



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

Matemática e diversão

Renan Morel¹; Joseli vilela¹; Rogério Fernandes Martins Costa¹; Eldon Costa¹; Izabel Domingos¹.

UEMS - Caixa postal 351, 79804-9700 – Dourados – MS, E-mail:

¹ Bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência

renanmorelzinho2013@gmail.com

RESUMO

Ingressamos ao programa PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) neste respectivo ano de 2014. Atuamos na Escola Estadual Pastor Daniel Berg, e desenvolvemos a disciplina de raciocínio lógico, tal disciplina foi introduzida neste ano letivo. Logo de inicio notamos a dificuldade para desenvolvê-lo dos conteúdos, pois o referencial destinado a área é complexo e não foi repassado nenhum material necessário para os alunos acompanharem os conteúdos abordados, havendo escassez de material didático para com a Disciplina, originamos um projeto para resgatar conceitos básico de matemática para sanar pequenas duvidas, amenizar a defasagem escolar. Podemos notar que a Defasagem escolar é um fator gritante para com a educação. Alguns alunos não se recordam ou de fato não aprenderam as quatro operações matemáticas, tais quais, adição, subtração, divisão e multiplicação. Logo nos deparamos com obstáculos relevantes, pois obtemos conteúdos para serem desenvolvidos e a defasagem que nos “segue” a cada aula. A principio nos foi solicitado uma aula alternativa, um projeto para desenvolvermos com os alunos cursando nível fundamental. Logo eu e meus colegas optamos por ajuda los a rever conceitos matemáticos que são de suma necessidade para qualquer conteúdo que venha a ser aplicado. Decidimos então ingressar na recuperação desses conceitos, ou até mesmo ensinar esses conteúdos que por algum motivo (tal qual não o conhecemos) não aprenderam.

Palavras-chave: Defasagem, jogo, resultados

INTRODUÇÃO

Tentamos abranger vários conteúdos em um único material. Nosso projeto se revela uma grande escola pessoal onde os alunos devem aprender e nos mostrar seu conhecimento. Em uma simples brincadeira onde os mesmos deverão executar operações matemáticas. Montamos algo que fosse de fácil compreensão e que pudesse de fato despertar interesse dos mesmos. Encaixando nada mais é do que uns quebra-cabeças (dupla face) se mostra um tanto prático, pois recebemos os materiais adequados para a confecção do mesmo, a ideia de construir um jogo foi de imediato, sabemos o quanto as crianças se interessam por atividades alternativas, sendo essas fora do cotidiano (livro, lousa e professor). Fizemos ainda um misto dos conteúdos sendo eles as quatro operações matemáticas fundamentais com um desenho, tal qual desperte o interesse deles por montarem esse jogo, por buscarem o tabuleiro completo e sentirem se realizados pois conseguiram montar o desenho utilizando apenas os cálculos matemáticos. Como a ideia inicial é trabalhar com alunos de sextos anos (6ºano A e 6ºano B da escola E.E.Pastor Daniel Berg) onde atuamos junto ao PIBID, selecionamos cinco desenhos distintos, isso acarretará o instinto de competição, onde ambos deverão montar cada qual o seu.

MATERIAL E MÉTODOS

A distribuição do tabuleiro será do seguinte modo, dividiremos a sala de aula em pequenos grupos, fazendo com que essa divisão seja feita por eles, para que juntos, (me refiro ao círculo de amizades de cada aluno) possam se sentirem mais seguros e confiantes. O jogo completo possui uma quantidade X de peças (confeccionando ainda, aguardando o desenho ficar pronto provavelmente há anoite eu termino de cortar e confirmo o número de peças, aproximadamente 40 peças). As peças se encaixarão do seguinte modo, em uma peça haverá um cálculo, uma ou duas operações para serem realizadas e a segunda, me refiro a próxima peça, estará a resposta de cada cálculo anterior, a intenção é que os alunos possam calcular de fato, realizar os conhecimentos necessários para encontrar o resultado e por fim juntar a peça que falta. Sendo assim obteremos aproximadamente vinte (20) peças contendo alguns cálculos específicos para o grau de escolaridade (6ºano), e as outras vinte (20) peças serão os respectivos resultados. Assim que os alunos acabarem com as resoluções dos exercícios, pediremos

que cada um vire seu tabuleiro e observe a imagem formada atrás do mesmo , e se surpreendam com a imagem formada , se cada grupo obtiver a construção correta do tabuleiro , se não houver erros nas contas a imagem se formará de modo correto , o desenho ao lado oposto ao tabuleiro estará perfeito .A principal intenção é retomar esses conceitos , ensina los a quem desconheça e fixar noções básicas . Podendo mostrar que a matemática está presente em nosso cotidiano, e quem o ato de resolver operações não é complexo, difícil e árduo como muitos pensam, a finalidade da imagem do quebra-cabeça, é de lhe mostrarem que é possível obter bons resultados. Que é possível construir algo usando os calculo e q esse pode ser um método fácil, só é necessário esforço .Acreditamos , que com o termino de cada apresentação , sugerimos que cada grupo troque de tabuleiro com o colega e possa tentar monta lo (cada jogo terá cálculos diferenciados , porém todos com o mesmo conteúdo abordado sendo esses as quatro operações matemáticas). A “competição” funciona como combustível para esses pequenos e é disso que eles gostam se juntar em grupos desenvolver atividades com seus colegas de classe, notamos isso a cada acompanhamento de aula. Por isso chegamos a esse projeto.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto Encaixando, esta sendo aplicado no mês de setembro. Logo , não concluímos , analisamos os resultados, pois ainda há salas que queremos trabalhar, para deste modo avaliar os alunos de cada turma sendo essas 6ºAno A (sexto ano A) e 6ºano (sexto ano B) . Está em nosso planejamento, a concretização do trabalho, me refiro ao término do trabalho em meados de outubro. Assim apresentaremos nossos resultados no ENEPEX (Encontro De Ensino Pesquisa e Extensão)

