



RELATO DE EXPERIÊNCIA – OFICINA DE JOGOS MATEMÁTICOS

Liliane Souza Cardoso

Introdução

O Subprojeto Educação Matemática, oferecido pelo PIBID Unimontes (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) implantado na Escola Estadual Claudemiro Alves Ferreira, possibilitou conciliar teoria e prática. Dentre os vários eventos realizados pelo pibidi, um em questões chamou atenção; a oficina de jogos matemáticos.

Com a utilização de jogos foi possível observar o nível de conhecimento do educando, onde o mesmo será avaliado sem uma pressão psicológica, tornando a atividade mais participativa. Os jogos matemáticos podem ser um recurso lúdico prazeroso, possibilitando o acesso da criança a vários tipos de conhecimentos e habilidades. Segundo Moura e Viamonte (2005) o jogo favorece o desenvolvimento da linguagem, criatividade e o raciocínio dedutivo. As habilidades envolvidas na elaboração de uma estratégia para vencer o jogo, que exigem tentar, observar, analisar, conjecturar e verificar compõe o raciocínio lógico, importante para o ensino da Matemática.

Desenvolvimento

O eixo escolhido para ser trabalhado foi a “oficina de jogos matemáticos”, que ocorreu dia 15 de abril de 2015, que contou com a participação do regente de sala. O evento possibilitou ao educando uma aula diferenciada, criando situações onde o aluno possa desenvolver seu raciocínio lógico, coordenação motora e trabalho em grupo. Foram utilizados jogos diversos como dados, quebra-cabeça, jogos de memória e associações dos números com a quantidade. Os objetivos apresentados foram desenvolver coordenação motora; aprimorar o raciocínio lógico; exercitar trabalho em grupo e estimular criatividade do aluno.

Com a definição das metas a ser alcançadas, foi organizada a oficina, que ocorreu na turma do 3ª ano do Ensino Fundamental juntamente com a participação do professor regente. O local escolhido para realização da oficina foi à própria sala de aula. No primeiro momento o aluno



confeccionou seu próprio jogo, possibilitando trabalhar a coordenação motora e a criatividade do aluno. No segundo momento os alunos socializarão com os colegas seus jogos.

A construção do conhecimento matemático é importante para o crescimento do aluno, e a partir deste pressuposto foram elaboradas atividades, que possibilitaram ao educando a construir de seus próprios conhecimentos, e emprega o conhecimento adquirido em sala de aula em seu cotidiano. A oficina de jogos matemáticos possibilitou a construção de problemas os quais o aluno consiga encontrar respostas fazendo um processo de contextualização.

Resultados

A realização da oficina de jogos matemáticos permitiu uma aula diferenciada e dinâmica com brincadeiras, mostrando para o aluno que a matemática pode ser divertida e prazerosa. O aluno hoje deve ser provocado a raciocinar e justificar suas ideias, criar e ser mais dinâmico. Os jogos matemáticos propiciam ao aluno o desenvolvimento da capacidade de observação do meio social á sua volta, através de comparações de semelhanças e diferenças, e permite a elaboração de certas estruturas clássicas através da resolução de problemas simples, buscando estratégias para vencer o jogo. Os jogos possibilitam ao aluno criar e construir seus próprios brinquedos aperfeiçoando as suas habilidades.

Os jogos tornam o aluno livre do seu egocentrismo, permitindo ao aluno conhecer regras e aumentar o seu contato social, vivendo situações de colaboração, competição, além de ser um ótimo instrumento da avaliação, onde é possível detectar as dificuldades do aluno.

Referência:

MOURA, Paula Cristina. VIAMONTE, Ana Júlia, **Jogos matemáticos como recurso didático**.2005.Disponívelem<WWW.Apm,PT/files/-co-moura-viamantes-4ª4de07e84113.pdf>. acesso em: 20 jun.2014.