



JOGOS MATEMÁTICOS: BRINCANDO SE APRENDE MATEMÁTICA

MINISTRANTES

André Pereira da **Costa**, IFPB e UFCG, andre.ifpb.ufcg@gmail.com

Geraldo Herbetet **Lacerda**, IFPB, geraldoherbetet@ig.com.br

RESUMO

As atividades lúdicas educativas na Matemática constituem num importante mecanismo de ensino e aprendizagem, tornando as aulas mais prazerosas para os alunos, melhorando a atitude do docente diante de sua função, que é lecionar matemática. Diante deste argumento, pretendemos realizar a Oficina “Jogos Matemáticos: brincando se aprende Matemática”, procurando novos métodos e paradigmas de se trabalhar a Matemática, gerando uma interação entre educador e educando, levando este último a refletir, para uma aprendizagem mais efetiva e significativa. Nesta atividade, buscamos atrelar jogos matemáticos que dispõem de ótimas propriedades de preço, de confecção e, em especial, de aplicação. Durante a oficina, promoveremos a construção de jogos, discussões acerca de aplicações no ambiente escolar da matemática e um momento de reflexões e troca de experiências. Além disto, será uma boa oportunidade para gerar uma “capacitação” dos participantes, tornando-os multiplicadores deste recurso, mostrando a relevância de se trabalhar com jogos para a aprendizagem matemática.

Palavras-chave: atividades lúdicas, paradigmas, aprendizagem matemática.

1 Conteúdo/Ementa (máximo de 3 linhas)

O jogo no processo de ensino e aprendizagem na Matemática. O jogo educativo: aspectos didáticos e metodológicos. O conceito matemático e o jogo na sala de aula. Curiosidades e Jogos Matemáticos. Confecção de Jogos Matemáticos.

2 Justificativa (máximo de 8 linhas)

A Matemática é capaz de solucionar múltiplos “enigmas” do dia a dia, e com ampla aplicabilidade, proporciona a edificação de inúmeros saberes, estimula o raciocínio lógico, a dedução do aluno, tornando-o capaz de modificar sua realidade, através de suas atitudes, solucionando problemas, construindo proposições e comparando-as com a ciência arquitetada pela humanidade. Os jogos matemáticos permitem atingir estes e outros objetivos. Por meio deles, o educando além de “aprender a Matemática brincando”, estimula sua independência de cognição, relacionando-se com o professor, com os demais estudantes e com o ambiente.



3 Objetivos geral e específicos

O objetivo geral desta atividade é:

- refletir a relevância de se explorar jogos como um recurso de melhoria do processo de ensino e aprendizagem da Matemática no Ensino Infantil e Fundamental.

Já os objetivos específicos são:

- construir jogos matemáticos com os participantes, analisando sua utilização como instrumentos didáticos e metodológicos para lecionar Matemática ludicamente;
- estimular a “capacitação” do atual e futuro professor na área de Matemática, por intermédio da interface entre teoria e prática;
- incentivar a aplicação dos conhecimentos construídos nas discussões norteadas na oficina em futuras experiências de sala de aula.

4 Descrição sumária das atividades (máximo de 3 linhas)

A oficina compreende: aula expositiva dialógica e audiovisual (1h40min); aula prática, com a confecção dos jogos matemáticos (2h); socialização e reflexão sobre os jogos matemáticos confeccionados na oficina (20min).

5 Público alvo

Professores da área de Matemática da Educação Infantil e do Ensino Fundamental e Estudantes de Licenciatura em Pedagogia e em Matemática.

6 Pré-requisitos

Estar inscrito no 3º SIPEMAT.

7 Vagas: () 25 (X) 30 () 35 () 40