

Jogos matemáticos como forma de desafio a desigualdade em relação ao raciocínio lógico matemático

Mariana Montel Giamassi

Carolina Montel Giamassi

Orientadora: Prof^ªMs.Mercedes Puga Las Casas

Co-orientador: Prof.Wagner Seishi Nicioka

Resumo

Este projeto visa verificar as vantagens da utilização dos jogos lúdicos em pessoas de qualquer idade, neste caso, com ênfase maior a pessoas com a doença mal de Alzheimer, estimulando assim o raciocínio lógico matemático. Com o objetivo de mostrar que os jogos podem ser usados em qualquer nível e qualquer idade nós, alunos do 9º ano do ensino fundamental II resolvemos aplicar em alunos de séries anteriores às nossas e também em pessoas com a doença de Alzheimer. Esperamos com isso despertar o interesse dos alunos para as aulas de matemática e também contribuir para uma qualidade de vida melhor em pessoas com mal de Alzheimer. Esperamos também concluir que a utilização desta metodologia alternativa torne mais atraente o interesse dos alunos e contribua para uma qualidade de vida melhor em sociedade para as pessoas acometidas pela doença mal de Alzheimer. Fazer uso de jogos lúdicos em pessoas com mal de Alzheimer pode ser muito difícil e complicado pois sabemos que esta doença é devastadora não só para a pessoa mas também para todos a sua volta, por exemplo familiares e amigos. A perda de memória faz com que em alguns jogos o resultado fique comprometido em função de exigirem uma resposta rápida.

Os melhores jogos seriam os que aprenderam quando eram crianças, por isso, optamos pelo Tangram e Figuras Geométricas. São mais simples, sem muitos detalhes e a pessoa tem a oportunidade de escolher a figura ou a peça geométrica de que mais gosta e de que mais lembre dos detalhes. Com isso, podemos contribuir e manter a pessoa com Alzheimer em atividade.

Introdução

Desde o início das relações humanas sabemos que sempre houve algum nível de desigualdade social. Pensando nisso e querendo contribuir um pouco para que essa

desigualdade diminua, resolvemos trabalhar com jogos matemáticos. Quando o pensamento lógico matemático diminui, ele fica comprometido e faz com que a capacidade de relacionar e discutir ideias fique debilitada. Pensando nisso resolvemos interagir com o idoso com o mal de Alzheimer pois de acordo com pesquisas que realizamos sobre o tema vimos o quanto é importante ter atividades interessantes para o estímulo cognitivo, é importante uma rotina pois o idoso geralmente cobra e espera ansioso quando resolvemos fazer determinada atividade.

O problema que estamos abordando é que muitas vezes as pessoas não conseguem exercitar a mente de forma adequada. Com jogos matemáticos acreditamos ser uma maneira simples e de fácil acesso, com este trabalho esperamos estar contribuindo para que as diferenças sejam diminuídas, tanto com os próprios alunos com um grau maior de dificuldade em se manter atentos as atividades onde são envolvidos cálculos matemáticos como com pessoas idosas com o mal de Alzheimer, melhorando assim a qualidade de vida e estimulando a memória através do pensamento lógico e abstrato através dos jogos.

Os jogos despertam o interesse, a curiosidade, estimulando e inspirando a construção de conhecimentos, incentivando atitudes criativas e críticas para solução de problemas na busca de uma sociedade mais justa e igualitária.

A princípio, o desenvolvimento do projeto parte do momento em que nós alunos interagimos com o próprio conteúdo, mesmo que indiretamente para identificar as dificuldades. Em seguida vamos estabelecer uma relação entre desenvolvimento e atividades lúdicas pois além de estimular o auto aprendizado, ajuda na concentração, curiosidade, atenção e raciocínio lógico, portanto, contribuindo assim para que pessoas com mal de Alzheimer exercitem o cérebro.

Nesse sentido, os jogos educacionais podem ser um elemento catalisador, capaz de contribuir para o “processo de resgate do interesse do aprendiz, na tentativa de melhorar sua circulação efetiva com as situações de aprendizagem” (Barbosa, 1998).

Brincando, demonstramos prazer e alegria. A energia produzida gira em torno da satisfação e realização dos desejos. Neste projeto demos preferência à jogos geométricos, que têm como objetivo desenvolver a habilidade de observação e o pensamento lógico. Com eles conseguimos trabalhar figuras geométricas, semelhança de figuras, ângulos e polígonos. Existe uma competição entre si pois querem vencer e

para isso buscam o aperfeiçoamento, muitas vezes ultrapassando seus próprios limites. Isso faz com que estejam exercitando o cérebro o tempo todo, fato muito importante, não só para os alunos em sala de aula, como também em idosos com mal de Alzheimer.

