

0492 - EXPLORANDO O JOGO TRAVERSE - Jessé Ribeiro De Almeida (IBILCE, Unesp, Sao José do Rio Preto), Aparecida Francisco Da Silva (IBILCE, Unesp, Sao José do Rio Preto) - jesse.r.a@hotmail.com.

Introdução: Com o presente trabalho pretendemos apresentar estratégias utilizadas para apresentação do jogo Traverse em mostras do Projeto Jogos no Ensino da Matemática, do Programa Ciência na Unesp, em escolas de São José do Rio Preto e região. Durante o treinamento não se perdeu o foco sobre pontos fundamentais para o sucesso das apresentações, os quais são: Objetivo (“o que se pretende desenvolver no decorrer das atividades” e “onde quero chegar”), Público (quantos e quem são os sujeitos aos quais as propostas se destinam), Materiais (a quantidade deve ser adequada ao número de participantes e possíveis estragos); Tempo, Espaço e Dinâmica. **Objetivos:** Explorar o jogo Traverse para apresentações em mostras do Programa Ciência na Unesp, de modo a incentivar seu uso em sala de aula, para exploração de formas geométricas e simetrias. **Métodos:** De modo geral, ao propor um projeto de trabalho com jogos, não o apresentamos como “receita de bolo” e sempre entendemos que há adequações a serem feitas em função das características do público, do assunto a ser abordado, do tempo e do espaço, mas destacamos que o processo de conhecimento, com real mudança do jogador, passa fundamentalmente por quatro etapas: Exploração dos materiais e aprendizagem das regras; Prática do jogo e construção de estratégias; Resolução (e proposição) de situações-problemas; Análise das implicações do jogar. O Traverse é um jogo de estratégia, cujo objetivo é transportar todas as peças da fileira inicial para a fileira de destino, no lado oposto do tabuleiro, o que corresponde ao significado do nome do jogo. O jogo é constituído de um tabuleiro quadriculado de 10x10 e 8 peças de cada cor (azuis, amarelas, vermelhas e verdes), sendo: 2 quadrados, 2 losangos, 2 triângulos e 2 círculos. Jogam de 2 a 4 jogadores, com regras simples que exploram as formas geométricas das peças e simetrias no tabuleiro. **Resultados:** Nas mostras são exploradas especialmente as situações-problemas durante o próprio jogo, objetivando incentivar o uso do jogo pelos professores que acompanham os alunos. O interesse demonstrado pelos professores, após a realização das mostras, aponta que o objetivo tem sido alcançado e que os professores sempre procuram referências adequadas para seu aprendizado e para o ensino da matemática através da utilização de jogos. Referências Bibliográficas: Macedo, L., Petty, A. L. S. & Passos, N. C. (2000). Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artes Médicas Sul. Palhares, O. (2003). Análise de processos cognitivos em crianças no jogo Traverse. Dissertação de mestrado: Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.