ISSN 2526-3234, Volume 1, Número 1, 2018.

TRILHA DE EQUAÇÕES: ENSINANDO A MATEMÁTICA ATRAVES DO METODO LUDICO

JOSIANA CARLA DA CUNHA SABINO [1]

RESUMO

TRILHA DE EQUAÇÕES: ENSINANDO A MATEMÁTICA ATRAVES DO METODO LUDICO SABINO, Josiana Carla da C. Sabino/josianacarlasabino@gmail.com/ Centro Universitário São Camilo COELHO, Bruno Fonseca/Centro Universitário São Camilo LEITE, Débora Martins/Centro Universitário São Camilo SALES, Mariana Gonçalves/Centro Universitário São Camilo GOMES, Gisele/Centro Universitário São Camilo TORRES, Herbert/Centro Universitário São Camilo Processos de Ensino e aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes. Resumo O ensino da matemática é importante para que a criança desenvolva o raciocínio lógico, a criatividade, o pensamento e a habilidade de resolver problemas. O professor deve motivar os alunos a procurar alternativas para que os mesmos desenvolvam a concentração, a atenção, a criatividade, o senso cooperativo e a interação com outros discentes. De acordo com Rizzo (2001), é através das atividades lúdicas que a criança adquiriu o prazer que alia ao desafio, estimulando a organização e a construção da expressão de ideias e pensamentos, tornando em diversão e prazeroso o ensino da matemática, minimizando o famoso "bicho papão" que é a matemática interpretada e temida pela maioria dos alunos. "Certamente, os jogos, atividades lúdicas e criadoras ter, cada vez mais, o seu lugar, defendido pelo conhecimento científico" (RIZZO, 2001, p.29). As atividades lúdicas compartilhadas através dos jogos conduz a interação entre alunos, possibilitando o processo de aprendizagem e socialização. Segundo Rizzo (2001), os jogos praticados principalmente em grupo, criam as condições determinante, de auxilio mútuo, de reciprocidade, essenciais à construção de soluções inteligentes. Proporcionando e incentivando a criança ter um olhar múltiplo, ou seja, diferente do seu conceito. Segundo Moysés (1997), entende tudo que já foi estudado, que as atividades ministradas através de grupos, ou seja, compartilhadas, ativa o desenvolvimento cognitivo e contribui para aquisição de conhecimento, possibilitando afetividade e a socialização entre alunos, professores e pais. O presente estudo tem como objetivo propor metodologia lúdica que auxilie a aprendizagem de conteúdo equações e que desperte o interesse dos alunos pela matemática. O projeto foi realizado com a participação dos alunos do nono ano do turno matutino da E.M.B. "Anacleto Ramos,". Ele tem como finalidade auxiliar no desenvolvimento dos alunos, através do jogo de trilha das equações, trabalhando o cognitivo, o raciocínio e possibilitando a habilidade de

resolução dos problemas, através do lúdico e do trabalho em equipe. Para a fabricação do jogo, foi utilizado uma cartolina desenhada com o jogo de trilha com 26 casas, 26 cartas, 1 dado e marcadores (tampinha de garrafa colorida). A figura 1, o tabuleiro utilizado no jogo da trilha de equações. Para aplicar o jogo em sala de aula foi necessário dividir a turma em 6 grupos, contendo 5 alunos em cada grupo. O grupo terá que escolher o representante do seu grupo para poder andar com os marcadores e pegar as cartas, o restante dos componentes terá que ajudar seu representante a selecionar os problemas de equação das cartas. Em seguida, os representantes dos grupos combinaram entre si quem irá começar e a ordem de cada um jogará. O primeiro jogador lança o dado, e avança casas no tabuleiro, de acordo com o número apresentado no dado. O número de casas que o jogador andar, será o mesmo da carta, que deverá seguir as orientações, junto com o seu grupo para resolver as equações. Depois é a vez do segundo jogador e assim sucessivamente, ganha quem conseguir alcançar a chegada primeira. As cartas que foram resolvidas devem voltar para o monte, pois poderá ser utilizado por outro jogador que vier em seguida. Após o jogo, é necessário propor atividades e discutir sobre as questões apresentadas no jogo, para que haja esclarecimento de dúvidas e fixação do conteúdo. Verificou-se que no decorrer do jogo existiu uma evolução constante no conhecimento dos alunos. Durante a realização do jogo, observou - se que o interesse dos alunos aumentava a cada jogada, bem como a participação e envolvimento de todos, contribuindo assim para a vida estudantil dos mesmos. Segundo Lentz (2010), "O brinquedo e a ludicidade têm suma importância na vida da criança, pois desenvolvem muitas habilidades como imaginar, refletir, questionar, agir e sentir, além de proporcionar novos conhecimentos e novas aprendizagens". Os jogos permitem entendimento de forma mais clara, os alunos conseguem ver com outros olhos e revelam de forma mais clara (menos vergonhosa), as dúvidas que foram surgindo. Pois assim cria-se uma relação mais harmoniosa de alunos/professor onde a possibilita entre o espaço automaticamente nasce um vínculo maior. O uso do jogo da trilha de equações, em sala de aula, proporciona um ambiente descontraído, que facilita a troca de conhecimento entre alunos e proporciona maior assimilação e compreensão dos conteúdos. Palavras-chave: Intervenção, Matemática, Jogos, Pibid Referências LENTZ, Simone de Oliveira. Contribuições da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem . 2010. 45 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia)-Faculdade de Educação - FACED, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Três Cachoeiras, [20--]. Disponível em: . Acesso em: 09 jul. 2017. MOYSÉS, Lucia. APLICAÇÕES DE VYGOTSKY À EDUCAÇÃO DA MATEMÁTICA, Campinas: Papirus, 1997.176p. RIZZO, Gilda. A CONSTRUÇÃO DO RACIOCÍNIO NA ESCOLA NATURAL. 3.ed.Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.442p.

Palavras-chave: .

---

[1] , ;