para este trabalho selecionamos atividades de jogo relacionadas a conteúdos de multiplicação e divisão de um número por 10, 100 e 1000. O jogo começa tendo como ponto de “partida” o número natural 100 onde um dos jogadores escolhe um caminho no labirinto para ir de uma marca a outra escolhendo uma operação para ser efetuada em suas folhas de registros elaboradas pelas professoras. O resultado do cálculo representa seu total de pontos na jogada e assim continua sucessivamente, com cada participante, na sua vez, utilizando o valor de pontos da jogada anterior para efetuar o novo cálculo. O jogo termina quando um dos jogadores alcança a posição “chegada”, mas ganha aquele que tiver obtido o menor número de pontos. Realizada no Laboratório de Ensino de Matemática, os alunos puderam criar estratégias, hipóteses e utilizar os conhecimentos anteriormente adquiridos como auxílio na tomada de decisões, além possibilitar o trabalho do conteúdo matemático envolvido de forma interativa e lúdica, contribuindo para um aprendizado significativo acerca do tema proposto.

Palavras-chave: Jogo; Labirinto dos Decimais; Decimais; Laboratório de Ensino de Matemática.