**TÍTULO:**

**Aprendendo as quatro operações a partir do jogo lúdico**

**AUTORES:**

Eliane (apresentadora)

Barbara

Gabriel

Vânia

Mariana Lima Duro

**RESUMO:**

A seguinte proposta trata-se de realizar a exposição de um jogo elaborado na disciplina de Metodologias para o Ensino de Matemática do segundo semestre do curso de Licenciatura em Matemática do IFRS-Campus Canoas, com objetivo de possibilitar a aprendizagem de matemática e do raciocínio lógico através do lúdico, na escola básica. Tendo em vista que o jogo é considerado uma atividade que tem como finalidade a diversão e o entretenimento, diferindo de uma brincadeira pelo fato do jogo possuir regras; ao contrário, aprender matemática tem sido considerado, por muitos, como algo complicado e difícil. Essa concepção torna o trabalho dos professores de matemática ainda mais desafiador. Considerando a grande diferença cognitiva, psicológica e social entre os alunos em sala de aula, o professor precisa desenvolver métodos para atrair seus alunos e mostrar que é possível aprender matemática de um jeito divertido. Nessa perspectiva, este trabalho visa sugerir a utilização de um jogo que possa contribuir com o trabalho dos professores de matemática. O jogo proposto é direcionado para crianças do ensino fundamental, que já possuam conhecimento prévio das quatro operações matemáticas. Tem por objetivo principal estimular o raciocínio lógico, a agilidade e a prática das quatro operações, de forma divertida e, ao mesmo tempo, didática. Para realização do jogo será necessário um tabuleiro dividido em 42 “casas”. Cada casa conterá um número Natural que pode ser o resultado de uma das quatro operações (adição, subtração, multiplicação ou divisão), entre os números Naturais de 1 a 6. Serão dois jogadores, cada um com 6 peças (marcadores), sendo elas de cores distintas. Para o jogo serão necessários também dois dados. Para iniciar, um dos jogadores deve lançar os dois dados. A partir deste momento, os dois jogadores devem realizar uma das quatro operações entre os dois números mostrado nos dados, e o resultado deverá ser marcado no tabuleiro. Vale a resposta do jogador que marcar primeiro. No tabuleiro, haverá mais de uma resposta correta, dependendo do resultado obtido através da operação escolhida a partir dos números sorteados pelos dados. O objetivo de cada jogador é formar uma sequência de quatro peças, podendo essa ser na horizontal, na vertical ou na diagonal. Assim que as seis peças forem utilizadas, caso o jogador ainda não tiver conseguido marcar uma sequência de quatro peças, ele deverá reposicionar uma a uma de suas peças, a sua escolha. O participante que conseguir obter primeiro uma sequência de 4 peças consecutivas será o vencedor. Após o fim do jogo, espera-se que os participantes estejam aptos a realizar com maior facilidade e rapidez cálculos simples, além de desenvolver pensamento estratégico e raciocínio lógico, a partir de questionamentos propostos pelo professor facilitador da atividade. Além disso, buscamos mostrar a possibilidade de fabricação de jogo, com materiais de custo acessível, para uso em sala de aula, pelo professor.

**Palavras-chave**

Aprendizagem de Matemática; Jogos para ensino de matemática; Operações.