

# PLANO DE AULA

**BRINCANDO COM A MATEMÁTICA**

# JOGOS MATEMÁTICOS

- Segundo Malba Tahan, 1968, “ para que jogos produzam efeitos desejados é preciso que sejam, de certa forma, dirigidos pelos educadores”. Partindo do princípio que as crianças pensam de maneira diferente dos adultos e de que nossos objetivos não é ensiná-las a jogar, devemos acompanhar a maneira como as crianças jogam, sendo observadores atentos, interferindo para colocar questões interessantes (sem perturbar a dinâmica dos grupos ) para, a partir disso, auxiliá-las a construir regras e pensar de modo que elas entendam.

# JOGOS MATEMÁTICOS

“Outro motivo para introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos dos nossos alunos que temem a Matemática e sentem se incapacitados para aprendê-la.

Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo que esses alunos falam Matemática, apresentam um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem”. ( Borin, 1996, 9 ).

# OBJETIVOS

- Fazer com que o educando goste de aprender essa disciplina, mudando a rotina da classe e despertando o interesse e o prazer de aprender.
- Fazer com que o educando pense produtivamente, desenvolvendo seu raciocínio utilizando recursos pessoais e enfrentando novas situações.
- Desenvolver iniciativa, espírito explorador, criatividade e independência.
- Fazer com que o educando saiba como usar as operações matemáticas na resolução de problemas do dia a dia.
- Tornar as aulas de matemática mais interessantes e desafiadoras.
- Integrar várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva.

# PÚBLICO ALVO

ALUNOS DAS SÉRIES FINAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL E ENSINO MÉDIO



# METODOLOGIA

- Utilizar atividades que envolvam dois ou mais alunos, para oportunizar a interação social; Estabelecer regras, que podem ou não ser modificadas no decorrer de uma rodada;
- Escolher jogos em que o fator sorte não interfira nas jogadas, permitindo que vença aquele que descubra as melhores estratégias;
- Estudar o jogo antes de aplicá-lo (o que só é possível, jogando).
- Trabalhar a frustração pela derrota na criança, no sentido de minimizá-la;
- As regras devem ser formuladas de modo que, ao final, só haja um vencedor.

# DESENVOLVIMENTO

- Apresentação do jogo aos alunos;
- Divisão dos alunos em duplas, primeiramente deixando que eles mesmos escolham seus pares e depois adequando para que todos os alunos possam jogar;
- Apresentação das regras do jogo;
- Disposição das carteiras da sala, para poder circular entre elas e resolver possíveis entraves;
- Apresentar a premiação aos alunos vencedores;
- Dar sinal para que o jogo se inicie;
- Orientar os alunos sempre que surgir dúvidas;
- Anotar os ganhadores dos grupos, para que passem para a outra fase da disputa;
- Encerrar e proceder juntamente com os alunos a arrumação das carteiras e da sala.

# RECURSOS HUMANOS

- Professor regente
- Estagiárias do PIBID/FAI



# RECURSOS DIDÁTICOS

- Jogo de Multiplicação que as estagiárias trouxeram da FAI;



# AValiação

Serão avaliados a participação, o desempenho e o interesse dos alunos.



# FOTOS

