

COMO OS JOGOS CONTRIBUEM PARA A APRENDIZAGEM MATEMÁTICA DO ALUNO

DAIANE LEITE ALEXANDRIA, MARIA SAMYLLA DOS SANTOS GARCIA

A referida pesquisa vem salientar o tema ludicidade, na educação de Ensino Fundamental II, demonstrando resultados de uma pesquisa qualitativa cujo o objetivo foi a observação analítica realizada na referida Escola E.F Mozart Cardoso de Alencar, das práticas pedagógicas para a educação dos jovens. Busca-se identificar através do referido trabalho uma mediação que venha desenvolver no aluno o gostar da matemática, buscando a construção do conhecimento através de jogos onde ficará explícita as reflexões para a importância desse no universo do discente. O presente trabalho tem por objetivo discutir a relevante importância do uso das práticas lúdicas como estratégia pedagógicas para a aprendizagem da matemática no ensino de jovens, que cursam o ensino fundamental II, facilitando o processo de desenvolvimento do raciocínio lógico, visando a ludicidade como direcionamento para a construção do conhecimento através de jogos. O procedimento desse trabalho se respalda em uma abordagem qualitativa de pesquisa que tem o propósito de apresentar por meio de dados concretos e reais os jogos lúdicos para a produção de uma tecnologia alternativa que vem inserir discentes e docentes no mesmo objetivo que é confeccionar materiais menos relevantes e sofisticados para serem utilizados nas aulas, este processo que se desenvolverá através de jogos e através da participação dos alunos. Foi observado durante o desenvolvimento da trabalho, que o lúdico é a melhor metodologia como ponto de partida para iniciação dos conteúdos propostos. Isso foi perceptível quando analisei a realidade de cada indivíduo e suas necessidades, através do trabalho realizado com o dominó e o tangram e outros jogos de mesma relevância os quais envolve as operações básicas da matemática. Ao longo deste trabalho analisamos a prática dos jogos em sala de aula que teve o propósito de apresentar por meio de dados concretos e reais a importância dos jogos para o desenvolvimento da aprendizagem, sendo considerados educativos

PALAVRAS-CHAVE: JOGOS, MATEMÁTICA E LUDICIDADE.

ÁREA TEMÁTICA: EXPERIMENTOS, LUDICIDADE, TEORIAS E PRÁTICAS INOVADORAS NA ESCOLA

FORMA DE APRESENTAÇÃO: ORAL