

O Lúdico e Aprendizagem com Jogos

Orientadora: Leandra Anversa Fioreze

Autor: Thiago Ossamu Uchiumi

Coautores: Andressa Guedes, Ivana Lucchesi, Matheus Costa, Yuri Barbosa.

Resumo

O presente projeto de extensão intitulado “O Lúdico e a Aprendizagem com Jogos” tem como objetivo contribuir no desenvolvimento lógico, cognitivo e afetivo dos participantes por meio de recursos como jogos, desafios lógicos e brincadeiras. Esse projeto está vinculado ao Projeto de Pesquisa "O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DOS CONCEITOS DE MATEMÁTICA COM A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO" - MathemaTIC. Jogar tem sido visto como um dos fenômenos socioculturais que se destacam ao longo da história. Por exemplo, a família de jogos Mancala tem raízes em saberes e fazeres ancestrais, e induz a reflexões sobre a dimensão da cultura africana, reproduzindo no jogo o ato de semear e colher. Considerando os aspectos socioemocionais, os jogos podem combinar o entretenimento e socialização potencializando as aprendizagens. O presente projeto considera a formação cidadã dos estudantes, constituída pela práxis da pesquisa e sua articulação com ensino e extensão, tendo como base um processo pedagógico, político educacional científico e tecnológico, comprometendo os integrantes, interessados no trabalho com jogos e desafios matemáticos. Envolve o planejamento, a análise dos materiais desenvolvidos, a avaliação dos resultados alcançados no projeto e sua publicização, através da produção de vídeos e materiais de apoio didático-metodológico disponibilizados em página web do projeto. Por fim, esta proposta está vinculada ao CLUBE DE MATEMÁTICA NA ESCOLA PÚBLICA, projeto de extensão que desenvolve ações semanais nas turmas de anos iniciais de uma escola pública de Porto Alegre, fazendo uso de jogos, atividades lúdicas, brincadeiras e desafios para o ensino de matemática.