

BINGO MULTIPLICATIVO

Coordenadora de Área: SILVA, Giovana Maria Di Domenico

Supervisora: HERBERT, Vera

Bolsista: RAMGRAB, Maristela

Subprojeto: Pedagogia

Área do conhecimento: ACH

Introdução: Os jogos proporcionam contextos nos quais as ideias matemáticas podem ser exploradas de forma significativa e interessante. A brincadeira e o jogo oportunizam o desenvolvimento de suas capacidades intelectuais, como a atenção, afetividade, concentração e outras habilidades psicomotoras.

Objetivo: Explorar por meio de jogos matemáticos a multiplicação de modo divertido e produtivo, visando à memorização, o raciocínio e a aprendizagem. **Metodologia:** Confeccionar cartelas de bingos com a ajuda dos alunos, marcadores, fichas e uma caixa. Inicia-se a partida e cada aluno deverá colocar sobre o centro da mesa a sua cartela, com os números voltados para cima, escolher um aluno para cantar os números (cálculos). Todos os jogadores deverão estar atentos aos números cantados, pois estes somente serão repetidos três vezes. Se o jogador, ao resolver o cálculo, observar que na sua cartela há o resultado obtido, ele deverá marcar a casa com o marcador, as fichas serão cantadas até que um jogador preencha todas as casas, Bingo! Para encerrar o jogo deve-se conferir a cartela. Vencerá o jogo quem preencher corretamente a cartela. O bingo de multiplicação foi desenvolvido com 44 alunos do 4^o ano matutino e vespertino da EMEIEF Marechal Arthur da Costa e Silva, de São Miguel do Oeste. Resultados: Os alunos que participaram do jogo manifestaram receptividade e os resultados foram significativos na aprendizagem; ele é utilizado com certa frequência para reforçar a multiplicação, onde todos os alunos da turma jogam, com prazerosidade. **Conclusão:** Conclui-se que o jogo do bingo favoreceu de forma divertida e prazerosa a aprendizagem do processo de multiplicação. Pode-se afirmar que os jogos são indispensáveis para a construção do conhecimento no processo ensino-aprendizagem. Nesse sentido, a criança se sente mais livre para desenvolver suas ações, buscar soluções e superar desafios, sendo estes emocionais ou cognitivos.

Palavras-chave: Matemática. Jogos. Aprendizagem.

giovana.silva@unoesc.edu.br

vera_herbert@yahoo.com.br