



TÍTULO: BLOCOS LÓGICOS e BARALHO DAS SEMELHANÇAS

COORDENADORA: MARGARIDA NEGRÃO- Unipampa e GFTJLL

APRESENTADORAS: Vanessa Scheeren, Cristiane Brasil Barbosa, Kairusa Ribas Silva e Raquel Jardim Alves

TEMA: Utilização dos jogos BLOCOS LÓGICOS e BARALHO DAS SEMELHANÇAS

DELIMITAÇÃO DO TEMA:

A construção do pensamento lógico a partir das habilidades cognitivas no lúdico.

PROBLEMA:

É possível estimular habilidades matemáticas específicas no lúdico?

QUESTÕES DE PESQUISA:

- 1) Quais são os pressupostos teóricos que fundamentam o desenvolvimento das habilidades cognitivas no lúdico?
- 2) Que tipo de pensamento pode ser estimulado pelos BLOCOS LÓGICOS e pelo BARALHO DAS SEMELHANÇAS ?

OBJETIVOS:

GERAL:

- Investigar se é possível observar o pensamento lógico através do desenvolvimento de habilidades no lúdico.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- **Para o grupo de pesquisa:**
 - Caracterizar os aspectos que contribuíram na observação do pensamento interpretativo a partir do lúdico.
 - Descrever se e de que forma os jogos possibilitaram a observação do pensamento interpretativo.
 - Analisar a evolução do pensamento no jogo.
- **Para os que desenvolverão as atividades com os BLOCOS LÓGICOS e o BARALHO DAS SEMELHANÇAS :**
 - Executar as associações propostas nas atividades

PÚBLICO ALVO: Estudantes de Graduação da U nipampa – campus Bagé

MÉTODO:

As atividades acontecerão no dia **29 de agosto de 2013** das **20:45h** as **22:20h** na **sala 4304**. Nesse dia serão realizadas as atividades com os jogos já mencionados de acordo com a programação fornecida abaixo.

Todo o material utilizado encontra-se em versão digital. O Baralho das Semelhanças foi desenvolvido pela coordenadora do projeto.

NÚMERO ESPERADO DE PESSOAS ENVOLVIDAS: 20

MATERIAL UTILIZADO:

- 10 caixas de Blocos Lógicos de madeira
- 10 Baralhos das Semelhanças
- **20** cópias para reprodução do material utilizado nas atividades



- 20 folhas de papel A4 (sem pauta) e 20 canetas, uma para cada participante
- Projetor multimídia

CRONOGRAMA:

20:45h – Apresentação:

BLOCOS LÓGICOS e BARALHO DAS SEMELHANÇAS - Margarida Negrão - Unipampa e Grupo de Física Teórica José Leite Lopes (GFTJLL)

21:00h - Início das atividades com os Blocos Lógicos: separação das duplas, apresentação do material para manipulação dos participantes, identificação das características e explicação da atividade do Dominó de Diferenças com uma característica. **(O tempo de duração da atividade varia para cada dupla. Sendo assim a proposta a seguir reflete uma média esperada que a atividade mostrará se é ou não realista. Caso uma dupla termine muito rápido devemos pedir para que repitam o exercício e anotar se houve melhora na performance de alguém. Caso a dupla demore muito devemos deixar ela fluir sem pressão, mesmo que só consiga realizar a primeira atividade. O observador da dupla deverá anotar isso.)**

21:10h – Dominó de Diferenças com uma característica. (10 min)

21:20h - Dominó de Diferenças com duas características. (15 min)

21:35h - Dominó de Diferenças com três características. (15 min)

21:50h – Apresentação do Baralho das Semelhanças

22:00h – Baralho das Semelhanças com duplas, trios e, depois grupos de quatro (10min)

22:10h – Preenchimento da ficha de avaliação da oficina e entrega de brindes, enquanto os participantes jogam o Baralho das Semelhanças.

22:15h – Encerramento.

REFERENCIAL TEÓRICO:

AVELLO, R. G. B., *Jogos como estratégia para facilitar o ensino-aprendizagem de operações com números inteiros*, tese de Mestrado Profissional em Ensino de Física e Matemática, Centro Universitário Franciscano, Santa Maria, RS, 2006.

BRASIL, *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*, Lei nº 9394/96, Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL, *Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica*. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Conselho Nacional da Educação. *Diretoria de Currículos e Educação Integral*. – Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

CARVALHO, A A A e GOMES, T – *Portal de Avaliação de Software Educativo Multimídia e de Jogos: Convite à Partilha de Práticas de Utilização em Contexto Educativo* - Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga: Universidade do Minho, 2009 - ISBN- 978-972-8746-71-1



CAVALCANTE, C M B e ORTEGA, A C - *Análise microgenética do funcionamento cognitivo de crianças por meio do jogo matix* – Estudos de Psicologia – Campinas, 25(3), 449-459, julho – setembro 2008.

CAWAHISA, E. C. M., *As pesquisas sobre jogos e a prática pedagógica com matemática nas séries iniciais do ensino fundamental*, tese de Mestrado em Educação para a Ciência e o Ensino de Matemática, UEM, Maringá, PR, 2006.

COSTA, R. C. R., *O Jogo é a regra*, tese de Mestrado, Faculdade de Educação, UFRJ, Rio de Janeiro, RJ, 2006.

JELINEK, K. R., *Jogos nas aulas de Matemática: Brincadeira ou aprendizagem? O que pensam os professores?*, tese de Mestrado em Educação em Ciências e Matemática, PUCRS, Porto Alegre, RS, 2005.

JESUS, M. A. S. de, *Jogos em Educação Matemática: análise de uma proposta para a 5ª série do Ensino Fundamental*, tese de Mestrado, Faculdade de Educação, Un. Est. de Campinas, SP, 1999.

LIMA, A. M. A., *Fatores que modificam a função cognitiva e o desempenho motor na doença de Parkinson: Um estudo sobre a influência do jogo de dominó*, tese de Mestrado em Ciências Farmacêuticas, Faculdade de Farmácia Odontologia e Enfermagem, UFC, Fortaleza, CE, 2007.

MENDES, M. A., *Saberes docentes sobre jogos no processo de aprender e ensinar matemática*, tese de Mestrado em Educação, Faculdade de Educação, UFU, Uberlândia, MG, 2005.

PIMENTEL, A – *Jogo e desenvolvimento profissional: análise de uma proposta de formação continuada de professores* – Tese de Doutorado, Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo, USP, 2004.

PNLD, *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1998.

SILVA, A F e KODAMA, H M Y - *Jogos no Ensino da Matemática - II Bienal da Sociedade Brasileira de Matemática*, UFBA, 25 a 29 de outubro de 2004.

SOARES, P. J., *O jogo como recurso didático na apropriação dos números inteiros: uma experiência de sucesso*, tese de Mestrado Profissional em Ensino de Matemática, PUCSP, São Paulo, SP, 2008.