

Oficinas Multilinguagens

WILLIAM LEONARDO PEIXOTO PEREIRA; RAFAELLA CAMPELO CENTENO, AMÁLIA GISLAINE HEBERLE, MARCOS AURÉLIO DA SILVA MARTINS, JULIANA ALOY BERNY; RITA DE CÁSSIA DE SOUZA SOARES RAMOS

Universidade Federal de Pelotas – peixotowilliam6@gmail.com

Universidade Federal de Pelotas – julianaberny@hotmail.com, rafaella_cc@hotmail.com, gislaine.heberle380@gmail.com, marcosmartins1995@gmail.com

Universidade Federal de Pelotas - ritamatematica@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O LAM (Laboratório de MultiLinguagens) da UFPEL iremos mostrar sobre a confecção de jogos educativos para as séries iniciais fazendo com que os alunos desses anos tenham um entendimento na área da matemática.

Vamos mostrar como os jogos matemáticos dão uma ênfase mais clara para ter uma análise sobre figuras geométrica. Segundo L.S.Vygotsky a aprendizagem ela é essencial para que o aluno tenha uma ideia central sobre os diversos tipos de tamanhos porque para muitas crianças elas têm um pensamento de que existe somente um triângulo com a cor vermelha ou que há somente um retângulo da cor azul. Outro ponto pela qual podemos observar seria o fato de que esses elementos educativos servem de aprendizado para melhorar o desenvolvimento mental dos alunos das séries iniciais. Em anos anteriores vêm se falando muito nesse novo método de ensino para as crianças da faixa etária de 6 á 10 anos.

2. METODOLOGIA

Os jogos na qual foram feitos são eles o “Labirinto do sete , Tiro ao Alvo, Moinho dos Somas e Devagar se vai o longe”, que tem a finalidade de estipular as crianças a possuir um raciocínio melhor porque os jogos são essenciais para que o entendimento para ensino da matemática nas séries iniciais.

No entanto fizemos vídeos para saber como foi produzido esses jogos educativos, bem como sua finalidade e para que série será feito esse jogo para que o aluno pela qual jogará não tenha dúvidas sobre que assunto o jogo se relaciona.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com uma análise realizada notamos que os jogos são uma maneira de mostrar que a matemática pode ser demonstrada em diversas maneiras como por exemplo o “ labirinto do sete” que é um material feito pelo Cuisenaire dá a finalidade de mostrar como as figuras planas possuem formas distintas esse jogo tem a meta de você passar por locais onde o valor “7” está contido ou seja se nesse caso há um tabuleiro na qual, você terá elipses com diversos valores numéricos e com que serão os obstáculos até a chegada. Outro jogo na qual podemos relatar é o Tiro ao alvo porque é uma atividade que faz o aluno saber a ter uma ideia sobre adição pois no jogo você tem que atirar uma das flechas e de

acordo você joga ela no alvo deverá fazer um somatório com as fichinhas que distribuimos no início da atividade. Também vamos comentar sobre o Moinho das Somas pois é uma atividade na qual tem quase uma semelhança com o jogo citado anteriormente. E com isso o exercício tem a finalidade de aperfeiçoar o método das somas com números totalmente distintos tendo a apresentar a soma dos valores “12” e “15” e fazer colunas com esses valores o vencedor do jogo é quem fizer as 1 coluna de doze ou de quinze. Outro jogo que fizemos e que obtivemos resultados importantes para o ensino da matemática é o Devagar que se vai longe é uma atividade que faz o aluno ter um entendimento sobre frações, no entanto esse jogo é para ser jogado com 2 componentes a atividade consiste que os jogadores tenham uma ideia central sobre frações. No tabuleiro você irá jogar o dado e com isso utilizará os meios na qual o jogo lhe disponibiliza como por exemplo você joga o “Dado” e digamos que caia no valor de $\frac{2}{5}$ de 10 nesse ocasião você irá pegar o números de feijões ou pedrinhas pedidos e fazer grupos de acordo com o resultado que é estipulado onde o resultado é 4 grupos e assim sucessivamente, porém haverá casos que você obterá o valor inteiro pois ele indica quantos grupos você fará de acordo com a fração dada . E no final traçar os caminhos até que atinge o objetivo final que nesse caso é a chegada.

4. CONCLUSÕES

Pode-se concluir que os jogos educativos são muito importantes para que o aluno das séries iniciais tenha um entendimento na área da matemática. Hoje em dia muitas escolas da rede pública estão adotando a esse método de ensino a seus alunos pois para dar um melhor entendimento.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

VYGOTSKY, Lev Seminovitch. **Formação Social da mente**. Local de Edição: São Paulo - SP, 1991
Editora Martins Fontes Ltda.

Capítulo de livro

VYGOTSKY, L.S. Teoria básica e dados experimentais. In: VYGOTSKY, L.S (Ed. Org., Comp.) **Formação Social da mente**. Local de Edição: Editora, ano de publicação. Número do Capítulo, p. página inicial – página final do capítulo.

Ex.: GORBAMAN, A.A. comparative pathology of thyroid. In: HAZARD, J.B.; SMITH, D.E. **The thyroid**. Baltimore: Williams & Wilkins, 1964. Cap.2, p.32-48.

Documentos eletrônicos

UFPEL. Portal Educação, São Paulo, 7 de fevereiro de 2013.

Acessado em 21 de julho de 2015. Online. Disponível em:
<http://www.portaleducacao.com.br/educacao/artigos/32650/as-contribuicoes-teoricas-de-lev-vygotsky>