

ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



Jogando com Inteiros

Categoria: Ensino Fundamental II

Modalidade: Materiais e/ou Jogos Didáticos

**DA SILVA, Julia Isabella Günther; WEMER, Lucas Kiefer;
AIMI, Juliane; MACHADO, Carlizi Barcelos.**

Instituição participante: EMEF Paul Harris - Santa Rosa - RS

INTRODUÇÃO

Considerando a importância de construir e interagir de forma descontraída, em busca de aprendizagens mais significativas, desenvolvemos este projeto com a turma do 7º Ano 1, composta por 27 alunos. Inicialmente fizemos a introdução do conteúdo “Números Positivos e Negativos”, fazendo uso de situações cotidianas, como transações bancárias, temperaturas e altitudes. Confeccionamos uma reta numérica para que os alunos pudessem visualizar que quanto mais distantes os números negativos estivessem da origem (0), menores seriam seus valores, e que quanto mais distantes os números positivos estivessem da origem, maiores seriam seus valores.

Ainda trabalhamos as operações com Números Positivos e Negativos, e foi trabalhando a prática das operações que resolvemos fazer o uso dos jogos para uma melhor compreensão do conteúdo trabalhado. Este projeto foi desenvolvido nos meses de maio e junho, e o seu fechamento, ou seja, construção e apresentação dos jogos foi na primeira quinzena de julho.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

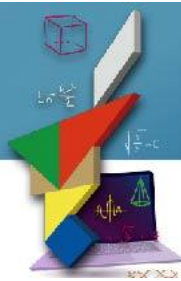
Através dos jogos e atividades lúdicas, os alunos podem aprender novos conceitos, adquirir informações e superar dificuldades de aprendizagem, bem como, estes também podem contribuir para a formação de atitudes, tais como, enfrentar desafios, lançar-se à busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e da possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório. Outro aspecto muito importante na questão lúdica, é o critério do erro e acerto, sendo que estes podem ser decididos pelo grupo, havendo assim um certo debate, permitindo o exercício da argumentação e a organização do pensamento. Porque não dizer desenvolver “um certo encantamento” pela Matemática, já que os jogos matemáticos instigam ao educando a buscar, em primeiro lugar, as regras pré-estabelecidas e conseqüentemente “usar” o conteúdo em questão. Cabe aos educadores reconhecer e refletir sobre o papel do jogo como estratégia pedagógica, explorando seu potencial educativo e buscando assim o sucesso escolar.

Conforme Castelnuovo, os jogos podem vir no início de um novo conteúdo com a finalidade de despertar o interesse do educando ou no final com o intuito de fixar a aprendizagem e reforçar o desenvolvimento de atitudes e habilidades.

Conforme Irene Albuquerque (1954) o jogo didático serve para fixação ou treino da aprendizagem. É uma variedade de exercícios que apresenta motivação em si mesma, pelo seu objetivo lúdico, ao fim do jogo, o educando deve ter treinado algumas noções, tendo melhorado sua aprendizagem. Através do jogo ele deve treinar honestidade, companheirismo, atitude de simpatia ao vencedor ou ao vencido, respeito às regras estabelecidas, disciplina consciente, acato às decisões do juiz. Esta diversidade de concepções acerca dos materiais e jogos aponta para a necessidade de ampliar nossa reflexão.

Portanto, a partir destas reflexões nos propomos a contribuir, através deste projeto, evocar a importância e o porquê do lúdico na aprendizagem Matemática, bem como também, observar que não é apenas o lúdico o fator de uma aprendizagem mais significativa, mas que o professor tem nesta, uma função muito importante, pois deve ser um grande construtor deste processo.

Desenvolvemos este projeto com uma turma de 7º Ano, onde propomos como fechamento do conteúdo a pesquisa e a construção de jogos pedagógicos envolvendo



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



Números Positivos e Negativos. Dividimos a turma em 7 grupos, cada grupo pesquisou e confeccionou 4 jogos. Estipulamos um prazo de 2 semanas para a pesquisa e confecção dos jogos.

Na data estipulada cada grupo apresentou seus jogos, bem como as regras de cada um. A aula foi dividida em 2 momentos, no 1º momento foram feitas as apresentações e no 2º momento o uso dos jogos.

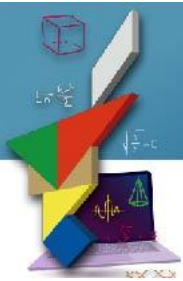
Foram momentos de puro encantamento, tanto da nossa parte, quanto dos alunos. Ver a organização e a forma como apresentaram foi espetacular. Podíamos ter levado à sala de aula vários jogos prontos, confeccionados por nós, porém queríamos um envolvimento maior dos alunos, por isso apostamos na pesquisa e na escolha dos jogos que queriam jogar. Foi um momento de troca de saberes, de aprendizagem pura e de muito entusiasmo, esta geração está habituada à jogar jogos online ou jogos prontos. Foi diferente pesquisar e confeccionar seus próprios jogos.

No 2º momento da aula fizeram uso dos jogos, fizeram trocas de materiais, e o que se viu foi algo indescritível, todos muito empolgados jogando os jogos que os outros grupos da sala confeccionaram. Interessados em conhecerem as regras, em aprender ainda mais sobre o conteúdo trabalhado.

Destacamos aqui uma citação referente aos Planos Curriculares Nacionais:

Finalmente, um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver. (PCN, 1997, p.48).

CONCLUSÕES



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



Ao desenvolver este projeto observou-se a importância do uso de diferentes recursos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem, a Matemática dá essa abertura em vários conteúdos trabalhados, então por que não finalizar esta unidade com a aplicação de jogos. Foi notável o envolvimento dos alunos ao longo do projeto, bem como o trabalho em equipe na construção dos jogos e na compreensão das regras.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Irene de. Metodologia da Matemática. Rio de Janeiro : Ed. Conquista, 1953

CASTELNUOVO, E. Didática de la Matemática Moderna. México: Ed. Trillas, 1970.

Trabalho desenvolvido com a turma 7º Ano 1, da Escola EMEF Paul Harris

Dados para contato:

Expositor: Julia Isabella Günther da Silva; **e-mail:** juliaisa.silva@educacaosr.com.br

Expositor: Lucas Kiefer Weimer; **e-mail:** digitar e-mail; lucas.weimer@educacaosr.com.br

Professor Orientador: Juliane Aimi; **e-mail:** juliane.aimi@educacaosr.com.br;

Professor Co-orientador: Carlizi Barcelos Machado; **e-mail:** carlizi.machado@educacaosr.com.br.