

PROJETO A MATEMÁTICA A PARTIR DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Margarete Bertolo Boccia, UNINOVE, maggie.boccia@uninove.br
Rosiley Aparecida Teixeira, UNINOVE, rosileyteixeira@uninove.br
Simone Santoro Romano, UNINOVE, sromano@uninove.br
Adilson Magno de Faria, UNINOVE, dilmagno@yahoo.com.br
Ana Paula Baldo, UNINOVE, anapaulamisericordia@gmail.com
Jaqueline Ferreira Matias, UNINOVE, jaque.matias@hotmail.com
Lourdes Chvsóstomo, UNINOVE, lcp.pereira@bol.com.br
Márcia Leticia Silva Pacheco, UNINOVE, maalpacheco@gmail.com
Priscila do Carmo Fonseca, UNINOVE, pitfonseca84@hotmail.com
Rosa Cristina dos Santos, UNINOVE, santosrosatitidoarthur@hotmail.com
Samanta de Oliveira Ribeiro, UNINOVE, samanthatla@yahoo.com.br
Valdete Queiroz Pereira, UNINOVE, queirozdetequeroz21@hotmail.com
Beatriz Tormin, EE Brasília Machado, bia.tormin@hotmail.com
Roseli Di Divittis, EE Brasília Machado, roselizdd@gmail.com

O projeto se propôs a oferecer aos alunos da E.E. Brasília Machado (escola que atende em período integral), no horário do almoço, e durante os intervalos uma série de jogos e brincadeiras. Nas primeiras visitas à Escola Estadual Brasília Machado, quando foi realizada a caracterização da unidade escolar foi constatado que durante os horários dos recreios dos alunos e principalmente durante o período do almoço os alunos ficavam muito ociosos e, geralmente, realizando brincadeiras “agressivas” que muitas vezes resultavam em brigas e acidentes. A seleção prévia dos jogos partiu da intenção de que o ensino de matemática estivesse subliminarmente contemplado de forma a incentivar o interesse na disciplina, uma vez que para a execução dos jogos e brincadeiras desenvolvem-se habilidades matemáticas como análise de possibilidades, concentração, comparação, interpretação, previsão, síntese, organização em duplas, trios, grupos, entre outros, esperando-se que assim que os alunos sintam-se motivados. Desta forma, ensinar matemática por meio de jogos e brincadeiras pode propiciar aos alunos o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade, de diferentes formas de resolução de problemas, tirando o estigma da disciplina considerada “difícil” tornando-a mais prazerosa e divertida. Pensando na participação efetiva dos alunos, em um primeiro momento foi realizada uma caixa de sugestões para que eles apontassem sugestões de

jogos e brincadeiras. Entre elas foram apontadas: pular amarelinha, jogos de tabuleiro, como dama; jogos de raciocínio como caça ao tesouro, entre outros.

Palavras-chave: projeto, jogos, brincadeiras, habilidades matemáticas, resolução de problemas