



O JOGO SETE COBRAS NA MODALIDADE ATELIÊ PIBID-PEDAGOGIA

Subprojeto PIBID Pedagogia UFSM

Carolina Oliveira Lemos, Rosane Carneiro Sarturi

Universidade Federal de Santa Maria - UFSM

Este relato de experiência insere-se em uma das atividades do Subprojeto Pedagogia, da Universidade Federal de Santa Maria, do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), denominado ateliê, que consiste em um espaço de ensino-aprendizagem interativo e permeado pelo lúdico, no qual as acadêmicas bolsistas atuam diretamente nas salas de aulas das turmas dos anos iniciais, no período de duas horas semanais. A experiência ocorreu em uma escola municipal localizada na cidade de Santa Maria/RS, com uma turma de quinto ano. O objetivo foi avaliar a interação dos participantes entre si e com o jogo, desenvolvendo o raciocínio lógico-matemático. O jogo Sete Cobras, tem o objetivo de desenvolver a construção de probabilidades e a realização de operações de adição. Inicialmente foi entregue aos grupos o tabuleiro, as fichas e os dados, e questionado: “Porque cada coluna do tabuleiro começa com o número 2? e termina com o número 12?”, um aluno respondeu que seria a soma dos dados, sendo assim o mínimo e o máximo. Todas as regras não foram colocadas inicialmente, apenas as principais, assim no desenvolver do jogo foram surgindo dúvidas, os alunos questionaram se poderiam realizar desta forma ou daquela, levando-os a raciocinar sobre os possíveis limites e regras do jogo. Com base no referencial teórico Kamii(2012), Muniz(2010) e Rangel(1992), foi possível observar a relação que os alunos realizaram entre os símbolos e os signos, sendo que o resultado da soma dos pontos nos dados representaria um numeral na coluna do tabuleiro. Outro fator que se destacou foi a questão de ordem, pois só podemos nos assegurar de que não deixamos de incluir nenhum colega, ou de que nenhum irá realizar uma jogada duas vezes consecutivas, se organizarmos uma ordem para jogar. Os alunos ao jogarem desenvolvem o processo de criação ou de resolução de problemas, que os levam a colocar em evidência suas capacidades cognitivas, sejam de conhecimentos já interiorizados, sejam suas capacidades de criar e de gerenciar novas estratégias do pensamento.

Palavras-chave: jogo; raciocínio lógico-matemático; adição.