



Blocos Lógicos em “Dominó das Diferenças” e “Baralho das Semelhanças”

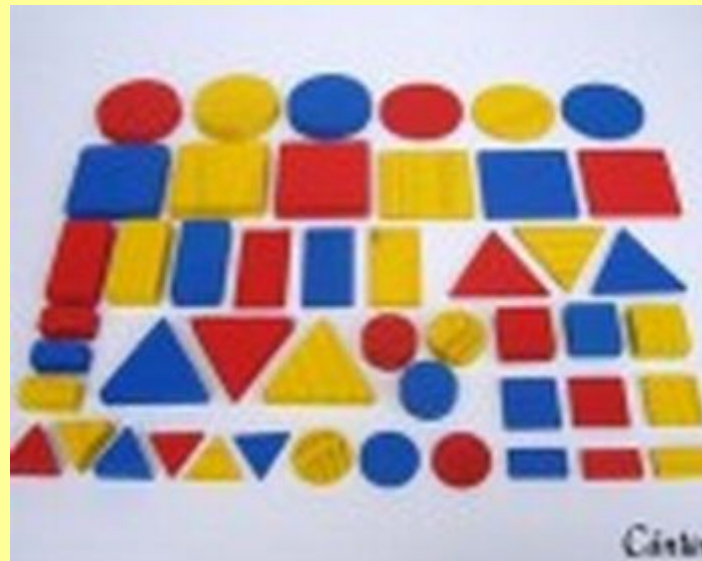
***Margarida M R Negrão
Vanessa Scheeren***

SubProjeto Matemática - PIBID2011 - campus Bagé



Blocos Lógicos

- desenvolvidos na década de 50 pelo matemático húngaro Zoltan Paul Dienes com o objetivo primordial de exercitar o raciocínio lógico e auxiliar a passagem do concreto para o abstrato em crianças.
- consistem de um jogo formado por 48 pequenas peças geométricas distribuídas em três diferentes cores, quatro diferentes formatos, dois diferentes tamanhos e duas diferentes espessuras.



Dominó das Diferenças

- Basicamente dominó comum onde a peça seguinte poderá ser acrescentada em qualquer das duas extremidades da peça inicial.
- O primeiro jogador escolherá uma peça das suas e a colocará no centro da mesa, o próximo a jogar, deverá continuar o dominó com outra peça que contenha o número solicitado de características diferentes da peça que estiver em uma das extremidades do dominó.
- O jogador que na sua vez não tiver nenhuma peça que possa ser jogada poderá escolher outra do banco de peças, pensando sempre em limitar as possibilidades de jogadas futuras do seu oponente.
- O vencedor será o que primeiro terminar com suas peças, como num jogo de dominó normal. Caso as possibilidades de jogadas sejam esgotadas antes que todas as peças tenham sido utilizadas, vence o jogador com o menor número de peças.

Baralho das Semelhanças



Regras

- cada participante deverá receber inicialmente um número igual de cartas, reservá-las (sem olhar e sem permitir que os outros oponentes olhem) a sua frente, retirar três cartas para si (essas poderão ser vistas pelo jogador) e uma para colocar (ainda oculta) ao lado do seu monte.
- Depois que todos os jogadores tiverem visto suas três cartas todos deverão expor a carta ao lado do monte ao mesmo tempo.
- Cada jogador deverá depositar suas cartas em qualquer monte utilizando um dos critérios de semelhança: cor, quantidade ou forma.
- Conforme for eliminando as suas cartas cada jogador pode retirar mais do seu monte de reposição, lembrando de jamais portar mais de três nas mãos.
- Ganha quem conseguir eliminar primeiro seu monte e esvaziar as mãos. Aqui é fundamental ter atenção para lidar com os três atributos de uma só vez e lembrar que, a partir do momento em que o jogo inicia, cada jogador pode ignorar os demais pois não há vez preferencial.

- O roteiro de execução dessa oficina e outras propostas feitas para a utilização dos blocos lógicos e outros serão disponibilizadas na página do Subprojeto Matemática do PIBID2011 da Unipampa <http://porteiras.s.unipampa.edu.br/pibid/matematica/> .
- Agradecemos o apoio financeiro recebido pela CAPES, aos familiares e amigos que ajudaram a testar as propostas apresentadas nesse trabalho, a Ms. L. M T. Lindner pela ajuda na formatação e ao Dr. Leandro Ymai, coordenador curso de Licenciatura em Matemática do campus Bagé, pelo empréstimo dos blocos lógicos utilizados na aplicação dessa oficina.

REFERÊNCIAS

- 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 n^o 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 Multimédia 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 Farmaceuticas, 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.

Obrigada pela
presença