

# O desafio da lógica no jogo

Jussara Rodrigues

## ATIVIDADE DO GCOMPRIS: ligue 4 (2 jogadores) e ligue 4 (peças)



Figura 1 – Localização da atividade

**Instrução da atividade:** Execução e localização do jogo (Fig. 1). Criar uma linha de 4 peças na horizontal, na vertical ou na diagonal; Clique em qualquer lugar da coluna onde você deseja soltar a peça (Fig. 2 e 3). Você também pode usar as teclas de seta para a esquerda e para a direita e para mover a seta para baixo. Para soltar a peça você pode usar mouse ou barra de espaço. Vence o jogo quem conseguir colocar as 4 peças na mesma direção. O aluno deve prestar atenção na sequência, para que as peças fiquem alinhadas na mesma coluna, sempre tendo a sua atenção para o local que se encontra a sua cor sabendo, que isto é a lógica do seu jogo.



Figura 2 – Imagem do início da jogada

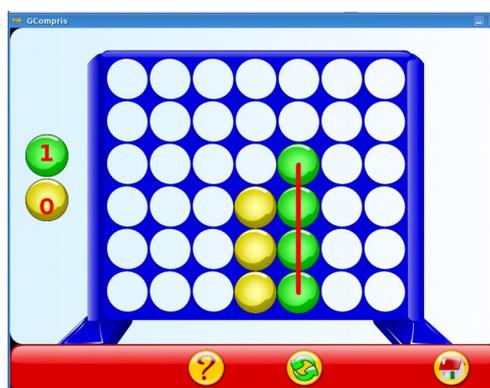


Figura 3 – Finalização da jogada

## PROPOSTA METODOLÓGICA

Ano escolar recomendado: 3º ao 6º ano

## Estrutura curricular

Modalidade/ Nível de ensino	Componente curricular	Temas
Ensino Fundamental Anos Iniciais e Finais	Lógica	Desenvolvimento da capacidade de observação e raciocínio lógico. Leitura e escrita

## Objetivo

Estimular a capacidade de observação e o raciocínio analógico por meio das jogadas executadas.

Desenvolver o processo de leitura e escrita por meio do relato das suas experiências com o jogo.

## Justificativa

“Todo mundo tem razão dentro da sua lógica pessoal, mas cabe a cada um de nós discernir se está de acordo com a realidade e com a ética”.

Leandro Lima Oliveira

O presente trabalho pretende envolver os alunos na atividade “Ligue 4” do Gcompris, visando auxiliar o aluno no desenvolvimento do raciocínio lógico, para que no seu cotidiano escolar possa encontrar soluções na resolução de problemas. A atividade possibilita que o aluno desenvolva habilidades e competências, preparando-os para construção do conhecimento.

Muitos professores encontram dificuldades em utilizar os jogos para promover aprendizagens, muitas vezes por não saberem como jogar, pois a grande maioria dos jogos não traz explicações práticas das regras, objetivos e de que forma eles podem promover desenvolvimento intelectual nos alunos.

Pesquisadores afirmam que, no momento que se desenvolve uma proposta de trabalho com atividades diferenciadas, principalmente com o uso do computador, é colocada em prática uma metodologia diferenciada, pois o aluno vai se sentir envolvido no processo de descobertas de regras, habilidades, competências, num processo de interação com os outros colegas. A partir disso, a aprendizagem torna-se importante e significativa, contribuindo para o entendimento da situação que está sendo problematizada.

Para Lara (2004) os jogos:

fazem com que o/a aluno/a crie estratégias de ação para uma melhor atuação como jogador/a, onde ele/a tenha que criar hipóteses e desenvolver um pensamento sistêmico, podendo pensar múltiplas alternativas para resolver um determinado problema. (p.27).

Assim, com a realização do jogo “Ligue 4” entre outros, podem-se promover situações que geram o entendimento de regras, normas e disciplina. À medida que o aluno precisa pensar na estratégia da jogada, esperar sua vez de jogar, estar atento a sequência do jogo, são-lhe possibilitado aprendizagens.

É importante destacar que nesse jogo o aluno precisa se concentrar voltando sua atenção para a sequência do jogo; precisa identificar as peças a serem utilizadas no jogo para vencer cada etapa. Este conhecimento que o jogo exige do aluno ajuda-o a desenvolver o pensamento lógico.

Conclui-se que através do jogo se incentiva o educando a compreender melhor que para vencer existem regras, concentração e paciência. Nesses termos, é possível que o aluno desenvolva a capacidade de investigação e compreensão, uma das áreas do conhecimento muito importante para seu desenvolvimento intelectual.

Os professores precisam entender que é muito importante o uso de jogos como recurso pedagógico, pois fazem parte de um contexto que não é somente do jogo em si, mas também da realidade escolar a qual o aluno está inserido. Sabemos que a escola precisa prepará-los para uma sociedade composta de atividades competitivas, mercado de trabalho exigente, necessidade de atualização. Por isso, a prática de utilizar os jogos como ferramenta pedagógica representa tentativas de contribuir para o bem estar físico, mental, emocional e social dos sujeitos envolvidos no processo educativo escolar.

## Metodologia

A prática metodológica apresentada constitui-se de duas etapas: uma com os alunos acessando a atividade no laboratório de informática e outra na que pode ser tanto na sala de aula como no laboratório de informática.

## Etapas da proposta

1. Num primeiro momento, levar os alunos para o laboratório de informática e propor que eles acessem o software Gcompris, em seguida, a atividade Ligue 4.
2. Possibilitar o aluno explorar as regras do jogo identificando as sequências das jogadas através das cores.
3. Abrir espaço para que os alunos comentem sobre as regras, pontuação e dificuldades observadas durante as jogadas.
4. Propor aos alunos que expressem suas concepções mais significativas durante o jogo. Para isso, capturar a tela das jogadas. Realizar também a contagem numérica dos objetos.

### Sugestão 1

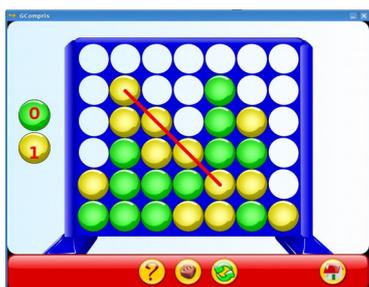


Figura 4 – Imagem do jogo

Após a captura da imagem do jogo (Fig. 4), solicitar que os alunos respondam as questões:

1. Qual foi o número de jogadas necessárias vencer o jogo?
2. Quantas bolas verde e quantas amarelas foram necessárias para completar a jogada?
3. Quanto tempo foi necessário para concluir o jogo?

## Trabalho final

Solicitar que os alunos elaborem uma apresentação no aplicativo *BrOffice.org Apresentação* sobre suas concepções, a fim de socializar junto a turma. Assim, eles terão oportunidade de aprender sobre as ferramentas desse aplicativo.

## Sugestão de interdisciplinariedade

*Artes:* o professor poderá construir junto os alunos um tabuleiro semelhante ao do jogo, utilizando caixas de ovos vazias, ou com tampas de refrigerante coladas num papelão, utilizando bolitas para

marcar os espaços desejados.

## **Recursos**

Computador, jogos do computador e material escolar.

## **Referências**

LARA, Isabel Cristina Machado de. *Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série*. São Paulo: Rêspel, 2004.