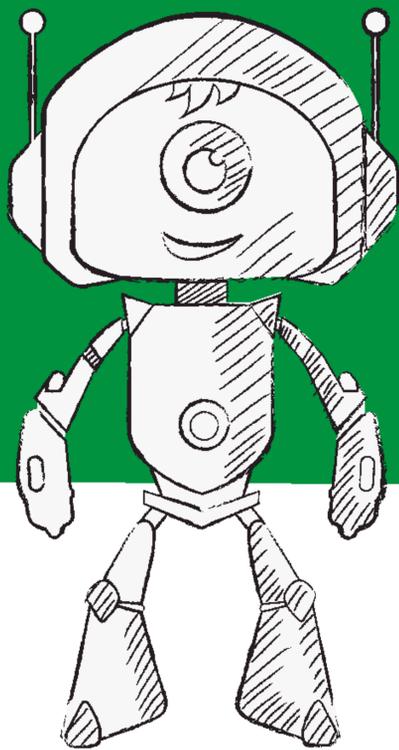




VIVERCIÊNCIA
MOSTRA ACREANA DE EDUCAÇÃO,
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



BRINCANDO E APRENDENDO COM A MATEMÁTICA

Mateus H. de O. Moura, Andressa J. Ferreira,
Tiago S. Santos e Maiara S. Almeida

Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Alcimar Nunes Leitão

ORIENTADORES

Edimilton Borges, Francisco Pires Trindade e Gesiel Brandão

RESUMO

A Matemática precisa motivar os alunos ao crescimento intelectual, por isso se faz necessário propor atividades motivadoras, despertando o interesse do aluno e provocando uma profunda reflexão sobre o surgimento e a necessidade do conhecimento matemático. Por esta razão, os alunos foram distribuídos em grupos de acordo com os seus níveis de conhecimento e apresentaram jogos de diferentes assuntos, despertando, assim, a curiosidade, a investigação e principalmente provocando o interesse de se conhecer melhor a Matemática.

JUSTIFICATIVA

O ensino de Matemática vem se tornando cada vez mais defasado em propostas que motivem o crescimento intelectual do aluno. E cada vez mais é exigido dele que pense e apresente soluções para os mais variados problemas do cotidiano. Em decorrência disso, faz-se necessário propor atividades periódicas que permitam que o aluno aprenda a pensar, desenvolvendo e ampliando, assim, a sua habilidade de raciocínio.

OBJETIVOS

GERAIS

Despertar o interesse do aluno e provocar profunda reflexão sobre o surgimento e a necessidade do conhecimento matemático, desde os primórdios até os dias atuais e, conseqüentemente, sua importância para a humanidade.

ESPECÍFICOS

- Desenvolver habilidades para a construção de significados;
- Estimular a curiosidade e a investigação, por meio de diferentes modos de representação, tais como linguagem verbal, gráficos e tabelas.

METODOLOGIA

O projeto aconteceu em duas etapas:

1ª etapa: debates a respeito dos temas ou assuntos a serem realizados tanto no ambiente da sala de aula quanto no ambiente extraclasse. Tais atividades deverão ser realizadas durante os meses de agosto a dezembro.

2ª etapa: realização de uma exposição pelos grupos responsáveis por cada tema ou assunto, no pátio ou na quadra da escola, para a comunidade escolar e interessados nas informações referentes ao seu trabalho, podendo ser em forma de cartazes, painéis, ilustrações, maquetes e outros. Os temas ou assuntos são apresentados, através de jogos e distribuídos de acordo com os níveis de ensino e suas respectivas turmas.



Figura 1. Alunos do Ensino Fundamental brincando e aprendendo com a Matemática.



Figura 2. Alunos do Ensino Médio brincando e aprendendo com a Matemática.

RESULTADOS OBTIDOS

Os alunos foram estimulados a um aprendizado mais significativo, despertando o interesse a necessidade de se conhecer melhor a Matemática, através do desenvolvimento de concentração e diversas estratégias lógicas de resolução de situações problemas, despertando a curiosidade e a investigação para sanar todas as suas dificuldades através dos jogos e brincadeiras.

AGRADECIMENTOS

À Escola Alcimar Nunes Leitão e, em especial, aos alunos que estiveram à disposição durante a realização desse projeto.

REFERÊNCIAS

BARROSO, J. M. Matemática. Projeto Araribá: 5ª, 6ª, 7ª e 8ª séries. São Paulo: Moderna, 2006, 1º ed.

PROENÇA, M. C. A Representação de figuras geométricas e suas relações com a formação conceitual. 2008-b. Disponível em: SBEM. Acesso em: 19 out. 2010.

DANTE, L. R. Matemática Contexto & Aplicações. Ensino Médio e Preparação para a Educação Superior. 2ª Edição. São Paulo: Ed. Ática, 2002.