



**VIII Feira de Ciências e Tecnologia do Município de
Senhor do Bonfim e do Território de Identidade do
Piemonte
Norte do Itapicuru**
18 de outubro de 2024



LENDÔ E BRINCANDO COM A MATEMÁTICA

Cláudio Rosa¹, Gean Cloudes², Jorge Simões³

(1) Colégio Municipal Cinco de Julho, Antônio Gonçalves, BA. E-mail: colegio.5.de.julho@gmail.com

Categoria:	<input checked="" type="checkbox"/> Fundamental	<input type="checkbox"/> Médio/Técnico	<input type="checkbox"/> Subsequente
Forma de apresentação:	<input type="checkbox"/> Exposição	<input checked="" type="checkbox"/> Painel	<input type="checkbox"/> Maquete
Cidade: Antônio Gonçalves - Ba			

Resumo:

Tendo em vista a necessidade de tornar as aulas de matemática mais prazerosas, dinâmicas e participativas a fim de desenvolver no educando as habilidades e competências propostas para as turmas de 6º ao 9º ano do ensino fundamental, buscando trabalhar o lúdico no processo de ensino e aprendizagem, despertando no educando a curiosidade, levando-o aos desafios, permitindo ampliar seus conhecimentos, estimulando a criatividade, a capacidade de resolver problemas, a estimar, calcular, desenvolvendo o raciocínio lógico e seus aspectos cognitivos. Desta forma, o referido projeto visa levar o aluno a vivenciar tais experiências através de jogos de forma lúdica, estimulando também o processo de interação, que visa contribuir para a melhoria das aulas de matemática, bem como a inovação da prática educacional docente em busca do êxito na vida educacional do educando proporcionando uma aprendizagem mais significativa, prática e prazerosa. Nesta perspectiva abordamos temas como: matemática financeira, a matemática lúdica e a matemática inclusiva através de atividades e jogos lúdicos que despertem e sensibilizem os alunos para essas temáticas. Os jogos foram construídos com bloco lógico, tangam, ábacos, material dourado, régua, fita métrica, balança, garrafas pet, palitos de picolé, embalagens de produtos e outros materiais reciclados. Desenvolvendo os seguintes jogos: Nunca dez, Baralho da adição e subtração, Quebra-cabeça do tangam, Enigma das frações, Trilha dos conhecimentos matemáticos, Trilha da tabuada, Desafio da matemática e Tangram gigante, entre outros. O projeto foi elaborado e apresentado pelas turmas do 6º ao 9º ano do ensino fundamental do Colégio Municipal Cinco de Julho, e depois apresentado a comunidade escolar para troca de conhecimentos.

Palavras-Chave: Ensino; Jogos; matemática.

Referências:

PCNs- Parâmetros Curriculares Nacionais- Matemática. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental- 3ª Ed,-Brasília: A Secretaria, 2001.

Facículos do programa de Formação Continuada Pró Letramento- Matemática Brasília- 2008 Matriz CURRICULAR - Anos iniciais – Matemática Programa de Gestão de Aprendizagem Escolar GESTAR -MATEMÁTICA SÉRIES INICIAIS -FUNDESCOLA/DIPRO /FNDE/ MEC.