

## BARALHO DAS QUATRO-OPERAÇÕES

Ivaniélma Santos de Souza 1  
Maria de Fátima Carvalho Costa 2  
Mônica Soares da Silva 3

1 E.E.E.F. André Vidal de Negreiros, [nielmadesousa@gmail.com](mailto:nielmadesousa@gmail.com)  
2 Universidade Federal de Campina Grande, [fatimacarvalho119@gmail.com](mailto:fatimacarvalho119@gmail.com)  
3 Universidade Federal de Campina Grande, [monicasoaresvsjr@gmail.com](mailto:monicasoaresvsjr@gmail.com)

### Introdução

Este estudo foi realizado em março do referido ano, na Escola de Ensino Fundamental André Vidal de Negreiros na cidade de Cuité- PB com três turmas do 6º ano, com objetivo principal de estimular o desenvolvimento do ensino de Matemática por meio do jogo lúdico “Baralho das Quatro Operações”. Sendo as Operações fundamentais com números naturais um conteúdo programado para as turmas dos 6º ano, e trabalho pela professora no decorrer do período letivo, dessa forma este jogo apresentou-se como uma forma de promover a prática de maneira dinâmica do conteúdo trabalhado, assim como também avaliar os níveis de aprendizagens das turmas e dessa forma verificar em quais operações os alunos possuíam alguma dificuldade e posteriormente saná-las.

Durante o período de estágio supervisionado em acompanhamento das aulas ministradas pela professora, observou-se um déficit dos alunos diante do conteúdo das quatro operação no momento abordado, por inúmeros motivos, principalmente pelo fato de que muitos chegam aos anos iniciais do Ensino Fundamental II sem as competências exigidas para série em questão, tais como: domínio da leitura e escrita e das quatro operações, e sendo assim os professores de maneira geral da 6ª série do fundamental II é quem busca sanar tais deficiências, isso sem mencionar a falta de interesse e a indisciplina que quase sempre estão aliadas as deficiências no aprendizado de grande parte dos alunos. E a parti dessa observação, apresentamos à professora a proposta do jogo lúdico para proporcionar inicialmente um interesse pelo conteúdo por parte dos alunos, e em parceria com a professora aplicamos nas turmas de 6º ano “C”, “D” e “E” da referida escola.

O jogo consistiu-se em trabalhar com as quatro operações, no intuito de formar pares de cartas com uma operação e uma e sua respectiva solução, seguindo as regras de forma similar as utilizadas em um jogo de sueca ou buraco com o baralho

convencional. Dessa forma, pudemos comprovar a importância da utilização em sala de aula de ferramentas lúdicas, em particular neste caso, o jogo, visto que estas atuam como excelentes alternativas para desenvolver a capacidade dos alunos de atuarem como sujeitos na construção de seus conhecimentos.

Nesse contexto, segundo (ALVES, 2001, p. 22): “Notamos que, para o ensino da matemática, que se apresenta como uma das áreas mais caóticas em termos da compreensão dos conceitos nela envolvidos, pelos alunos, o elemento jogo se apresenta com formas específicas e características próprias, propícias a dar compreensão para muitas das estruturas matemáticas existentes e de difícil assimilação”. Sendo assim, o principal objetivo da proposta foi promover uma atividade lúdica do conteúdo, a fim de proporcionar um maior interesse e participação dos alunos, contribuindo dessa forma para o aprendizado mais prazeroso do conteúdo abordado.

## **Metodologia**

O jogo “Baralho das Quatro-Operações” se assemelha a um jogo de baralho convencional, possuindo as mesmas regras, entretanto, ao invés das cartas do baralho comum, estão apresentadas nas cartas cálculos simples de adição, subtração, multiplicação e divisão apresentados de maneira que cada naipe corresponde a uma das operações. O baralho possui ao todo 48 cartas, diferente do convencional que possui 52, destas cartas vinte e quatro possuem os cálculos referentes às quatro operações, das quais são destinadas 6 cartas para cada naipe/operação e vinte e quatro possuem as suas respectivas soluções contendo respectivamente 6 cartas com solução para cada naipe/operação.

A forma de aplicação do jogo consiste em: inicialmente fazer a divisão dos alunos em grupos de quatro, em seguida cada grupo recebe um baralho, e então se embaralha o mesmo e este é distribuído aos quatro alunos do grupo de forma a que cada jogador recebe seis cartas. Feito isso, são explicadas as regras do jogo e o mesmo segue as regras de uma partida comum de sueca ou buraco, por exemplo, onde o jogador usa as mesmas regras de um desses jogos tradicionais e vence o jogo o jogador que conseguir formar primeiro a maior quantidade correta de pares (cálculo da operação e resposta).

## Resultados e discussão

Quando a atividade com o jogo foi sugerida aos alunos, os mesmos se mostraram bastante entusiasmados, pois era algo que mudava a metodologia da sala de aula, pois o jogo é uma ferramenta metodológica que atrai a atenção dos alunos. E nesse sentido podemos concordar com Alves (2001, p.25) quando ele diz que: “O jogo pode fixar conceitos, motivar os alunos, propiciar a solidariedade entre colegas, desenvolver o senso crítico e criativo, estimular o raciocínio, descobrir novos conceitos” e é fato que através de atividades como esta proporcionam aos alunos todo aparato de estímulos necessários ao seu desenvolvimento tanto intelectual como pessoal ao passo que promove uma sensibilidade no trato com os colegas.

Durante a aplicação da atividade foi possível observar que alguns alunos estavam dispersos, enquanto outros estavam bastante entusiasmados pela atividade lúdica, diante disso houve a necessidade dos pesquisadores intervirem em alguns grupos e assim procurar estimulá-los para que os mesmos participassem ativamente da atividade. Ficou claro também as dificuldades de alguns alunos mediante ao conteúdo abordado em sala de aula, e nesse momento tivemos a oportunidade de sanar tais dificuldades quase que em sua totalidade, e dessa forma tornar o aprendizado do conteúdo mais prazeroso para o aluno.

## Conclusões

Concluída a aplicação da atividade percebemos que os alunos conseguiram absorver de forma bastante proveitosa o que o jogo proporcionava, que era realmente praticar os conceitos e cálculos envolvendo as quatro operações e sanar quase que totalmente o deficit existente nas mesmas. A atividade proporcionou também uma aula diferente, mais dinâmica e mais participativa, onde foi notório o envolvimento e interação entre os alunos referente a prática das quatro operações. A atividade foi muito proveitosa, pois o envolvimento dos alunos foi digno de elogios e a utilização de material do concreto tornou a aula mais dinâmica e atrativa.

**Palavras-Chave:** Quatro Operações; Baralho; Materiais Manipuláveis; Recursos Metodológicos.

## Referências

ALVES, Eva Maria Siqueira. A ludicidade e o ensino da matemática: Uma prática possível. Campinas, SP: Papirus, 2001.