

JOGOS DE ESTRATÉGIA E DE QUEBRA-CABEÇA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES QUE ENSINAM MATEMÁTICA

Coordenador: LEANDRA ANVERSA FIOREZE

A proposta da oficina é apresentar aos participantes uma seleção de jogos desenvolvidos no âmbito do projeto "O Lúdico e a Aprendizagem com Jogos". Entre os jogos em destaque estão "O Dominó das Quatro Cores", "Estrela da Matemática", "Mancala" e "Calculando o Seu Lugar", abrangendo tanto quebra-cabeças desafiadores quanto jogos estratégicos envolventes. A dinâmica da oficina será organizada em estações, onde cada jogo será conduzido por um monitor responsável. Esses monitores não apenas explicarão as regras e peculiaridades de cada jogo, mas também estarão à disposição para esclarecer dúvidas que possam surgir entre os participantes. A abordagem rotativa permitirá que os jogadores explorem todos os jogos, já que ao final de cada sessão, eles terão a chance de trocar para um jogo diferente. O objetivo é oferecer uma experiência diversificada, incentivando a imersão em diferentes desafios e abordagens lúdicas. Ao final da atividade, haverá uma discussão em grupo que abordará como o elemento lúdico pode ser incorporado à rotina escolar. Além disso, será explorado como a matemática desempenha um papel integral nos jogos apresentados, estimulando o raciocínio lógico e a resolução de problemas. As experiências compartilhadas pelos participantes enriquecerão a compreensão coletiva do potencial educacional e divertido que a oficina oferece.