

<b>Curso: Farmácia – Faculdades Pitágoras – Unidade Divinópolis</b>		
Disciplina: Metodologia do Ensino da Aritmética		Tutor(a): Prof. Eng. Alexandre Dezem Bertozzi, esp.
Aluno(a):		
RA:		Data de entrega: __ / __ / ____
Unidade:	Atividade ( )    Interatividade ( )	Nota:

1 – Faça uma pesquisa e relate de que forma os jogos podem contribuir para a aprendizagem de matemática. Para isso, consulte obras de, no mínimo, 3 autores. Posteriormente, produza um texto de no máximo, 1 folha.

As dificuldades encontradas por alunos e professores no processo ensino-aprendizagem da matemática são muitas e conhecidas. Por um lado, o aluno não consegue entender a matemática que a escola lhe ensina, muitas vezes é reprovado nesta disciplina, ou então, mesmo que aprovado, sente dificuldades em utilizar o conhecimento "adquirido", em síntese, não consegue efetivamente ter acesso a esse saber de fundamental importância.

O professor, por outro lado, consciente de que não consegue alcançar resultados satisfatórios junto a seus alunos e tendo dificuldades de, por si só, repensar satisfatoriamente seu fazer pedagógico procura novos elementos - muitas vezes, meras receitas de como ensinar determinados conteúdos - que, acredita, possam melhorar este quadro. Uma evidência disso é, positivamente, a participação cada vez mais crescente de professores nos encontros, conferências ou cursos.

A relação entre o jogo e a Matemática possui atenção de vários autores e constitui-se numa abordagem significativa, principalmente na Educação Infantil, pois é nesse período que as crianças devem encontrar o espaço para explorar e descobrir elementos da realidade que as cerca. A criança deve ter oportunidade de vivenciar situações ricas e desafiadoras, as quais são proporcionadas pela utilização dos jogos como recurso pedagógico.

De acordo com Schwartz (1966), a noção de jogo aplicado à educação desenvolveu-se vagarosamente e penetrou, tardiamente, no âmbito escolar, sendo sistematizada com atraso, mas trouxe transformações significativas, fazendo com que a aprendizagem se tornasse divertida.

A importância dos jogos no ensino da Matemática vem sendo debatida há algum tempo, sendo bastante questionado o fato de a criança realmente aprender Matemática brincando e a intervenção do professor. Por isso, ao optar por trabalhar a Matemática por meio dos jogos, o professor deve levar em conta a importância da definição dos conteúdos e das habilidades presentes nas brincadeiras e o planejamento de sua ação com o objetivo de o jogo não se tornar mero lazer.

A Matemática faz-se presente em diversas atividades realizadas pelas crianças e oferece aos homens em geral várias situações que possibilitam o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e a capacidade de resolver problemas. O ensino dessa disciplina pode potencializar essas capacidades, ampliando as possibilidades dos alunos de compreender e transformar a realidade.

Dentre os muitos objetivos do ensino de Matemática, encontra-se o de ensinar a resolver problemas, e as situações de jogos representam uma boa situação-problema, na medida em que o professor sabe propor boas questões aos alunos, potencializando suas capacidades para compreender e explicar os fatos e conceitos da Matemática.

Segundo Boavida (1992), o principal objetivo da educação é ensinar os mais novos a pensar, e a resolução de problemas constitui uma arte prática que todos os alunos podem aprender.

Miguel de Guzmán (1986) valoriza a utilização dos jogos para o ensino da Matemática, sobretudo porque eles não apenas divertem, mas também extrai das atividades materiais suficientes para gerar conhecimento, interessar e fazer com que os estudantes pensem com certa motivação.

De acordo com Borin (1996), um dos motivos para a introdução de jogos nas aulas de Matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados pelos alunos.

Assim sendo, o ensino da Matemática na Educação Infantil deve priorizar o avanço do conhecimento das crianças perante situações significativas de aprendizagem, sendo que o ensino por meio dos jogos deve acontecer de forma a auxiliar no ensino do conteúdo, propiciando a aquisição de habilidades e o desenvolvimento operatório da criança.

[http://www.educacional.com.br/articulistas/outrasEducacao\\_artigo.asp?artigo=artigo0071](http://www.educacional.com.br/articulistas/outrasEducacao_artigo.asp?artigo=artigo0071)

[http://www.matematicahoje.com.br/telas/sala/didaticos/recursos\\_didaticos.asp?aux=C](http://www.matematicahoje.com.br/telas/sala/didaticos/recursos_didaticos.asp?aux=C)

<http://paginas.terra.com.br/educacao/calculo/Artigos/Professores/utilizandojogos.htm>

todos acessados em 04 de setembro de 2006.

## 2 – Como sabemos que 3 não divide nenhuma potencia de 10?

Divisão é a [operação matemática](#) que determina a quantidade de vezes que um número (*divisor*) está contido dentro de outro número (*dividendo*). A divisão é a operação inversa da [multiplicação](#).

*"Divisão é o ato de dividir, repartir, separar as partes de um todo".*

Se fizermos sempre  $10^n = x$ , para todo  $n \in \mathbb{N}$ , teremos sempre:

$$10^2 = 100$$

Múltiplos de 10, exemplos:

$$10^0 = 1$$

$$10^1 = 10$$

$$10^2 = 100$$

Critérios de [divisibilidade](#):

Um número inteiro **A** é divisível por um inteiro (*não nulo*) **B** se, e somente se, existir k inteiro tal que:  
 $A = kB$

Um número é divisível por 3 quando a [soma](#) dos [valores absolutos](#) de seus [algarismos](#) for divisível por 3.

Exemplos

$$54 \rightarrow 5+4 = 9 \rightarrow 9:3 = 3$$

$$1245 \rightarrow 1 + 2 + 4 + 5 = 12 \rightarrow 1 + 2 = 3$$

$$14348907 \rightarrow 1 + 4 + 3 + 4 + 8 + 9 + 0 + 7 = 36 \rightarrow 3 + 6 = 9 \rightarrow 9:3=3$$

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Divis%C3%A3o>

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Crit%C3%A9rios\\_de\\_divisibilidade](http://pt.wikipedia.org/wiki/Crit%C3%A9rios_de_divisibilidade)

todos acessados em 04 de setembro de 2006.