

Estudantes universitários de Coimbra criam jogo matemático para crianças

Matemática

Enviado por: Visitante

Postado em:16/10/2008

Estudantes da Universidade de Coimbra criaram um jogo matemático original, testado com crianças hospitalizadas, que desafia à resolução de enigmas e obstáculos ao conhecimento. Leia mais...

O "Zéfiro Explorador" nasceu a partir do projeto "ciência nos hospitais", financiado pelo programa Ciência Viva, que, nos últimos dois anos, permitiu a crianças internadas no Hospital Pediátrico de Coimbra (HPC) "aprender a brincar", com o apoio de alunos da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra (FCTUC). É uma mistura de "Jogo da Glória e Trivial Pursuit", podendo ser usado por crianças dos 8 aos 15 anos. "Estamos em fase de protótipo, o objetivo é que o jogo venha a ser comercializado, a preços acessíveis", disse hoje à Lusa o matemático Adérito Araújo, coordenador do projeto, sublinhando que a comercialização dependerá dos patrocínios angariados. O Zéfiro é um jovem muito curioso que nunca recusa um desafio e, ao encontrar um antigo mapa, inicia uma longa aventura para explorar os mundos matemáticos: geometria, astronomia, aritmética, frações, pesos e medidas. Numa centena de cartas, o jogo contém cerca de 600 perguntas, curiosidades e desafios que exigem raciocínio matemático, com diferentes graus de dificuldade. Engloba ainda um tabuleiro, "maleável e lavável", que simboliza um mapa, seis peões e um dado, e é armazenado num tubo. "Jogos onde haja desafios de matemática não conheço muitos. Este, tanto pode ser usado como um jogo da Glória, de avançar ou recuar, como um trivial, se a opção for responder aos desafios matemáticos", afirmou Adérito Araújo, realçando o fato de ter sido criado num projeto pioneiro -- "ciência nos hospitais". O jogo será avaliado ao longo deste ano letivo em contexto escolar, na escola Cesário Verde, em Lisboa, e em contexto hospitalar, no Hospital Pediátrico de Coimbra. "Este jogo, além do aspecto lúdico, pode ter a vantagem de ser usado em contexto escolar e o objetivo é que seja usado pelas crianças sem acompanhamento de adultos", disse. Na criação do jogo estiveram envolvidos alunos da FCTUC, apoiados por dois matemáticos. Contribuíram também educadores e enfermeiros do HPC. Fonte: SapoPT. Caro(a) Professor(a): Os jogos podem ser considerados como elementos facilitadores no processo de ensino-aprendizagem, na medida em que tendem a despertar o interesse dos estudantes para o conhecimento que se quer trabalhar. Contudo, para que isso ocorra é necessário que, para além do jogo, os estudantes possam refletir sobre a organização estrutural do mesmo, visto que, comumente, essa estrutura se apresenta fundada em princípios lógico-matemáticos. Assim, a utilização do jogo pode se constituir como um meio possível da estruturação da aprendizagem, desde que se apresente conjuntamente com a devida complementação do trabalho, por meio da sistematização dos conceitos explorados e construídos durante a execução das etapas do jogo. Um cuidado necessário a se tomar é deixar claro que jogar não significa, necessariamente, competir. O jogo pode ser visto como um momento de superação pessoal e, ainda que seja inevitável a competição, é importante que não se enfatize as posições de ganhador e perdedor e que as mesmas sejam temporárias. Uma forma de dar um caráter coletivo ao jogo é criar situações em que um jogador auxilie o outro durante o processo.