



JOGOS E BRINCADEIRA – A CONSTRUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA ESCOLA INDÍGENA NO ENSINO DE MATEMÁTICA

INTRODUÇÃO: Na educação indígena, o significado de educar é deixar a criança livre para escolher o seu melhor caminho, levado pela curiosidade e desejos que o façam ir, em busca de conhecimentos que os tornem capazes de crescer e assumir sua autonomia diante aos acontecimentos da vida. Os jogos e brincadeiras são tarefas que colocam cada participante em uma construção conjunta. A partir destas praticas muito comum dentro do contexto indígena, os jogos e brincadeiras surgem como uma metodologia para construção de materiais didáticos no ensino de matemática. Acreditando quando bem executados jogos e brincadeiras nas aulas de matemática auxiliam no desenvolvimento de habilidade como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisões, argumentação. Seu pressuposto durante a construção do material didático para os jogos e brincadeiras em escolas indígenas para o ensino de matemática é a interação entre os alunos, criando um ambiente que se caracteriza pela proposição, pela investiga e pela exploração de diferentes situações-problemas. Neste trabalho apresentaremos três jogos, bingo matemático, roleta operacional e painel numérico, que foi construído como material didático para o ensino de matemática no 6º ano do ensino fundamental da Escola Indígena Municipal de Ensino Fundamental e Infantil Juliano Kirixi da T.I Mundurukú no município de Jacareacanga Sudoeste Paraense.

Objetivo Geral: Explicar a importância de operações matemáticas, teoria de contagem e a resolução de problemas do cotidiano da comunidade indígena a partir do uso de jogos e brincadeiras no ensino de matemática na escola indígena.

Objetivo Específico: Mostrar Jogos envolvendo operações matemáticas; Construir problemas relacionados as operações matemáticas presente no cotidiano do aluno indígena; possibilitar o uso de estratégias e planos.

Perspectiva Metodológica: resolução de problemas caracterizada pelo ensino critico, criatividade, raciocínio e estratégias.

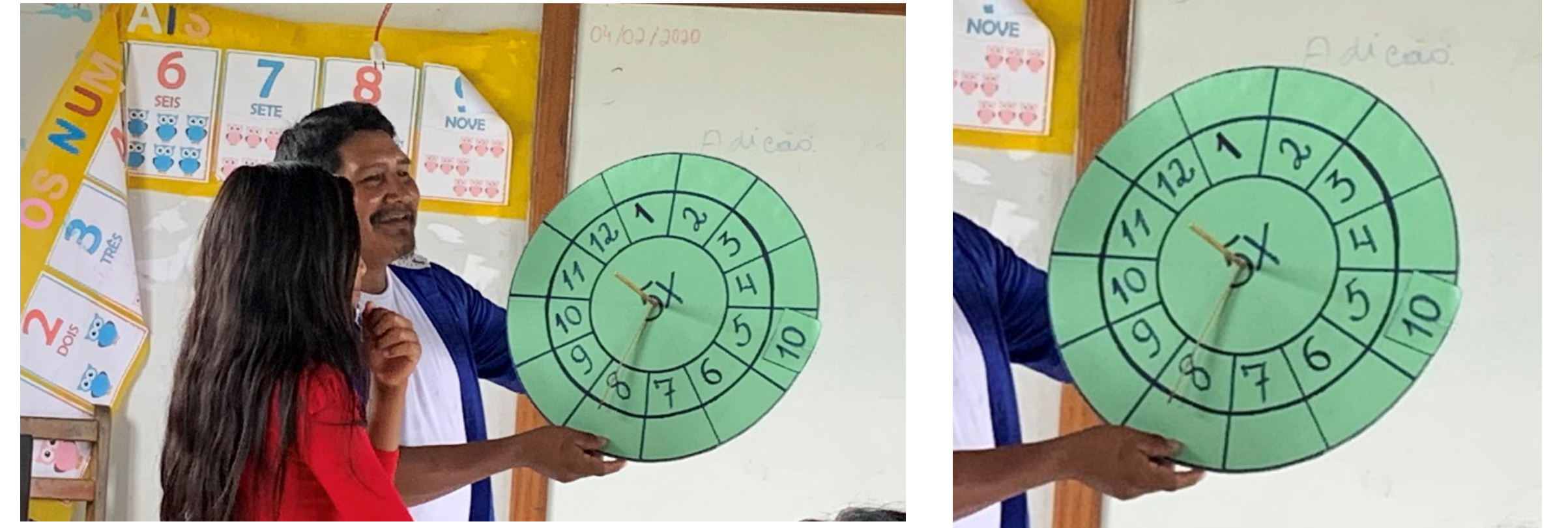
Atividades desenvolvidas: as atividades desenvolvidas trataram das operações matemáticas a parti de jogos , onde cada participante deve chegar na solução final através de questões relacionadas em seu contexto.

