



Os jogos como ferramenta de ensino na construção dos conhecimentos de geometria

Luciane Neuhaus, Fábio André Negri Balbo, Giovana Silveira Casado, Rosane Cavasin

Instituto Federal Catarinense - Câmpus Concórdia

Área: Matemática - Licenciatura

E-mail para contato: fabio.balbo@ifc-concordia.edu.br

Este trabalho descreve uma experiência prática das acadêmicas realizada na Escola de Educação Básica Deodoro de Concórdia – SC, referente à disciplina de Estágio Supervisionado I. A atividade ocorreu com a turma do 6º ano do Ensino Fundamental, no período vespertino com um total de quatro horas. A prática teve início com um texto entregue aos alunos, relacionado à Geometria, onde foi feita a leitura em conjunto. Os tópicos abordados na oficina foram de caráter introdutório, por sugestão do professor regente da turma, que após daria sequência aprofundando-os. Depois da leitura, trocou-se ideias sobre os conceitos Geométricos existentes no texto para, assim, apresentar a Geometria num contexto histórico, com o surgimento e o desenvolvimento. Seguindo a aula, foi entregue uma folha impressa com definições básicas de Geometria, como retas, pontos, planos, segmentos de retas, ângulos e ainda a construção de polígonos e figuras geométricas. O conteúdo foi analisado juntamente com os alunos, onde eles acompanharam e desenharam conforme instruções das acadêmicas. Após o entendimento destes tópicos, com um papel quadriculado, previamente distribuído, foi proposta a construção de desenhos utilizando formas geométricas, respeitando suas propriedades. Dando sequência, foram iniciadas as atividades com o Tangram. Primeiramente foi apresentado um vídeo contado de uma forma lúdica, o surgimento deste jogo com sua história que se mistura com lendas e mitos. Depois, foi entregue impresso o Tangram onde foi colorido conforme orientações, recortado, manuseado e reproduzido. Pensando em explorar os conhecimentos adquiridos foi trabalhado também o “Jogo do dado”, onde a turma foi dividida em equipes e cada participante teve oportunidade de jogar o dado e responder a pergunta. Por meio desta atividade percebeu-se que o uso da metodologia de jogos em sala de aula é eficaz e os alunos sentem-se motivados a adquirir novos conhecimentos. A intervenção pedagógica por meio desta metodologia despertou o interesse e desafiou o raciocínio dos alunos, o que possibilitou o desenvolvimento do pensamento lógico-matemático que constitui o alicerce da construção do conhecimento matemático.

Palavras-chave: Geometria. Jogos. Matemática.