

PRÁTICA EXTENSIONISTA III – Pedagogia
4º Semestre - GN

Faculdade Instituto Superior de Educação do Paraná	
Projeto de aula de Prática Extensionista – Análise e produção de jogos matemáticos	80h
Disciplinas contempladas / áreas de conhecimento: Didática, Matemática Básica I, II e III, Recursos Didáticos e Tecnológicos	
Curso: Pedagogia	
Professor(a): Dra. Karen de Azevedo Coutinho	
Local de aplicação do projeto: On-line	
Etapas do Projeto	
Introdução Os ensinamentos no componente curricular de Matemática são fundamentais para que os alunos tenham maior capacidade de raciocinar de forma lógica, de resolver problemas quantitativos e até mesmo de interpretar com maior segurança questões relacionadas aos problemas cotidianos. Desta forma, este projeto objetiva abordar a análise e produção de jogos matemáticos para alunos do Ensino Fundamental I, uma vez que a utilização de jogos como ferramenta auxiliar no ensino de Matemática possibilita que a aula tenha uma dinâmica diferente tanto em relação ao ensino dado pelos professores quanto em relação à aprendizagem dos alunos.	
Fundamentação teórica A Matemática é um componente curricular que exige muita atenção, motivação e dedicação tanto por parte dos discentes quanto dos docentes para se obter o conhecimento desejado, os jogos podem ser uma estratégia pedagógica para proporcionar maior motivação e interesse por parte dos alunos durante o processo de ensino-aprendizagem de Matemática. Rodrigues (2018) define jogo como uma atividade que estimula o desenvolvimento dos processos psicológicos, possibilitando interação com o meio social no qual o sujeito está inserido. Os jogos configuram-se como recurso didático voltado para transformar a aprendizagem da Matemática mais efetiva e prazerosa para os educandos (Costa; Lobo, 2017). Por meio dos jogos, os estudantes têm a possibilidade de construir conceitos e habilidades; os jogos contribuem também no processo de construção da autonomia dos alunos.	



Os jogos matemáticos são capazes de proporcionar um ensino mais interessante e um aprendizado mais dinâmico, gerando aulas mais lúdicas e desafiadoras, contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio lógico dos estudantes. Andrade (2017, p. 56) ressalta que:

devemos entender a ludicidade como elemento de uma ação que está além do simples ato de brincar e/ou jogar e, se devidamente compreendida e praticada, pode possibilitar o desenvolvimento de saberes para vida tanto pessoal quanto profissional, objetivando que o sujeito interaja com seu meio social de maneira prazerosa e dinâmica.

As atividades lúdicas, permitem aos alunos uma participação ativa no processo de ensino-aprendizagem, propiciando uma diversidade de objetivos atendendo diferentes características individuais e o desenvolvimento de habilidades em diversas áreas, promovendo o exercício do aprender fazendo e aumentando a motivação na participação.

Sendo assim, a ludicidade pode possibilitar aos professores a utilização de recursos diversificados, buscando práticas que condizem e atendam às necessidades e potencialidades das crianças.

Assim, considera-se desafiador e necessário uma prática pedagógica contextualizada por meio da ludicidade, com o uso de jogos matemáticos que atendam às necessidades da criança, que propicie um ambiente pedagógico prazeroso e uma linguagem acessível ao aluno.

O uso de jogos na sala de aula pode ser um recurso metodológico eficaz no sentido de motivar os discentes no processo de ensino-aprendizagem, tanto os jogos físicos, quanto os jogos digitais têm sido utilizados no contexto escolar como recurso pedagógico.

Destarte as atividades lúdicas, além de tornarem o aprendizado significativo e agradável, também podem fomentar o desenvolvimento de várias habilidades e atitudes importantes na formação do aluno, favorecendo seu convívio social, consolidando valores éticos, o convívio com regras por meio de jogos e a contextualização de situações abstratas que tratam de questões da realidade (DOHME, 2011).

Metodologia

O primeiro encontro, será uma aula dialogada, na qual serão apresentados





alguns jogos de estratégia e raciocínio, que podem ser utilizados pelos futuros professores em suas aulas de matemática. Esses jogos serão analisados por todos os participantes da aula.

Também será apresentado o modelo de elaboração e apresentação (em anexo) do jogo matemático criado pelos alunos para o próximo encontro.

No segundo encontro os discentes apresentarão e mostrarão o recurso pedagógico elaborados por eles.

Finalizaremos fazendo uma retomada sobre os assuntos trabalhados, e como esses recursos podem ampliar o aprendizado das crianças com necessidades especiais.

Referências

ANDRADE, K. L. A. B. **Jogos no ensino de Matemática: uma análise na perspectiva da mediação.** Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

COSTA, J. M. A.; LOBO, L. P. C. **Os jogos como ferramenta didática para o ensino-aprendizagem da Matemática em turmas do 3º ano do Ensino Fundamental. Monografia** (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal Rural da Amazônia, Belém, 2017.

RODRIGUES, G. S. **Uma proposta de aplicação de jogos matemáticos no Ensino Básico.** Dissertação (Mestrado) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

Apêndice

Modelo de Apresentação do Recurso Pedagógico 6º Semestre - GA

Faculdade Instituto Superior de Educação do Paraná	
Nome do recurso:	Idade:
Participantes (Número):	
Componente Curricular: Matemática	
Série/Ano:	
Criador:	
Materiais Utilizados	
Descrever quais materiais foram utilizados para a confecção do jogo.	
Regras	





Descrever as regras utilizadas no jogo.

O que será desenvolvido no aluno

Descrever o que será desenvolvido no aluno, raciocínio, as quatro operações, multiplicação, seriação, classificação, quantificação, etc.

Jogos a serem analisados:

Bloqueio

War

Bingo

Dominó

Minecrat

