



# FEPEG

FÓRUM DE ENSINO,  
PESQUISA, EXTENSÃO  
E GESTÃO

TRABALHOS CIENTÍFICOS APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS DEBATES MINICURSOS E PALESTRAS

23 A 26 SETEMBRO DE 2015  
Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro

ISSN 1806-549X

A HUMANIZAÇÃO NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

REALIZAÇÃO



APOIO



## RELATO DE EXPERIÊNCIA – OFICINA DE JOGOS MATEMÁTICOS

Autor(es): LILIANE SOUZA CARDOSO

O Subprojeto Educação Matemática, oferecido pelo PIBID Unimontes (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) implantado na E.E. Professor Claudemiro Alves Ferreira possibilitou conciliar teoria e prática. Dentre os vários eventos realizados pelo PIBID, um em questões chamou atenção; a oficina de jogos matemáticos que 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. O eixo escolhido para ser trabalhado foi a “oficina de jogos matemáticos”, que ocorreu dia 15 de abril de 2015, e contou com a participação do regente de sala. Foi desenvolvido inicialmente uma revisão bibliográfica com base em MOURA (2005), D’AMBROSIO (1986) – (1996), BRANDÃO (1989) e principalmente nos documentos do PNAIC em Brasil (2012). O evento possibilitou ao educando uma aula diferenciada, criando situações em que pudessem desenvolver seu raciocínio lógico, coordenação motora, trabalho em grupo e a criatividade, os quais são os objetivos norteadores deste trabalho. Foram utilizados jogos diversos como: dados, quebra-cabeça, jogos de memória e associações dos números com a quantidade. Com a definição das metas a serem alcançadas, foi implantada a oficina, que ocorreu na turma do 3<sup>a</sup> ano do Ensino Fundamental, no primeiro momento o aluno confeccionou seu próprio jogo, possibilitando trabalhar a sua criatividade e coordenação motora. No segundo momento os alunos socializaram 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 seus próprios conhecimentos, e empregar o conhecimento adquirido em sala de aula em seu cotidiano. A realização dessa oficina 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, e 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, permitindo-o conhecer regras e aumentar o seu contato social.

Agência financiadora: CAPES