Objetivo

O objetivo do nosso trabalho é:

- Fazer com que as pessoas sejam mais criativas, que exercitem o pensamento lógico matemático através do exercício mental, que diminuam as diferenças entre as pessoas não se importando com a idade;
- Ajudar no pensamento crítico quanto a maneira de agir e pensar;
- Divertir quem participar sem a obrigatoriedade de estar diretamente ligados ao processo de ensino- aprendizagem;
- Proporcionar sensações boas e agradáveis para quem joga.

Justificativa

A nossa justificativa em apresentar este trabalho é mostrar que, mesmo que as pessoas tenham menos acesso à recursos materiais, qualquer um pode confeccionar o seu próprio jogo, fazendo uso de madeira, e.v.a, cartolina etc e assim poder exercitar o raciocínio lógico matemático, com isso aumentando a capacidade de raciocínio e se tornando uma pessoa mais crítica e criativa diminuindo as diferenças e exercitando a mente.

Metodologia

Primeiramente orientamos as pessoas sobre como usar e trabalhar com os jogos matemáticos. Optamos por trabalhar com o Tangram e Combinação Geométrica.

O Tangram é uma atividade educativa muito interessante e desafiadora. As figuras são montadas a partir de algumas peças do Tangram, sendo que, devemos usar no mínimo duas e no máximo sete peças. Este jogo é composto de sete peças (cinco triângulos, um quadrado e um paralelogramo) e de cartelas com diferentes figuras. O objetivo do jogo é formar um quadrado com sete peças ou formar figuras.

Para jogar devemos procurar uma superfície plana, todas as sete peças deverão, obrigatoriamente, ser utilizadas na formação de uma figura. Não é permitida a superposição das peças.

O Tangram permite milhares de combinações, exercitando a inteligência e imaginação, podemos criar figuras inéditas, enriquecendo assim o acervo das já existentes.

O jogo Combinação Geométrica é composto de um tabuleiro, quadriculado numa malha de vinte e cinco peças, sendo cinco de cada uma das formas seguintes: quadrado, retângulo, círculo, triângulo e estrela. O objetivo é dispor as vinte e cinco peças no tabuleiro sem repeti-las nas horizontais, nas verticais e nas diagonais. Para jogar devemos preencher a primeira fileira aleatoriamente, a partir da segunda, já será preciso atenção para que se possa alcançar o objetivo do jogo.

Resultados

Esperamos observar atitudes bastante positivas que contribuam para uma melhor aprendizagem quando aplicado nos alunos de séries iniciais do ensino fundamental II.

Esperamos também proporcionar momentos agradáveis em pessoas com a doença de Alzheimer quando estimulado o raciocínio lógico matemático.

Bibliografia

-Alzheimer.com.> tag >jogos

-Atlas de desenvolvimento humano no Brasil (dados 2010) desigualdade de gênero>ações voltadas para ciência e tecnologia

-BARBOSA, Evandro Sérgio Costa e Silva Gercilene Souza da **Matematicando: Brincando também se aprende**. In Projeto Congregação das Irmãs Missionárias da imaculada Conceição do Colégio Santa Clara/Santaren, Pará, 2010

-BENETÃO, Marilene Batista da Cunha. **Jogos Matemáticos como recurso didático**. In Projeto Escola Estadual Professor Léo Kolher- Ensino Fundamental/ Terra Boa, 2008.

-BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: IME-USP; 1996.

-FIORENTINI, Diário e Mirion, Maria Angela. **Uma reflexão sobre o Uso de Materiais Concretos e Jogos no Ensino da Matemática**. In boletim da SBEM/ São Paulo, ano 3, nº 07, São Paulo, 1990.

-KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**; 2. Ed. São Paulo: Cortez, 1997.

-100 Jogos Geométricos de Pierre Berloquin, tradução de Luis Filipe Coelho e Maria do Rosário Pedreira. Lisboa: Gradiva, 1990, p 90.

-Viva a Matemática de Nigel Langdon e Charles Snape, tradução de Margarida Junqueira e Gonçalo Viana Pereira. Lisboa: Gradiva, 1993, pp 30-31

-[https://www.reab.me/o que você precisa saber sobre o uso de jogos na doença de Alzheimer](https://www.reab.me/o-que-voc%C3%AA-precisa-saber-sobre-o-uso-de-jogos-na-doen%C3%A7a-de-Alzheimer)

-www.colegiorainha.com.br

-oglobo.globo.com

-demonstrar.com