

ProFuturo

ANAIIS 2023

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas 3ª EDIÇÃO



UM PROGRAMA DA:



PARCEIRO EXECUTOR:



PARCEIRO ESTRATÉGICO:

SECRETARIA DE
ESTADO DA EDUCAÇÃO
E DA CULTURA



SERGIPE
GOVERNO DO ESTADO

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste anais poderá ser modificada em nenhuma forma e por nenhum meio, eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia, gravação ou qualquer sistema de armazenamento de informação, sem a autorização expressa da instituição.

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

A525 AMOSTRE-SE: Encontro de Práticas Pedagógicas (3. : 2023 : Aracaju, SE)
Anais do Amostre-se: Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas
[recurso eletrônico], 07 de dezembro de 2023 / Fundação ProFuturo. – Madri :
ProFuturo, 2023.
137 p.

Publicação vinculada a ProFuturo, a Fundação Telefônica Vivo, a
Fundação "la Caixa", o parceiro estratégico Secretaria de Estado da Educação e
da Cultura de Sergipe (SEDUC) e o parceiro executor Instituto Paramitas.

1. Prática Pedagógica - Sergipe. 2. Projeto Aula Digital. 3. Recurso
pedagógico digital. 4. Inovação. 5. Tecnologia educacional. I. ProFuturo. II.
Título.

CDU: 37(813.7)
CDD: 370

Ficha elaborada pela bibliotecária Me. Isis Carolina Garcia Bispo – CRB 6/3804

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Uma iniciativa da:

ProFuturo

Fundação Telefônica Vivo

Fundação "la Caixa"

Fundação Telefônica Vivo

Lia Glaz - Diretora Presidente

Lia Roitburd -

Gerente Sênior de Projetos Educacionais

Renata Salomé - Consultora de Projetos Sociais

Parceiro Estratégico:

**Secretaria de Estado da Educação e da Cultura de
Sergipe (SEDUC)**

Parceiro executor:

Instituto Paramitas

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	16
P_001 O uso do Kahoot e Aula Digital: é possível inovar E. E. Jacintho de Figueiredo Martins - DEA	17
P_003 Novas possibilidades para ampliação do conhecimento das quatro operações matemáticas C. E. Alcebíades Paes - DRE 05	18
P_004 Aratu no prato ou no bolso? E. M. Maura Nunes da Rocha - Indiaroba	19
P_005 Entre o Brincar e o Aprender: a matemática na perspectiva digital E. M. Maria dos Santos Torres - Umbaúba	20
P_006 Torre dos cálculos matemáticos e Tecnologia: conhecendo o mundo dos números E. M. Líbano - N. Sra. das Dores	21
P_007 Contando, Comparando e Operando de forma divertida E. M. Elpídio Barreto - N. Sra. das Dores	22
P_008 A matemática e a tecnologia estão em todo espaço E. M. João Rabelo do Rosário - Poço Verde.....	23
P_009 Tecnologia Assistiva e Educacional no acesso ao ensino da matemática C. AEE João Cardoso Nascimento Júnior - DEA.....	24
P_010 Experimentação da matemática: do lúdico ao lucro E. M. Prof. Maria Fidelis Costa - Maruim.....	25

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

P_011 Pop It da multiplicação E.M. Terezinha Da Silva Araujo Aquidabã.....	26
P_012 Supermercado na escola E. M. José Alves do Carmo - Aquidabã.....	27
P_013 Pescaria da Multiplicação E. M. Terezinha Da Silva Araujo - Aquidabã.....	28
P_014 Calculadora das operações matemáticas E. M. Terezinha Da Silva Araujo - Aquidabã.....	29
P_015 Basquete das operações E. M. José Félix de Sá - Aquidabã.....	30
P_016 Grandezas e medidas e o protagonismo do estudante surdo interagindo com os ouvintes E. M. João Rabelo do Rosário - Poço Verde.....	31
P_017 Somando e Subtraindo: ampliando o conhecimento E. M. Elpídio Barreto - N. Sra. das Dores.....	32
P_018 Arremesso Matemático E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri.....	33
P_019 Brincando e aprendendo com os números E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri.....	34
P_020 Bingo da Subtração E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri.....	35

