

JOGOS: UM AGENTE FACILITADOR NA APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA

Autor(a): Patrícia Sandalo Pereira

Vínculo Institucional: Docente da UNIOESTE, campus Foz do Iguaçu e

Doutoranda em Educação

Matemática pela UNESP - Rio Claro/SP

Email: patriciasandalop@uol.com.br

Este mini-curso vem ao encontro das necessidades dos educadores que buscam diferentes práticas para a ação pedagógica junto aos educandos. Diante disso, iremos propor a presença do lúdico em sala de aula como agente facilitador na aprendizagem da matemática, envolvendo os conteúdos matemáticos do ensino fundamental.

O nosso objetivo é mostrar a viabilidade da aplicação dos jogos em nível fundamental, e promover trocas de experiências entre os participantes.

Como proposta de desenvolvimento, aplicaremos os jogos aos participantes, de modo que possam fazer uma análise sobre o uso destes em sala de aula. Após essa vivência prática dos participantes, faremos uma reflexão conjunta sobre os aspectos psicopedagógicos envolvidos nos jogos, tais como: a criatividade, o raciocínio, a competição e o desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas. E, finalmente, discutiremos sobre a viabilidade da aplicação dos jogos como ação metodológica no processo ensino-aprendizagem da Matemática, em nível fundamental.

BIBLIOGRAFIA

MORRIS, J. How to develop problem solving using a calculator. National Council of Teachers of Mathematics, 1981.

PEREIRA, P. S. O desenvolvimento da resolução de problemas e dos jogos, utilizando a calculadora, 1993. Monografia. UNESP, Rio Claro/SP.