

CEX - CÂMARA DE CIÊNCIAS EXATAS E DOS MATERIAIS (PÔSTER)

NOME: JORDÂNIA DE ALMEIDA PEIXOTO PAULA

TÍTULO: JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA AMPLIAÇÃO DOS CONHECIMENTOS MATEMÁTICOS.

AUTORES: SABRINA ALVES BOLDRINI CABRAL, JORDÂNIA DE ALMEIDA PEIXOTO PAULA, JORDANIA DE ALMEIDA PEIXOTO, LISCILENEDA SILVA PINHEIRO , ELISABETH APARECIDA LAVIOLA MOREIRA, SABRINA ALVES BOLDRINI CABRAL

PALAVRA CHAVE: JOGOS, CONHECIMENTOS, MATEMÁTICA E APRENDIZAGEM

RESUMO

Sabe-se que a matemática possui um papel social muito importante na inclusão dos indivíduos na sociedade. Ensinar matemática é fornecer instrumentos para que o homem seja capaz de atuar no mundo de forma mais significativa com habilidades de resolver problemas, criatividade, iniciativa e autonomia. Dessa forma, diante do atual contexto em que se encontra o ensino de matemática no que diz respeito à Educação Básica e diante da necessidade de encontrar alternativas que sejam eficazes para a construção do conhecimento numérico, em especial as competências necessárias para o desenvolvimento das quatro operações operações fundamentais, o presente trabalho tem como objetivo refletir sobre como a utilização dos jogos como proposta metodológica de ensino aprendizagem podem auxiliar no desenvolvimento e na construção do senso numérico. Levando em consideração a busca de uma matemática significativa mostra a importância do papel professor como mediador do conhecimento. Desenvolver as habilidades necessárias para a construção do senso numérico, tais como as competências de resolver as operações fundamentais, não é uma tarefa fácil para os educadores. De acordo com os PCNs para o ensino de matemática a utilização de jogos pode contribuir de maneira positiva nessa construção. Para Piaget (1971) os jogos são essências no desenvolvimento do raciocínio das crianças: "(...) a atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais (...)," possibilitando o acesso da criança a vários tipos de conhecimentos e habilidades. Segundo Mizakimi, os jogos quando utilizados de maneira correta podem produzir significados ao aprendizado tornando-se mais prazeroso aos educandos. Portanto, a intenção do uso de jogos como estratégia de ensino é estimular o raciocínio lógico e formar pensamentos críticos, habilitando os educandos para os conhecimentos da vida futura.