Bingo Matemático



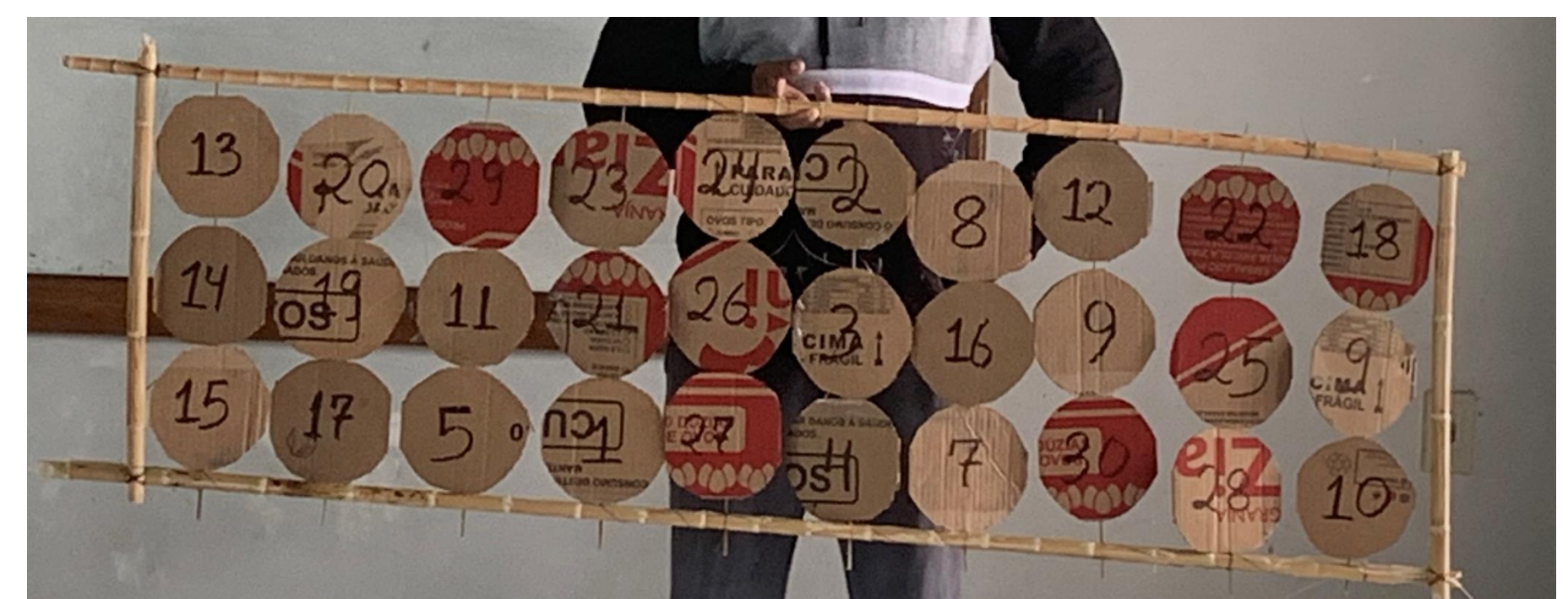
O bingo é um jogo de azar muito comum em qualquer lugar, onde bolas numeradas são colocadas dentro de um jarro de cabaça, e sorteadas uma a uma, até que algum jogador preencha toda a sua cartela com os resultados desse sorteio. Os resultados desses números devem ser marcados em cartelas com números aleatórios a partir de questões que envolvam o contexto do aluno.

Roleta das operações matemática



O aluno vai girar a roleta outra vez e a seta vai indicar o outro numeral, em seguida, o aluno anota no lugar específico e efetua a operação dos numerais sorteados na **roleta**

Painel Numérico



Esse jogo possibilitou exercitar o raciocínio, a contagem e o reconhecimento e valorização dos números e suas operações, lidando com situações matemáticas novas e utilizando a linguagem própria dessa área do conhecimento. Depois do jogo realizado, cada aluno realizou os registros no caderno.

Resultados

Durante a execução da atividade dos jogos, optamos por adotar a avaliação contínua, de forma que ela fosse aplicada durante o processo educacional. Avaliamos desde a explicação inicial, a elaboração da cartela didática e da fichas auxiliares, as questões elaboradas pelos alunos, seu interesse pelo exercício, a execução e análise dos cálculos. Tínhamos a finalidade de saber se a aprendizagem sobre as operações matemáticas que envolvessem cálculos e teoria da contagem estava ocorrendo adequadamente ou se seria necessária uma intervenção para adequar o processo educacional ou auxiliar os alunos individualmente. Através deste trabalho procuramos evidenciar a importância do uso dos jogos como recurso para o ensino da matemática. Apresentamos uma aplicação prática com alunos do ensino fundamental do uso do jogo no processo de ensino/aprendizagem da operações matemáticas e da teoria da contagem. Verificamos que os alunos demonstraram grande interesse e participação, além da assimilação do conhecimento proposto, realidade nem sempre encontrada nas aulas de matemática. Por meio dos jogos, os alunos se apropriaram da linguagem e conceitos matemáticos de forma gradual, dinâmica, interativa e com um resultado consistente, eles acompanharam todo o processo de construção do jogo e análise dos resultados.

REFERENCIAS

- Bigode, Antônio José Lopes. Projeto Velear: matemática /Antônio Lopes (Bigode).1. ed.- São Paulo: Scipione, 2012.-(Projeto Velear matemática).
- SMOLE, Kátia Stocco. Jogos de matemática de 6º ao 9º ano/Kátia Stocco Smole, Maria Ignez Diniz, Estela Milani – Porto Alegre: Artmed, 2007.