

Aprender Matemática para além da sala de aula **Matemática**

Enviado por: Visitante

Postado em:05/03/2008

A Universidade do Minho foi palco do 4º Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos. Mais de 1100 alunos de todo o país marcaram presença.

Concentração, raciocínio, memória e alguma imaginação foram os maiores aliados dos vencedores do 4º Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos, que decorreu na Universidade do Minho (UM) e que juntou mais de 1100 alunos de 280 escolas de todo o país. 'Jogos Quadrados', 'Semáforo', 'Ouri', 'Amazonas', 'Hex' e 'Rastros' foram os jogos que fizeram delirar os participantes. A adesão a esta iniciativa prova que "não há desinteresse dos alunos pela Matemática", salientou o presidente da Sociedade Portuguesa de Matemática (SPM), Nuno Crato, que esteve presente na cerimónia de entrega de prémios. E acrescentou: "este tipo de iniciativa é um incentivo para que as pessoas estudem Matemática e permite desenvolver hábitos de persistência, pensamento sistemático, memória e raciocínio". Para além do entretenimento, "os jogos apresentam um grande potencial cultural, pedagógico e didático. E, acima de tudo, os jogos podem criar motivação para o pensamento e a investigação matemáticos", justificou, ainda, Susana Gonçalves, da organização. Desenvolver o pensamento matemático, a capacidade e a 'arte' de resolver problemas por parte dos alunos, dar um contributo inovador e enriquecedor ao ensino da Matemática, responder ao entusiasmo dos alunos por este tipo de atividades, sensibilizar os professores para a utilização do jogo como uma experiência de aprendizagem significativa para os alunos, na sala de aula e na escola são apenas algumas das 'vantagens' de jogar Matemática. A realização do campeonato contou com a colaboração da Associação Ludus, da Associação dos Professores de Matemática (APM), da SPM, da UM, do Museu de Ciência da Universidade de Lisboa e do Programa Ciência Viva. Fonte: Correio do Minho.