

O USO DE VIVÊNCIAS COM MATERIAIS CONCRETOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA: O ENSINO ATIVO COM JOGOS.

II Congresso Online Brasileiro Multidisciplinar de Educação, 2ª edição, de 15/07/2024 a 17/07/2024
ISBN dos Anais: 978-65-5465-103-5
DOI: 10.54265/BBPJ2337

NUNES; João Marcos Cesário¹

RESUMO

RESUMO - A falta de interesse e compreensão é algo constante no ensino de matemática. Dessa forma este artigo busca a aplicação de metodologias ativas para melhorar os resultados da aprendizagem, através de situações-problemas e vivências com materiais concretos. Com relação do ensino com o cotidiano do estudando, o ensino torna-se mais significativo e atrativo, aumentando os resultados e a aprendizagem de qualidade. Logo, após as aplicações das vivências foi possível constar uma maior participação da turma, menos faltas e uma maior participação na sala de aula. O trabalho é uma pesquisa exploratória em campo, a turma onde o trabalho foi desenvolvido, contava com 11 alunos no turno da tarde na cidade de Queimadas-PB, sítio campinas, escola Antônio amaro. **RESULTADOS E DISCUSSÕES** O mecanismo utilizado para o levantamento dos resultados foi a participação ativa em sala de aula, durante a aplicação das vivências, jogos e situações-problemas. Com isso, foi possível analisar a maior participação e interesse dos alunos nos conteúdos abordados, além de melhoras nos resultados das formativas aplicadas em toda a rede municipal de Queimadas - PB. E uma maior construção da relação entre o assunto estudado e sua aplicação no dia a dia. Logo, é importante destacar a utilização de meios mais ativos na aplicação do ensino matemático. Vivências e situações-problemas (são apresentados diversas vivências) Geometria: Plano cartesiano. Situação-problema: 1º Inicialmente foi apresentado na lousa digital a figura 1. Em seguida explicado o conceito de coordenadas cartesianas. Por fim, foi questionado para a turma quais são os pontos mais próximos do ponto B.

Figura 1: Coordenadas Vivência com material concreto: Foi proposto aos alunos o jogo batalha naval, o objetivo é acertar os navios com um “canhão” utilizando as coordenadas cartesianas. Vence o aluno que primeiro apresentar ao professor as coordenadas para afundar os três navios piratas. **CONCLUSÃO** Este artigo apresentou como a matemática é importante na sociedade, logo é preciso contextualizar o ensino e apresentar ele com métodos ativos e inovadores nas salas de aula para que o aluno possa desenvolver o conhecimento matemático de qualidade. Contudo, devemos atentar para o aluno e suas prioridades, o brincar é muitas das vezes essencial para a criança, então devemos usar

¹ Faveni, joao.cesario@aluno.uepb.edu.br

o brincar como ferramenta a favor do ensino, maximizando o interesse pelo o ensino. Com o desenvolvimento do trabalho foi possível observar uma maior consolidação nos eixos de conhecimentos abordados pelos jogos, além de uma maior participação, os resultados das formativas cresceu significativamente.

PALAVRAS-CHAVE: Metodologia ativa, Aprendizagem, Jogos