OBJETIVOS

- Os jogos se apresentam como um recurso didático, por entendimento que os mesmos auxiliam na apropriação de conhecimentos matemáticos.
- O jogo, normalmente, gera interesse e prazer, e, se for desafiador, pode funcionar como um desencadeador de aprendizagem. Nesse sentido, os jogos que propomos visam estimular os alunos a aprender e não apenas a fixar conteúdos. Por meio deles, esperamos que os alunos construam novos significados para os conteúdos abordados.

COMPETÊNCIA

- Desenvolver a cognição e o raciocínio lógico dos alunos.

HABILIDADES

- Argumentar, comunicar resultados e estratégias, oralmente ou por escrito, e defender suas estratégias, simultaneamente, em que se demonstra respeito pelas posições dos outros;
- Fazer estimativas para prever resultados;
- Avaliar os resultados obtidos na solução de situações desafiadoras.
- Para que o jogo cumpra esse papel, alguns princípios devem ser observados:
- Conhecer o jogo e suas possibilidades pedagógicas
- Antes de propor qualquer jogo em sala, é fundamental que o professor o conheça bem. Para isso, ele deverá ler antecipadamente as regras e, se possível, jogá-lo. Deve-se claro quais são os objetivos que se pretende alcançar com o jogo, para que esse aprendizado, possa ser ampliado por meio de problematizações elaboradas no decorrer do/ou após o jogo.
- Elaborar regras em conjunto com os alunos