

0443 - DESENVOLVIMENTO DE JOGO DA MEMÓRIA PARA O ENSINO DE MEDIDAS DE MASSA NAS SÉRIES INICIAIS - Elen Aparecida Martines Morales

(Experimental de Itapeva, UNESP, Itapeva), Alexandre José Duarte de Souza (Experimental de Itapeva, UNESP, Itapeva), Juliana Cortez Barbosa (Experimental de Itapeva, UNESP, Itapeva), Bruno Santos Ferreira (Experimental de Itapeva, UNESP, Itapeva), Bruna de Souza Morita (Experimental de Itapeva, UNESP, Itapeva), Bruno de Araújo Lima (Experimental de Itapeva, UNESP, Itapeva), Jorge Carvalho Martins (Experimental de Itapeva, UNESP, Itapeva), Larissa Ribas de Lima (Experimental de Itapeva, UNESP, Itapeva), Eliseu Rocha (José Lopes Fernandez, Escola Municipal, Itapeva), Rosália Gomes Ruas Kozach Fernandes (José Lopes Fernandez, Escola Municipal, Itapeva) - elen@itapeva.unesp.br.

Introdução: A cidade de Itapeva/SP possui déficit em educadores na área de matemática, situação que se torna mais crítica para professores das séries iniciais que, em geral, não são preparados especificamente para o ensino de tal disciplina. Juntamente a esses dois fatores, tem sido bastante desenvolvida a pesquisa e utilização de jogos no ensino de matemática, porém nem todos os professores têm acesso a tal conhecimento e à sua aplicabilidade. **Objetivos:** O objetivo do trabalho foi criar um jogo que propicie situações-problema para a aprendizagem de operações com medidas de massa, para posterior abstração do conceito e estudo de caso na disciplina Projeto de Produto. **Métodos:** Faz parte de uma parceria entre o projeto-piloto de extensão universitária intitulado “Utilização de jogos e brinquedos educativos no ensino de matemática na cidade de Itapeva – SP” e a disciplina Projeto de Produto do curso de Engenharia Industrial Madeireira do Campus Experimental de Itapeva, sendo desenvolvido por um dos grupos de alunos inscritos na disciplina. Os discentes seguiram a seguinte seqüência de etapas: Pesquisa das necessidades do dia-a-dia e seleção da(s) mais relevante(s), Brainstorming (etapas, idéias e critérios de aceitação), aplicação do funil de decisões, análise de custos e conclusão (o produto é viável?). Dentre os eixos propostos foi escolhido o de grandezas e medidas. **Resultados:** O produto projetado foi um jogo da memória com imagens de animais, alimentos e objetos do cotidiano e seus respectivos pesos impressos nas cartas. Os pares constam de uma carta inserida em um envelope e a outra solta. A carta solta contém a figura e o seu peso, o envelope uma conta matemática que resulta no peso impresso na carta solta e, dentro do envelope, estará a carta correspondente. A criança, portanto, deverá realizar a conta que relaciona medidas de massa e, a partir disso, chegar a conclusão se a carta e o envelope correspondem ao mesmo peso. Se sim ela deverá retirar a carta de dentro do envelope e conferir se as figuras correspondem uma com a outra. O jogo, que constitui-se de 20 pares de cartas, duas cartas curingas e 20 envelopes deverá prosseguir até acabarem os pares. As relações de unidades de massa utilizadas envolvem multiplicação, divisão e subtração, e ocorrem entre toneladas, quilogramas, gramas e miligramas. Concluiu-se que o jogo desenvolvido poderá atender às expectativas dos professores e propiciará situações-problema para o ensino do conteúdo medidas de massa e suas transformações para crianças da terceira-série (quarto ano) do ensino fundamental, além de aliar ensino, pesquisa e extensão. Atualmente o projeto de extensão universitária citado está em andamento e o aluno bolsista auxiliará uma professora a aplicar o jogo criado em sala de aula.