

PROJETO INTEGRADOR IV - Trabalhando a Matemática de Forma Lúdica



LOPES, Yasmine Martins
NEVES, Kétully Cristina
PINTO, Tatiane Aparecida
RAIMUNDO, Jessiane Lourenço
REIS, Mariana Lourenço
CONDE, Patrícia Peluso- ORIENTADORA



INTRODUÇÃO

O projeto integrador é uma disciplina que tem como objetivo integrar a teoria à prática. Para que isso aconteça, os estudantes recebem os fundamentos teóricos durante as aulas e os aplicam em situações práticas. Em geral, as atividades práticas são desenvolvidas no ambiente escolar, mas por conta da pandemia, neste semestre as práticas foram realizadas e apresentadas em sala de aula.

O projeto Integrador IV foi voltado para a Matemática, realizando e propondo atividades que facilitam o aprendizado do aluno de uma forma lúdica e prática na Educação infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

DESENVOLVIMENTO

A ideia inicial do Projeto era o desenvolvimento de jogos educativos voltados à Educação Infantil aos anos iniciais do Ensino Fundamental. Na disciplina de matemática, jogos e brinquedos pedagógicos são ideais para alcançar o objetivo que é o de inovação docente.

Foram então definidas várias etapas voltadas à construção de jogos, cartilha, brinquedos e maquetes com objetivos variados.

Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes positivas frente a seus processos de aprendizagem. (GROENWALD, 07/2008)



Trabalhos sobre frações, somas, subtrações, multiplicações, divisões e algarismos romanos.

RESULTADOS

Aquele grande obstáculo de aprender e ensinar a tão temida matemática aos poucos foi sumindo e dando lugar à segurança e criatividade e, quando o medo se vai, a perseverança de querer melhorar sempre prevalece.

Segundo, Kishimoto (1998) "o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral".

CONCLUSÃO

Concluimos que apesar de todas as dificuldades encontradas no caminho percorrido, é possível trazer uma matemática leve e com grande conteúdo para o aprendizado dos alunos.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Jussileno Souza; SILVA, José Adgerson Victor. **A importância das atividades lúdicas no ensino da matemática-**

http://w3.ufsm.br/ceem/eiemat/Anais/arquivos/RE/RE_Cunha_Jussileno.pdf

ANGELIM, Clenilson Panta; SILVA Luciana Verêda. **O Lúdico como ferramenta no ensino da Matemática-**

<https://www.somatematica.com.br/artigos/a65/>



Apresentação das maquetes, trabalhando formas geométricas