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

P_021 Jogos, brincadeiras e interação no ensino da matemática E. E. Dom Mario Rino Sivieri - DRE 02.....	36
P_022 O lúdico no contexto matemático E. E. Dep. Francisco Paixão - DRE 03.....	37
P_023 Ditado com números trabalhando adição E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri.....	38
P_024 Simulados de matemática em preparação para prova SAESE e SAEB no contexto de sala de aula invertida E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri.....	39
P_025 Alcançando a aprendizagem matemática com a ferramenta tecnológica E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri.....	40
P_026 Vamos plantar sonhos! O jogo como estratégia de ensino das quatro operações fundamentais E. M. Noruega - Lagarto.....	41
P_027 Jogo da memória matemático. E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri.....	42
P_028 Desenvolvendo de forma cotidiana jogos e brincadeiras relacionados ao dobro e ao triplo. E. M. Elpídio Barreto - N. Sra. das Dores.....	43
P_029 Noções de matemática e economia por meio de jogos interativos com cédulas e moedas E. M. Manoel de Jesus Silva - N. Sra. do Socorro.....	44
P_030 Charadas da Matemática E. M. Aristides Bittencourt - Maruim.....	45

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

P_031 Ensino de matemática através do Aula Digital E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri.....	46
P_032 Rotação Por Estações De Matemática E. E. Nossa Senhora da Piedade - DRE 02.....	47
P_033 Aprender brincando E. M. Secundino Vieira de Melo - Siriri.....	48
P_034 Brincando e aprendendo matemática E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri.....	49
P_035 Tornando a matemática inclusiva: estratégias de reforço para alunos do Atendimento Educacional Especializado (AEE) C. E. Prof. Fernando Azevedo - DRE 05.....	50
P_036 Matemática Digital E. E. Pe Leon Gregório - DRE 09.....	51
P_037 Aprendendo a somar e subtrair fazendo compras E. M. São José - Areia Branca.....	52
P_038 Jogos na Multiplicação E. E. Dep. Francisco Paixão - DRE 03.....	53
P_039 Estratégias de ensino da adição E. M. Secundino Vieira de Melo - Siriri.....	54
P_041 Pescaria na divisão E. E. Dep. Francisco Paixão - DRE 03.....	55

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

P_042 Gin Mática E. M. Arnaldo Rolemberg Garcez - N. Sra. das Dores.....	56
P_043 Feira empreendedora na escola: Interdisciplinaridade em ação E. M. José Celestino dos Santos - Simão Dias.....	57
P_044 Servidor de conteúdo usando um Tablet ou celular antigo C. E. General Calazans - DRE 05.....	58
P_045 Jogos e brincadeiras estimulam os alunos no aprendizado da matemática E. M. Josué Passos - Ribeirópolis.....	59
P_047 Aprendendo matemática mediante pesquisa quantitativa, tabulação e análise de dados. C. E. Senador Gonçalo Rollemberg - DRE 04.....	60
P_048 A utilização de recursos lúdicos e digitais, numa abordagem multidisciplinar, para o desenvolvimento de habilidades de linguagem e matemática C. E. Senador Gonçalo Rollemberg - DRE 04.....	61
P_049 Uma aprendizagem significativa da Matemática E. M. Raimunda Reis - Lagarto.....	62
P_050 Dominó da Multiplicação E. M. Manoel Francisco da Costa - Arauá.....	63
P_051 Consciência Matemática - Educação Financeira na Feira Livre E. M. Anísio Teixeira - Aracaju.....	64
P_052 O ensino inovador da matemática no âmbito do projeto Aula Digital E.M. Professora M ^a Cristina dos Santos Amaro - N. Sra. do Socorro.....	65

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

P_053 Aprendendo a Matemática Gingando E. M. Manoel Sizino Franco - Laranjeiras.....	66
P_054 Aprendendo com jogos offline E. M. Adelina Maria de Santana Souza - Lagarto.....	67
P_055 Tabuada interativa E. M. Manoel Francisco da Costa - Arauá.....	68
P_056 Aplicativo de jogo da matemática nos tablets: Rei da Matemática Jr E. M. Leniza Menezes de Jesus - Ribeirópolis.....	69
P_058 Árvore das Adições E. E. Maria Márcia de Oliveira Moraes - DEA.....	70
P_059 Aprendendo a adição de forma lúdica E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri.....	71
P_060 Matemática na Prática E. M. José Carlos de Oliveira - Itabaianinha.....	72
P_061 Jogo da memória: associação dos números em língua inglesa E. M. Reunidas - Santa Luzia do Itanhy.....	73
P_062 Inovando as práticas pedagógicas com o uso das tecnologias E. M. João José de Mendonça - Ribeirópolis.....	74
P_063 A Modelagem Matemática na Construção de Maquete E. M. Erinaldo Francisco dos Santos - Feira Nova.....	75

