



A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO POR MEIO DA MATEMÁTICA NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM

Autor(res)

Luiz Henrique Alves Dos Santos
Maria Eduarda Guimarães Lopes
Irlaine Cutrim Helal Cavalcante
Daniele Silva Nóbrega

Categoria do Trabalho

3

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE BRASÍLIA

Introdução

O uso de jogos lógicos no cotidiano, apresenta-se como ferramentas para seu desenvolvimento, fortalece seu processo de aprendizagem e contribui para o enriquecimento de sua interatividade.

Justifica-se que o envolvimento do lúdico no processo de ensino e aprendizagem possibilita o desenvolvimento da criança, estabelecendo novos sentidos ao sujeito que ensina e aquele que aprende.

Essa pesquisa responderá sobre o envolvimento do lúdico no processo de ensino e aprendizagem possibilitando o desenvolvimento da criança, estabelecendo novos sentidos ao sujeito que ensina e aquele que aprende.

Objetivo

Compreender as intervenções lúdicas no ensino da Matemática, como forma de aprendizagem significativa na Educação Infantil.

Material e Métodos

A pesquisa a ser realizada neste trabalho é classificada como uma metodologia qualitativa e bibliográfica. Isto porque a pesquisa deverá esclarecer sobre A contribuição do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I.

Diante disso, este pré-projeto pretenderá conhecer por meio de site e livros com detalhamento de informações. Serão realizadas buscas de livros, artigos, vídeos entre outros na temática. Os artigos foram em sua maioria buscados de sites de publicação de artigos científicos Scielo, Google acadêmico, portal do MEC, e artigos selecionados na internet.

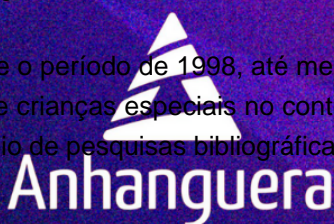
Tendo em vista bibliografias que vão desde o período de 1998, até meados dos anos atuais, com uma reflexão da educação sobre os desafios da inclusão de crianças especiais no contexto infantil. Assim, o método utilizado para a realização desse trabalho foi feito por meio de pesquisas bibliográficas na área da educação.

Resultados e Discussão

O ensino da Matemática, muitas vezes, se torna para os alunos motivo de desmotivação e dificuldades



3ª MOSTRA CIENTÍFICA





enfrentadas em sala de aula no processo de aprendizagem..

Ensinar matemática é desenvolver a criatividade, o raciocínio lógico, o raciocínio espacial, a capacidade de resolver problema, estimular a capacidade algorítmica e o senso crítico. Devemos buscar alternativas para motivar nossos alunos a melhorar a aprendizagem, desenvolver o raciocínio lógico dedutivo e o interesse pela matéria, através das interações deste indivíduo com outras pessoas e com o cotidiano. (PONTES, 2013 P 168)

O uso de jogos lógicos no cotidiano infantil, como ferramenta para seu desenvolvimento, fortalece seu processo de aprendizagem e contribui para o enriquecimento de sua interatividade e cultura infantil,

Conclusão

O uso de jogos lógicos no cotidiano infantil, como ferramenta para seu desenvolvimento, fortalece seu processo de aprendizagem e contribui para o enriquecimento de sua interatividade e cultura infantil, a instituição de ensino em que a criança atua, deve propiciar o desenvolvimento de competências que possibilitem a diversificação e domínio dos conteúdos, de maneira a promover uma educação de qualidade, visando à interação e compreensão das práticas pedagógicas contribuindo assim para uma educação de qualidade.

Referências

PONTES. E.A.S. A Utilização do triângulo de Pascal e do Binômio de Newton no lançamento de moedas, 2013. Disponível: <<http://www.somatematica.com.br/artigos.php>> Acessado: 06/05/2024 .13.STERNBERG, R.J. Psicologia Cognitiva. SãoPaulo: Cengage Learning, 2010.14.TAHAN, M. O homem que calculava. Rio de Janeiro: Record, 1968.

3ª MOSTRA CIENTÍFICA



Anhanguera