

RESUMO

Neste pôster apresentaremos uma nova proposta lúdica de ensino de Funções, chamada Jogo das Funções. Também será feita uma análise do aprendizado de funções via esse jogo e uma justificativa da importância do Uso de Jogos no ensino de Funções via Jogo das Funções. Esta será baseada principalmente nos autores R. Grandó, T. Kishimoto e C. Muniz. Como produto principal deste projeto será confeccionado um Trabalho Final de Curso sobre o tema abordado e sujeito às normas da Unidade Acadêmica de Matemática e Tecnologia

INTRODUÇÃO

Com o aprendizado cada dia mais desafiador dentro da sala de aula para alunos e professores, o uso de Jogos se torna cada vez mais necessário como facilitador do processo de ensino. O Jogo como recurso pedagógico planejado para fins de aprendizado torna-se uma ferramenta importante na construção do conhecimento Matemático. Os Jogos estão sempre presentes na cultura humana ao longo dos anos e suas atividades são para crianças, jovem e adultos de acordo com Kishimoto (2014). Segundo Muniz (2010) os Jogos Matemáticos estão presentes em diversas culturas há 1000 a. C., e estão relacionados diretamente com a resolução de problemas em Matemática.

O Trabalho Final de Curso, que é o principal produto deste projeto, será estruturado do seguinte modo: No Capítulo 1 será tratado sobre Tendências em Educação Matemática, com enfoque no uso de Jogos/Matemática Lúdica, sendo as principais referências R. Grandó, T. Kishimoto e C. Muniz; o Capítulo 2 tratará sobre a construção do Jogo das Funções com base na Figura 2. No Capítulo 3 será a Justificativa e Análise do Jogo, com foco em como o Uso de Jogos influencia na construção do conhecimento específico de Matemática e uma análise de como o Jogo das Funções poderá contribuir dentro da disciplina de Elementos de Matemática para aprimorar as estatísticas de aprovação.

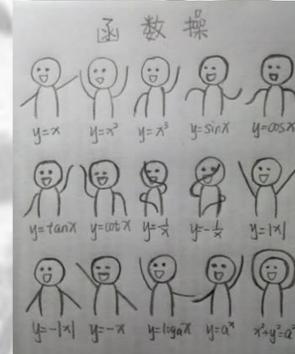
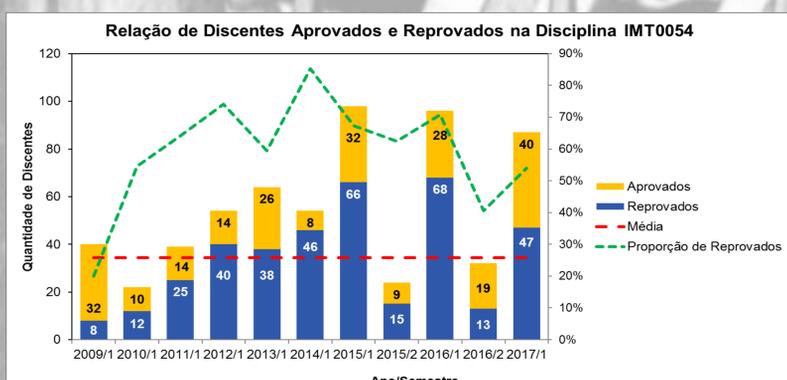
JOGO DAS FUNÇÕES

O Jogo das Funções será um Jogo de Cartas específico sobre Funções com uma das faces: Gráfico ou Equação ou Nome ou Aplicação

A ideia é via jogo aprender sobre as funções da Figura 2. Haverá outras cartas chave de modo que o jogo não fique interrompido durante as partidas: Carta Pergunta, Carta Curinga, Carta Troca e Carta Compra.

O jogo acaba quando todas as funções forem montadas de modo individual ou por todos juntos.

O Jogo poderá ser realizado de duas maneiras: A primeira será quando um jogador monta suas próprias funções, a segunda é quando todos os jogadores montam todas as funções juntos.



(Figura 2 – Fonte Imagem tirada da internet)

METODOLOGIA

Esse projeto será feito com as seguintes etapas:

- Pesquisa Bibliográfica: Pesquisa e revisão bibliográfica sobre (Novas) Tendências em Educação Matemática, com enfoque nos autores Grandó, Kishimoto e Muniz sobre o Uso de Jogos e atividades lúdicas no Ensino de Matemática.
- Construção do Jogo das Funções: Jogo de regras com o objetivo de ensino do conteúdo de funções de modo intuitivo com base na Figura 1.
- Análise e Justificativa: Será feita uma análise especificando os aprendizados sobre funções em cada etapa do Jogo e uma justificativa a respeito da importância dessa metodologia proposta do Uso de Jogos no ensino de funções via Jogo das Funções, com base nos autores Grandó, Kishimoto e Muniz.

RESULTADOS ESPERADOS

- 1) Elaboração do Trabalho final de Curso sobre Jogo das Funções;
- 2) Construção do jogo de cartas que chamaremos de Jogo das Funções;
- 3) Os alunos possam ter compreensão do conteúdo melhorando os níveis de aprovação na disciplina de Elementos de Matemática;
- 4) O Jogo das Funções possa ser utilizado por qualquer pessoa com os objetivos de aprendizado de forma lúdica.

REFERÊNCIAS

GRANDÓ, R.C. O conhecimento matemático e o uso de jogos em sala de aula (tese de doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, São Paulo, 2000. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Matematica/tese_grando.pdf>.

KISHIMOTO, T. M. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. Revista Espacios en blanco. Série Indagaciones. Vol.24 nº1. Jun. 2014. Disponível em: <http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1515-94852014000100007>.

MUNIZ, Cristiano Alberto. Brincar e Jogar: enlaces teóricos e metodológicos no campo da educação matemática. Belo Horizonte, Autentica, 2010.

Este pôster foi financiado pela FAPEG através do edital 02/2017 de realização de eventos.

Figura 1 – Fonte SIGAA (gráfico em colaboração de Roberta R Gonçalves).