

ÁREA TEMÁTICA: (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

BRINCANDO COM A MATEMÁTICA

José Trobia (jtrobias@uepg.br)

Isabelle Alves Trobia (isatrobia@gmail.com)

RESUMO: Este projeto discute uma das metodologias para o ensino de matemática, os jogos. Os PCN's afirmam que os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas por permitirem que estes sejam apresentados de modo atrativo favorecendo a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Apesar disso, os Parâmetros não orientam em relação a como devem ser encaminhados os trabalhos didático-pedagógicos com os jogos nas aulas de matemática. Nas Diretrizes do Estado do Paraná fica clara a idéia de que não existe um caminho que possa ser identificado como único e melhor para o ensino. No entanto, conhecer diversas possibilidades de trabalho é fundamental para que o professor construa sua prática. Neste projeto, o uso de jogos tem o objetivo de fazer com que os alunos sejam motivados a aprender Matemática, despertem o interesse nas atividades propostas e transformem-se em elementos ativos do seu processo de aprendizagem. O projeto foi desenvolvido com vinte alunos do SESC e mais trinta alunos matriculados no Colégio Estadual do Campo Juvenal Borges, na cidade da Lapa. Para o desenvolvimento das atividades foram elaborados e/ou adaptados os seguintes jogos: Bingo, Quadrimu, Frações Equivalentes, Caça aos primos e Contig 60, que depois de aplicados foram avaliados. A partir das observações e respostas dos participantes, concluímos que o uso de jogos para o ensino representa uma mudança de postura do professor em relação ao: "O que é ensinar matemática?". O papel do professor passa de simples transmissor de conhecimento para o de observador, consultor, mediador e incentivador da aprendizagem e do processo de construção do saber pelo aluno. Além disso, deve-se enfatizar a importância deste projeto para os acadêmicos do Curso de Licenciatura em Matemática uma vez que se constitui num espaço de interlocução e de troca de experiências entre o Ensino Superior, a Educação Básica e a Comunidade.

PALAVRAS CHAVE – Lúdico. Ensino de Matemática. Formação de professores.