



OS JOGOS E O ENSINO DE MATEMÁTICA

Profª Vanilda Alves da Silva Neuhaus – Mestranda /UFMS e Professora/UNIGRAN
vanilda.asn@bol.com.br

Profª Vera Fátima Corsino de Almeida – Coordenadora e Professora /UNIGRAN
vera@unigran.br

Texto:

Um dos propósitos deste projeto é contribuir para as reflexões de problemas de caráter geral que, agregam-se a outros específicos: a desarticulação quase que total entre os conhecimentos pedagógicos e entre teoria e prática, as discutíveis concepções de Matemática e do ensino de Matemática; o tratamento dos conteúdos pedagógicos descontextualizados e desprovidos de significados não conseguindo, assim, conquistar os alunos para sua importância, dentre outros. É fundamental rever a prática pedagógica, e para tanto se torna necessário uma fundamentação teórica e a partir daí uma reflexão para tomada de decisões. Conhecer diferentes caminhos que auxiliem o educador no sucesso do processo de ensino – aprendizagem, direcionando-os de forma competente no processo de transformar os conhecimentos matemáticos historicamente produzidos em saber matemático escolar relevante para a formação intelectual do aluno. Os participantes deverão perceber a importância da formação continuada e buscar desenvolvê-la à medida que reflète sobre sua prática pedagógica e busca conhecimentos e alternativas para superar problemas e desafios. Através de estudo e pesquisas, verificam-se opções metodológicas que contribuem no processo ensino – aprendizagem, desse modo, é necessário estar aberto a mudanças. É importante analisar os conhecimentos prévios dos alunos, utilizar estratégias para atender as diferenças individuais de aprendizagem e incorporar recursos como os jogos no ensino de Matemática. O professor ministrante auxiliará na confecção de material didático pedagógico, relacionando-os com conteúdos e mostrando sua aplicabilidade. Tornando assim as aulas interessantes e dinâmicas de forma que leve o aluno a participar, mostrando que a Matemática está relacionada com outras disciplinas e está presente no nosso dia a dia, compreendendo-a seus significados e aplicações.

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. Este mini curso 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.

Palavras textos: (formação de professores – transposição didática – jogos matemáticos)

Público Alvo: Neste mini curso poderá participar professores e acadêmicos de Matemática onde os ministrantes de forma descontraída e prazerosa levará o educador à reflexão sobre a importância de práticas inovadoras que os auxiliarão no processo ensino e aprendizagem da disciplina de Matemática.

Objetivos:

Objetivo Geral:

Propiciar ao professor um momento de reflexão para a importância da busca pela formação continuada, uma vez que a fundamentação indica diferentes caminhos, que norteiem e facilitem as tomadas de decisões para o sucesso do processo ensino/aprendizagem.

Objetivos Específicos:

- integrar professores ministrantes com professores das escolas selecionadas ou indicadas para participarem deste projeto;

- proporcionar momentos de reflexão e flexibilidade que permita a participação do dos professores;
- relacionar Matemática com o cotidiano e com outras disciplinas;
- reconhecer métodos inovadores que auxiliem no processo ensino – aprendizagem;
- mostrar que a Matemática pode ser compreendida facilmente e de forma descontraída;
- construir materiais didáticos, relacionando-os com conteúdos e informando sua aplicabilidade;
- reconhecer as dificuldades do ensino de Matemática;
- buscar novas práticas pedagógicas;
- articular conhecimentos matemáticos e pedagógicos e entre teoria e prática.

Proposta de desenvolvimento: O trabalho busca auxiliar profissionais da área, na construção de materiais didáticos, melhorando a qualidade do ensino-aprendizagem. Adequando os jogos com conteúdos como ferramenta didática nas aulas de matemática. Além de demonstrar a utilidade e a aplicabilidade dos jogos matemáticos e reconhecer a importância da troca de experiências. A orientação é estruturada sob a forma de mini curso 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 hidrográficas, pincel atômico, papel sulfite, papel alumínio (rolo), garrafas descartáveis e 5 bolas de gude.

Referências Bibliográficas:

ALVES, E. M. S. *A ludicidade e o ensino da Matemática: uma prática possível*. Campinas: Papirus, 2001.

BORBA, M. C. Etnomatemática e a cultura da sala de aula. *Revista Educação matemática*. Campinas, Ano 9, n. 1, p. 40-54. jul/2002.

BRASIL.MEC. *Referenciais para Formação de Professores*. Brasília: 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.

BRUNELLI, R. P. *O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas*. Campinas: Papirus, 1999.

CARRAHER, T. N. *Na vida dez, na escola zero*. São Paulo: Cortez, 1995.

D'ANGELO, C. *Crianças especiais superando a diferença*. Bauru: Edusc, 1998.

MACHADO, S. D. A (org). *Educação Matemática: uma introdução*. São Paulo: EDPUC, 1999.

MOISÉS, L. *Aplicações de Vygotsky à Educação Matemática*. São Paulo: Papirus, 2003.

PAIS, L. C. *Didática da Matemática: Uma análise da influência francesa*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

TEIXEIRA, S. *Jogos Matemáticos*. Goiânia: Gráfica Vieira, 2001.

ZUNINO, D. L. de. *A matemática na escola: aqui e agora*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

RESUMO:

Verificando as dificuldades encontradas pelos alunos na assimilação de conteúdos de matemática em todos os níveis de ensino, através de estudos e reflexões buscou-se tentar mudar ou minimizar tal quadro. O mini curso Os jogos e o ensino de Matemática tem por finalidade auxiliar na construção de jogos matemáticos e demonstrar sua utilidade. 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. Faz-se necessário utilizá-los 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.