

## **MINECRAFT MATEMÁTICO**

Categoria: Ensino Fundamental - Anos iniciais

Modalidade: Materiais e/ou jogos didáticos.

**TEIXEIRA, Nicolas Keller; ANDRADE, Otávio Schaffazick de; PETRI, Simone Schaurich.**

**Instituição participante: Escola de Ensino Fundamental Bruno Laux, Condor, RS.**

### **INTRODUÇÃO**

O brincar e o brinquedo, e inclusive a produção dos brinquedos, devem fazer parte do cotidiano das crianças, assim como o jogo e todas as formas de movimento que são inerentes na vida das crianças.

Quando a criança brinca, age com liberdade e espontaneidade, para dessa forma criar e recriar seu próprio mundo. Uma das formas de reforçar a criança como protagonista de suas ações é incentiva-la na produção de seus próprios brinquedos, colocando-a como responsável pela construção do seu conhecimento.

Percebemos na sociedade atual a influência do desenvolvimento tecnológico e da indústria eletrônica no mundo dos brinquedos, proporcionando as nossas crianças brinquedos prontos e muitas vezes sem significados, com os quais somente conseguem-se reproduzir situações previamente estipuladas pelo próprio brinquedo industrializado.

Este trabalho foi desenvolvido com a turma do terceiro ano B, a turma demonstra bastante interesse pelos jogos eletrônicos, principalmente pelo jogo Minecraft, gostam de desenhar os bonecos do jogo nos tempinhos vagos após terminarem as atividades em sala de aula.

Aproveitamos o interesse da turma pelo jogo eletrônico Minecraft, transformando-o num jogo confeccionado pelos próprios alunos com material reciclado, com os conteúdos trabalhados em sala de aula, para fixação da adição e da subtração, cálculos mentais e uso do material dourado.

## **CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A atividade lúdica promove a capacidade de se expressar em diferentes linguagens, com sensações de prazer e emoção. Vigotski (1994) interpreta o brincar como um meio pelo qual ocorre a aprendizagem de regras. Ou seja, é através dos jogos e das brincadeiras que a criança aprende e expressa aquilo que tem dificuldade de colocar em palavras.

Na atualidade conforme Friedmann (2012) as crianças ficam muito tempo expostas as influências da mídia, que acaba incentivando-as ao mercado avassalador do mundo do consumo, criando nelas a vontade de ter os brinquedos e jogos veiculados pela propaganda e merchandising.

Haetinger (2012, p.45) também retrata algumas situações referentes ao avanço da tecnologia em nosso meio: “O atual avanço tecnológico gera um modelo de vida sedentária. Controles remotos, computadores, carros e máquinas automatizadas, entre tantos outros objetos, favorecem as posturas corporais estáticas. Muitas vezes, as pessoas preferem ficar sentadas do que praticar, esportes, jogar, correr e caminhar. “

Essa situação também está visível no mundo de nossas crianças, estão trocando as brincadeiras tradicionais por jogos eletrônicos, muitas vezes onde se joga sozinho. Por isso criamos o Minecraft Matemático, um jogo inspirado nos jogos eletrônicos, mas que faz a turma interagir, brincar e aprender concretamente.

Confeccionamos todo o jogo com materiais reciclados. Primeiramente confeccionamos os bonecos do Jogo Minecraft com caixas de leite, de remédios e outros utensílios. A trilha de cálculos por onde o boneco anda foi feita com bandejas de ovos pintadas com tinta, tendo uma saída e uma chegada, contendo nela cálculos de adição e subtração. O dado foi feito com caixa de papelão. O material dourado foi feito com caixas de leite e caixas de fósforo.

O jogo funciona da seguinte forma: Envolve dois participantes, cada um escolhe um boneco de cor diferente (as mesmas cores do dado). No dado tem as opções: ande uma casa, volte uma casa, a cor vermelha referente ao boneco e a cor verde referente ao outro boneco. Um jogador joga o dado, a cor que sair indica o boneco que vai andar pela trilha de cálculos, coloca-se o boneco em cima da trilha e responde o cálculo, pode usar o material dourado caso sentir necessidade, se errar o cálculo, deverá voltar uma casa, e o outro jogador joga o dado, se o dado cair na opção ande uma casa, o jogador pode andar sem responder o cálculo. O primeiro que terminar a trilha vence o jogo.

Os alunos gostaram muito de jogar o jogo na sala de aula, por causa do tema (jogo eletrônico que eles gostam), isso ajudou eles a ter mais interesse em realizar os cálculos na sala de aula e em casa. Segundo Lippmann (2009, p. 42) “o conhecimento matemático trazido e percebido pelos alunos é advindo de contextos significativos. É o conhecimento social, real e necessário na vida cotidiana das pessoas.”.

Portanto indo ao encontro de Friedmann (2012), desenvolver oficinas de construção de brinquedos é algo absolutamente necessário, estimula a criança em vários campos. Nesse caso entramos no mundo tecnológico, materializando o jogo para as crianças vivenciarem a brincadeira real, aprimorarem o conceito lógico matemático e desenvolverem os aspectos psicomotores.

## CONCLUSÕES

O jogo Minecraft Matemático tem um tema de agrado das crianças, sendo confeccionado com material reciclado pelas mesmas, estimulando assim a criatividade, a preservação do meio ambiente e incentivando as crianças a brincarem brincadeiras de verdade, desenvolvendo ainda o sistema psicomotor. Por fim, facilita o cálculo mental e o raciocínio lógico matemático e estimula a interação entre as crianças.

## REFERÊNCIAS

- FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil**: observação, adequação e inclusão. 1. Ed. São Paulo: Moderna, 2012. (cotidiano escolar: ação docente)
- HAETINGER, Daniela. **Jogos, recreação e lazer**. 1. Ed. Curitiba, PR IESDE Brasil, 2012.
- LIPPMANN, Luciane. **Ensino da matemática/ Luciane Lippmann**. – Curitiba, PR ; IESDE Brasil, 2009. 220p.
- VIGOTSKI, Lev Semenivich. **A formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Trabalho desenvolvido com a turma do terceiro ano B do Ensino fundamental, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Bruno Laux, pelos alunos: Aisla Valentina Laurtert; Alifer Vinicius de Camargo Dreilich; Ana Paula Elsenback Mayer; Camila Borba Shen; Estevão Derek Silveira; Gustavo de Werk Hilleshain; Gustavo Hinnah, Kesia Natalia Wegner Schwantes; Laura Durks de Oliveira; Lucas Renato Nowaczki Santos; Maria Eduarda Brum Bello; Mathias Ricardo Reink; Mikaely da Silva Jantsch; Natalya Joline Meira Ungaratti; Nathanael de Oliveira dos Santos; Nicolás Keller Teixeira; Otávio Schaffazick de Andrade; Renan Junior Muller Pereira; Samuel Araujo de Souza; Wesley da Silva Bueno; Willyan Dallabrida da Silva.

**Dados para contato:**

**Expositor:** Nicolás Keller Teixeira; **e-mail:** escolabrunolaux@hotmail.com

**Expositor:** Otávio Schaffazick de Andrade; **e-mail:** escolabrunolaux@hotmail.com **Professor**

**Orientador:** Simone Schaurich Petri; **e-mail:** dsissa.ss@hotmail.com