

O JOGO E SUAS POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Cleciara da Silva Medeiros
Francieli Cristina Agostinotto
Professora Especialista da Unioeste – Campus Cascavel
e-mail:tiosanico@bol.com.br

IV. OBJETIVOS:

1. Analisar as razões do uso do jogo na Educação Matemática.
2. Buscar no jogo, como objeto de ensino, um novo caminho para que haja uma crescente e significativa mudança no processo de ensino da Matemática.
3. Analisar as possibilidades pedagógicas dos jogos trabalhados na oficina e sua influência no ensino da Matemática.
4. Participar da elaboração e execução diversos tipos de jogos, separando-os em três blocos: o jogo desencadeador de aprendizagem, o jogo de raciocínio e o jogo de aplicação.

V. PROPOSTA DE DESENVOLVIMENTO:

A Matemática é considerada pela maior parte dos educandos como um verdadeiro “bicho de sete cabeças”. Não só pelo fato de não compreenderem os conceitos e não terem desenvolvido seu raciocínio lógico matemático, mas pelo modo em que essa disciplina é apresentada aos mesmos, de uma forma mecânica, repetitiva, cheia de fórmulas e totalmente descontextualizada.

Por outro lado, muitos educadores encontram muita dificuldade em ministrar essa disciplina de maneira mais estimulante, viva e criativa, pois também, na sua formação de professores de depararam com um conhecimento pronto e acabado, sem espaço para questionamentos ou inovações.

Sendo assim, faz-se necessário uma análise crítica a respeito do que se pretende ensinar e principalmente como ensinar, para que os educandos possam conceber a Matemática como uma ciência viva e dinâmica, que foi construída pelos homens para atender aos seus interesses e necessidades sociais.

Na busca constante da melhoria da qualidade de ensino, surgem diversas propostas de trabalhos em sala de aula, que enfatizam a construção de conceitos matemáticos pelos alunos, tornando-os ativos na sua aprendizagem. Dentre os quais destaca-se o trabalho com jogos, pois resgata no aluno o prazer em aprender Matemática, de uma forma significativa, desenvolvendo sua capacidade de pensar refletir, analisar, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las, com autonomia e cooperação.

Acredita-se que o ensino da Matemática através de jogos torna essa disciplina mais descontraída e agradável, e por outro lado, permita a construção de conceitos matemáticos, partindo de um conhecimento comum para um conhecimento mais estruturado; mas para tanto, faz-se necessário um profundo conhecimento no assunto, analisando criticamente todas as suas implicações no processo de formação do conhecimento.

Dessa forma, esse curso, se desenvolverá através de:

1. Explicação oral do tema proposto, utilizando transparências, a fim de realizar uma breve revisão de literatura, bem como estabelecer sua relação com a prática pedagógica.
2. Exploração de desafios com palitos, argolas, tampinhas e quadrados mágicos.
3. Debate a respeito da importância dos jogos de raciocínio.
4. Apresentação de alguns jogos desencadeadores de aprendizagem e jogos de raciocínio. Sendo que, todas as pessoas envolvidas na oficina, participarão da elaboração de regras e da execução dos jogos. Os jogos explorados serão os seguintes:
 - Pentaminó
 - O resto que avança
 - Tênis Matemático
 - Labirinto de números.
 - Quebra-cabeças geométricos com a finalidade de explorar a percepção espacial e noções de geometria plana.
5. Após a apresentação e execução de cada jogo serão realizadas explicações e discussões a respeito de todas as possibilidades pedagógicas envolvidas nas jogadas.
6. Apresentação e execução de alguns jogos aplicativos:
 - Jogo da velha, adaptado para jogos de Matemática, com a construção do tabuleiro utilizando as propriedades da geometria.
 - Brincando com as quatro operações.
7. Explicação e discussão a respeito da importância do trabalho com jogos e a possibilidade de aproximar o aluno do conhecimento científico, através das soluções de problemas vividos de uma forma lúdica e agradável.

VI. BIBLIOGRAFIA:

- ALVES, Rubem. A alegria de ensinar. São Paulo: Ars Poetica, 1994.
- ARANÃO, Ivana Valéria D. A matemática através de brincadeira e jogos. Campinas, SP: Papyrus, 1997.
- ASIMOV, Isaac. No mundo dos números. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1995.
- AZEVEDO, Maria V. Rezende. Jogando e construindo matemática. São Paulo: Unidas, 1993.
- BRENELLI, Rosely Palermo. O jogo como espaço para pensar. Campinas, SP: Papyrus, 1996.
- D'AMBROSIO, Ubiratan. Da realidade à ação: reflexão sobre educação e matemática. Campinas, SP: Papyrus, 1986.
- DANTE, Luiz Roberto. Didática da resolução de problemas de matemática. São Paulo: Ática S.A., 1998.
- GOULART, Iris B Piaget. A importância dos jogos de regras para a construção do conhecimento na escola. Organização: Lino de Macedo. Universidade de São Paulo/Instituto de Psicologia/Laboratório de Psicopedagogia, 1996.
- GRANDO, Regina Célia. O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da matemática. Dissertação de Mestrado – UNICAMP 1995.
- GUELLI, Oscar. Jogando com a matemática. São Paulo: Ática S.A., 1997.
- IMENES, Luiz Márcio. Problemas curiosos – vivendo a matemática. São Paulo: Scipione Ltda, 1989.
- _____. Brincando com números – vivendo a matemática. São Paulo: Scipione Ltda, 1989.

IMENES, Luiz Márcio e LELLIS, Marcelo. Matemática. 8a série. São Paulo: Scipione, 1997.

KALEFF, Ana Maria M. R. Quebra-cabeças geométricos e formas planas. Niterói, RJ, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1996

MOURA, Manoel O. de. O jogo na educação matemática. São Paulo: FDE, 1991.

RIZZO, Gilda. Jogos inteligentes. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.