ÁREA TEMÁTICA:(marque uma das opções)

( ) COMUNICAÇÃO
( ) CULTURA
( ) DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
(X) EDUCAÇÃO
( ) MEIO AMBIENTE
( ) SAÚDE
( ) TRABALHO
( ) TECNOLOGIA

ENSINAR MATEMÁTICA BRINCANDO

José Trobia[1]
Jenifer Monteiro Stocco[2]
Jaqueline Elen de Paula[3]

RESUMO – Atualmente, diversas instituições de ensinoprocuram elaborar metodologias alternativas para ensinar Matemática. Metodologias estas que levam o aluno a pensar, questionar e se arriscar a propor soluções para problemas. Nesta perspectiva,os jogos vêm ganhando espaço dentro das escolas. Contudo, muitas vezes eles são concebidos apenas como passatempos ou brincadeiras e não como atividades que pretendam auxiliar o aluno a pensar com clareza, desenvolvendo sua criatividade e seu raciocínio lógico. Neste projeto o uso de jogos tem o objetivo de fazer com que as crianças gostem de aprender Matemática, despertando seu interesse, pois nessas atividades, os envolvidos passam a ser elementos ativos do seu processo de aprendizagem. Utilizando essa metodologia, o professor deve valorizar o desencadeamento de um trabalho de exploração e/ou aplicação de conceitos matemáticos. É necessário que o professor questione o aluno sobre suas jogadas e estratégias para que o "jogar" se torne uma ferramenta de aprendizagem e criação/recriação conceitual e não apenas uma reprodução mecânica de conceitos. Neste projeto, que é um subprojeto do Núcleo Integrado de Educação Matemática – NIEM, contamos com a participação de cinquenta e quatro alunas do ensino normal do Instituto de Educação Estadual Professor Cesar Prieto Martinez. Foram desenvolvidas atividades com cerca de 20 jogos, sempre mostrando onde cada um pode ser inserido dentro dos conteúdos que são trabalhados, em cada nível de ensino. Durante o desenvolvimento do projeto, essas alunas fizeram o papel exato das crianças das séries iniciais do ensino fundamental. Podemos concluir que o uso de jogos para o ensino representa, em sua essência, uma mudança de postura do professor em relação ao:"O que é ensinar matemática?". O papel do professor muda de comunicador de conhecimento para o de observador, organizador, consultor, mediador, interventor, controlador e incentivador da aprendizagem e do processo de construção do saber pelo aluno.

PALAVRAS CHAVE – Lúdico. Ensino. Matemática.

[1] Professor Mestre do Departamento de Matemática e Estatística da UEPG, apresentador, orientador e autor do trabalho. jtrobia@uepg.br.
[2] Acadêmica do curso de Licenciatura em Matemática da UEPG, autora do trabalho. jeniferstocco@hotmail.com
[3] Acadêmica do curso de Licenciatura em Matemática da UEPG, autora do trabalho. jakeline_de_paula@hotmail.com