

23 e 24 de outubro de 2017

“IFRS, tecendo ações educativas na região do Alto Uruguai.”

MATOS, Evandro Pedro¹
BALKE, Marlova Elizabete*

O presente projeto de extensão desenvolvido com alunos de 9º ano do ensino fundamental da Escola Dr. Sidney Guerra que visa através da utilização de jogos educativos transformar a forma de aprendizado, fazendo com que os alunos deixassem de ser apenas receptores de informações, e passassem a participar de maneira da atividade e aprendizado. Desta forma, apresenta-se como objetivo principal do projeto “ auxiliar no desenvolvimento do raciocínio lógico e estratégias de resolução de problemas matemáticos através da utilização de jogos educativos. ” A Metodologia utilizada para realização das atividades foi interacionista em que se dividiu em dez encontros, sendo que em cada um foi realizado uma atividade com jogo diferente. Em todos eles abordamos sobre a história de cada jogo, conceitos e jogabilidade, como também sobre seus benefícios dentro do ensino da matemática. Seguindo a sequência de jogos apresentados citamos: o dominó, Sudoku, Torre de Hanói, os quais fizeram com que os alunos se sentissem desafiados a obter as devidas soluções para tal. O Banco Imobiliário o qual teve uma boa receptividade por parte dos alunos. No decorrer do desenvolvimento do projeto serão efetivados encontros com os seguintes jogos (Dama, Trilha, War – Estratégia e Questões do PROVA BRASIL/2016). Como Resultados Parciais observou-se que está sendo atingido o objetivo principal, pois ao realizar as ações os estudantes desenvolvem o raciocínio lógico e estratégias de resolução de problemas matemáticos, e a 3ª atividade, a TORRE DE HANÓI tornou-se um divisor de águas, pois, despertou nos alunos um sentimento de desafio, por se tratar de um jogo pouco conhecido e que necessita de muita calma, paciência e raciocínio para sua resolução. O que mais nos chamou a atenção foi que, além do desenvolvimento do raciocínio lógico, os alunos passaram a trabalhar em grupo, uns auxiliando os outros de forma interacionista. Por fim, evidencia-se claramente que a utilização de jogos educativos na disciplina de matemática auxilia de forma positiva no desenvolvimento do raciocínio lógico e estratégias de resoluções de problemas matemáticos de crianças e jovens. Assim, tornando os alunos mais comprometidos com a busca pelo conhecimento, e não apenas sendo receptores de informação como muitas vezes exposto por professores de forma empírica.

Palavras-chave: Jogos. Matemática. Educação. Extensão.

Modalidade: Extensão

¹ Engenharia de Alimentos, IFRS Campus Erechim, evandro_ocara@yahoo.com.br

* Técnico em Assuntos Educacionais, IFRS Campus Erechim, marlova.balke@erechim.ifrs.edu.br