



PUZZLES GAMES COMO AUXILIADORES DO DESENVOLVIMENTO LÓGICO MATEMÁTICOS DOS ALUNOS

GATTI, Giovane Inês Saggin¹; PERANZONI, Vaneza²

Resumo: O dinamismo, a utilização do lúdico e a interação tecnológica vêm invadindo a cada dia mais os alunos e as disciplinas, sobretudo aquela vista como a mais complicada e temida pelos alunos, que é a matemática. A educação precisa organizar seus conhecimentos, partindo dos interesses dos alunos e, desse modo, leva-os a outros patamares de aprendizagem. Os jogos têm grande importância no processo ensino-aprendizagem das crianças e adolescentes, tendo como objetivos e critérios pedagógicos o fortalecimento de resultados exitosos, esta categoria envolve uma variedade de desafios de lógica e conceitos. Martin Garden foi uma das personalidades de culto na área da matemática recreativa, não era matemático, mas inspirou e deliciou gerações de leitores com maravilhosas diversões matemáticas, truques de magia e desafios com números num recreio de ideias que apresentou. Com a evolução da educação cada vez mais os docentes precisam procurar métodos, estratégias e subsídios atrativos de aprendizagem para as crianças. A prática de diversos jogos é uma forma lúdica de desenvolver a inteligência lógico-matemática que influencia no rendimento escolar, normalmente usados como passatempos. Os Jogos Puzzle que são tipos de quebra-cabeça que desenvolvem diversas habilidades nos jogadores, como lógica, estratégia, exploração, observação, jogo e principalmente desenvolvimento da auto estima. A aplicação deste como passatempo para crianças e adolescentes podem auxiliar no desenvolvimento lógico aprimorando o raciocínio dos mesmos, com este intuito auxiliamos os alunos do ensino fundamental dos anos finais da Escola Municipal de Ensino Fundamental Birkhann e Tonon, do Município de Saldanha Marinho a instalarem desde o início do ano, em seus celulares, quinzenalmente os jogos, Supermercado dos Números, Sudoku, Comida Matemática, para que possam praticar os jogos nas horas de folga, sabemos que os celulares não são dispositivos específicos para jogos, mas são os recursos atrativos do momento para os alunos. Já conseguimos a aplicação de três jogos e toda semana os alunos nos questionam quando iremos fazer a aplicação do próximo, sendo que a instalação acontece quinzenalmente nas quartas feiras, ocasião em que os alunos estão o dia todo na escola, participando das Oficinas. Sendo que as professoras das disciplinas exatas, relataram que os alunos vem demonstrando um raciocínio mais ágil, quanto aos questionamentos em resoluções no quadro, pois até sabiam a forma de resolver mas nos pequenos detalhes que se perdiam.

Palavras-Chave: Educação Matemática. Jogos Digitais. Objetos de Aprendizagem.

¹ Professora da Rede Municipal de Educação. Aluna do Mestrado em Práticas Socioculturais e Desenvolvimento Social. E-mail: giovanegatti@hotmail.com

² Professora Doutora e Orientadora da Pós Graduação – UNICRUZ. E-mail: vanezaperanzoni@hotmail.com