



UMA INTEGRAÇÃO ENTRE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E A LÓGICA

MELLO, Ana Maria¹

Palavras-Chave: Raciocínio. Idiomas. Integração. Aprendizagem

Os Jogos Boole foram desenvolvidos a partir da observação do professor de matemática Procópio Mendonça Mello. Em sala de aula, ele percebeu que a maior dificuldade de seus alunos não era o conteúdo a ser apreendido, mas o desenvolvimento do raciocínio lógico. Assim, ele buscou inspiração na álgebra de George Boole para criar um material que, ocultando as estruturas matemáticas, pudesse propor enigmas de forma lúdica, criativa e interessante. Mas foi a aprovação de educadores de várias partes do mundo da adaptação à língua francesa, realizada pela professora Dora Anita Mello, e apresentada no Congresso de professores de francês em 1988 na Grécia, que demonstrou que esse projeto ao fazer uma integração entre a matemática e as línguas estrangeiras era algo inédito. A partir de então, seus autores passaram a criar diversos materiais, com diferentes níveis de dificuldade, estabelecendo um sistema que permite o desenvolvimento do raciocínio lógico em variadas etapas de aprendizagem e em qualquer disciplina. Desde então, as Secretarias de Educação, as escolas e professores de diversas regiões do país têm demonstrado interesse nas oficinas que ensinam como trabalhar com os Jogos Boole em sala de aula utilizando, inclusive, jogos computadorizados e vocalizados não somente em português, mas em inglês, francês e espanhol. O objetivo geral dos Jogos Boole é o desenvolvimento do raciocínio lógico e os objetivos específicos são compreender as histórias propostas, organizar as informações, sabendo distinguir dados essenciais dos acidentais, resolver os enigmas que essas apresentam, bem como criar novos elementos e novas histórias, exercitando sua criatividade, estimulando o interesse para a descoberta. A partir da manipulação das cartas, os alunos passam, progressivamente, do pensamento concreto ao pensamento abstrato. Para isso utiliza-se a dramatização com os dedoches dos elementos do jogo laranja com os enigmas propostos nos livros. Simultaneamente é possível utilizar os jogos computadorizados nas línguas disponíveis no laboratório de informática. Os jogos buscam através de formas concretas conduzir o indivíduo no processo de formalização de suas ideias. Uma vez conquistada essa capacidade, esse se torna apto a adaptar-se às mudanças tecnológicas e aos futuros desafios do processo ensino-aprendizagem.

¹ Pedagoga, pós-graduada, especializada em psicopedagogia pelo Centro de Pesquisa e Orientação Psicopedagógica - CPOP e especializada Supervisão e treinamento para empresas pela Pontifícia Universidade Católica, sócia e responsável pelas oficinas da empresa Jogos Boole Materiais Educativos/ boole@jogosboole.com.br