

Jogos: um recurso didático nas aulas de matemática

Prof^ª. Vanilda Alves da Silva Neuhaus
UNIGRAN - Centro Universitário da Grande Dourados
vanilda.asn@zipmail.com.br

Objetivos

Despertar o interesse pelo uso de novas tendências, como os jogos matemáticos, segundo os PCNs.

Auxiliar profissionais da área, na construção de materiais didáticos melhorando a qualidade do ensino-aprendizagem.

Adequar os jogos com conteúdos como ferramenta didática nas aulas de matemática.

Demonstrar a utilidade e a aplicabilidade dos jogos matemáticos.

Reconhecer a importância da troca de experiências.

Proposta de desenvolvimento

O trabalho é realizado por meio da construção e utilização de material didático relacionado com o conteúdo. A orientação é estruturada sob a forma de oficina em laboratório de matemática, no qual os participantes desenvolvem as atividades propostas individualmente ou em grupo (re) conhecendo sua importância no processo ensino-aprendizagem.

Recursos

Papel cartão, cartolina americana, cola, tesoura, tampinhas de garrafas, canetas hidrógraficas, pincel atômico, papel sulfite, papel alumínio (rolo), garrafas descartáveis e 5 bolas de gude.

Texto

Tendo em vista as dificuldades encontradas pelos alunos na assimilação de conteúdos de matemática em todos os níveis de ensino, buscamos soluções para mudar ou minimizar tal quadro. Esta oficina tem por finalidade auxiliar na construção de jogos matemáticos e demonstrar sua utilidade. Torna-se oportuno, pois segundo os PCNs “o jogo além de ser um objeto sócio-cultural em que a matemática está presente, é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos. Por meio dos jogos, os alunos vivenciam situações repetitivas, lidam com símbolo, pensam por analogia, produzem linguagem, capacitam-se para submeterem a regras, dão explicações, desenvolvem estratégias, estimulam seu raciocínio lógico e criam seu próprio conhecimento. Além de ser uma nova opção metodológica e, se trabalhada no contexto do educando, ganha espaço como ferramenta ideal. Deve se tomar cuidado pois só deverão ser utilizados quando programados e com objetivos dentro dessa programação e não pelo simples fato de jogar, mas que sejam significativos e trabalhados pelo professor como recursos ao processo de aprendizagem de conceitos.

Bibliografia

ANTUNES, Celso. Jogos para Estimulação das Múltiplas Inteligências. 7.ed. Petrópolis: Vozes, 2000. 295 p.

BRASIL.MEC. Referenciais para Formação de Professores. MEC/SEF, 1999.

BRASIL.MEC.Secretaria do Ensino Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Matemática. Primeiro e Segundo ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL.MEC.Secretaria do Ensino Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Matemática. Terceiro e Quarto ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL.MEC. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio. Linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília:MEC/SEMT, 1999.

CARRAHER, Terezinha et. Al. Na Vida Dez, na Escola Zero. 10.ed. São Paulo: Cortez, 1995. 182 p.

CHATEAU, Jean. O Jogo e a Criança. São Paulo: Summus, 1987. 139 p. (Novas Buscas em Educação, 29)

JULIUS, Edward H. Aritmetruques: 50 dicas de como somar, subtrair, multiplicar e dividir sem calculadora. 2 ed. Campinas: Papyrus, 1999. 83 p.

PAIS, Luiz Carlos. Didática da Matemática: Uma análise da influência francesa. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. 125p. (Coleção Tendências em Educação Matemática, 3)

Periódicos Diversos.

REIS, Faraday. Jogos – O prazer de aprender matemática. São Paulo: Brasil. Vol 1.

VIEIRA, Edite Resende; FRANÇA, Márcia Maria Granja.Do quanto ao porquê. Rio de Janeiro: Access, 1997. v. 1 e 2.