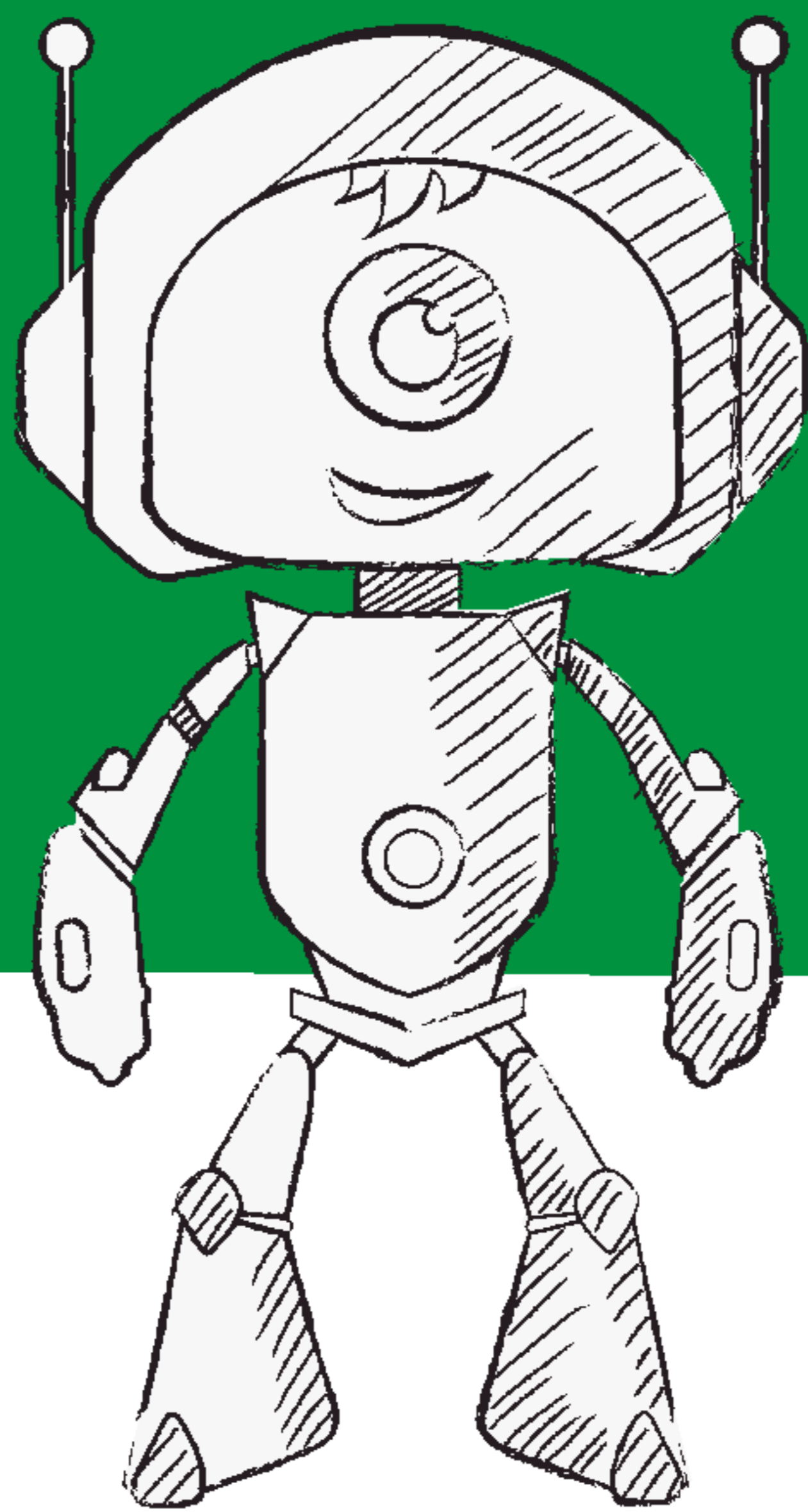




VIVERCIÊNCIA
MOSTRA ACREANA DE EDUCAÇÃO,
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



COMO TORNAR A MATEMÁTICA DIVERTIDA?

Jorge Vitor Junqueira e Jurglês dos Santos Barbosa

Escola Estadual de Ensino Glória Perez

ORIENTADORA

Gerciane Nunes da Silva Moraes

gercianenunes@hotmail.com

RESUMO

O jogo é uma maneira de conciliar aprendizado e diversão, podendo ser usado com sucesso para minimizar dificuldades de alguns alunos. Por meio de jogos, os alunos vivenciam situações, aprendem a usar símbolos, pensam por analogias, aprendem a seguir regras, desenvolvem estratégias e aprendem a usar um raciocínio lógico. Este trabalho está sendo desenvolvido pela Escola Estadual de Ensino Médio Glória Perez pela professora Gerciane do Projeto PEEM- Poronga Médio.

JUSTIFICATIVA

Os alunos se dispersam com facilidade, sendo assim busca-se formas de mantê-los concentrados, para isso tem-se como estratégias o uso de jogos que divertem e ao mesmo tempo ensinam. Esses recursos são importantes para as relações sociais, pois segundo Vigotski citação o desenvolvimento do aluno se dá a partir do contato com o brinquedo, o jogo e a brincadeira.

OBJETIVOS

Proporcionar aprendizagem do Ensino de matemática de forma lúdica com estratégias diversas buscando interação entre os alunos por meio de jogos.

METODOLOGIA

Foram utilizadas metodologias direcionadas a aplicação de jogos e desafios matemáticos, pesquisas bibliográficas, estudos e discussões entre professor e aluno do Projeto Poronga Médio/PEEM em sala de aula. Haverá a exposição de alguns jogos:



RESULTADOS OBTIDOS

Com o trabalho lúdico, utilizando como ferramenta de trabalho os jogos pedagógicos, percebeu-se que os alunos participaram de forma prazerosa, onde ficou visível que é possível aprendizado de forma lúdica, recreativa e divertida, obtendo assim maior aprendizagem em relação aos conteúdos até então estudados, bem como ,contribuindo para o aumento da criatividade .

AGRADECIMENTOS

SEE, PEEM e Alunos do II Módulo.

REFERÊNCIAS

BORIN, J. *Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática*. São Paulo: IME-USP; 1996.

MARQUES, Gilberto. gilbertomarques.unblog.com.br/337336/a-lucidadeno-ensino-aprendisagem-matematica/GMC?matemático

MOURA, M. O. de. *A construção do signo numérico em situação de ensino*. São Paulo: USP, 1991.

<http://escolareynaldomassi.wikispaces.com>

<http://rachacuca.com.br/enigmas/54/os-tres-galoes>