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

P_064 Aprendendo de forma lúdica, inovadora e colaborativa E. M. Clodoaldo Barreto - Siriri.....	76
P_065 Um olhar diferente para a Matemática E Rotary Dr. Carlos Melo - DRE 03.....	77
P_066 Matematicalizando: uso de ferramentas digitais para integração da matemática E. M. Rural Pirunga - Capela.....	78
P_067 Multiplicação com interação E. M. Frei Fernando - São Cristóvão.....	79
P_068 A Matemática do Caranguejo E. M. Vereador José Marques de Araújo - Maruim.....	80
P_069 Oficina dos Cálculos, Jogos Matemáticos E. M. Prof. Antônio Fontes Freitas - Indiaroba.....	81
P_070 Convivendo e Jogando com a Matemática E. M. Prof. Maria da Glória Santos - N. Sra. das Dores.....	82
P_071 A matemática de forma divertida C. E. Maria Montessori - DRE 05.....	83
P_072 Matemática, diversão e inclusão E. M. Lindaura Silva Da Rocha - Aquidabã.....	84
P_073 Atividades lúdico – pedagógicas E. M. Manoel Cardoso Souza - Capela.....	85

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

P_074 Aprendendo com os jogos E. M. João Sobral Garcez - Itaporanga D'Ajuda.....	86
P_075 Unidades de Medida. E. M. Luiz Campos - Santa Luzia do Itanhy.....	87
P_076 A Matemática é um Estouro E. E. Josué Passos - DRE 03.....	88
P_077 Recomposição da aprendizagem por meio de aulas digitais E. M. José Inácio da Fonseca - Areia Branca.....	89
P_078 Desafios matemáticos E. M. José Teófilo Santos - Malhador.....	90
P_080 O mundo dos números e suas tecnologias E. M. Alcebíades Vieira Dantas - Maruim.....	91
P_081 Jogo da velha com adição E. M. José Joaquim Pacheco - Malhador.....	92
P_082 MATEMACLICANDO: brincar de inventar E. E. Eliezer Porto - DRE 03.....	93
P_083 Identificando os Números Inteiros E. M. Maria Enezilde Vieira Santos - N. Sra. das Dores.....	94
P_084 Aprendendo matemática: da vida para a escola E. M. Dom Pedro I - Carmópolis.....	95

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

P_085 Matemática e jogos digitais E. E. Pe Leon Gregório - DRE 09.....	96
P_086 O Ábaco: instrumento de contagem E. M. Bráulio De Aguiar Cardoso - Neópolis.....	97
P_087 Figuras Geométricas Espaciais com cores primárias e secundárias E. M. Nicola Mandarino - Itaporanga D'Ajuda.....	98
P_088 Jogos e brincadeiras educativa E. M. Prof. Josefa Inocência dos Santos - Areia Branca.....	99
P_089 Jogando e aprendendo as operações matemáticas E. E. Deputado Manoel Teles - DRE 03.....	100
P_090 As tecnologias e a aprendizagem da Matemática E. E. Monsenhor José Moreno Santana - DRE 06.....	101
P_091 Bingo dos números E. M. Ovídeo Oliveira - Aquidabã.....	102
P_092 Explorando o universo do dinheiro E. M. Prof. Aurelina de Melo Sobral - Capela.....	103
P_093 Matemática Lúdica E. M. Joaquim de Medeiros Chaves - Neópolis.....	104
P_094 Colorindo a matemática! E. M. Reunidas - Santa Luzia do Itanhý.....	105

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

P_095 Matemática no cotidiano: frações e unidades de capacidade E. E. Cel. Francisco de Souza Porto - DEA.....	106
P_096 Matemática lúdica: brincando também se aprende E. M. Joaquim de Medeiros Chaves - Neópolis.....	107
P_097 Brincando com a matemática Centro Ed. José Da Silva Peixoto - Neópolis.....	108
P_098 Aula Digital como apoio ao ensino da Matemática E. E. Prof. Irmão Salatiel Franciscano do Amaral - DRE 06.....	109
P_099 Brincando com a matemática Centro Ed. José Da Silva Peixoto - Neópolis.....	110
P_100 Multiplicação, na prática! E. M. Maria Enezilde Vieira Santos - N. Sra. das Dores.....	111
P_101 Raciocínio lúdico E. M. São José - Maruim.....	112
P_102 Jogando e brincando com matemática Centro Ed. José Da Silva Peixoto - Neópolis.....	113
P_103 Aula Digital: recurso facilitador e inclusivo no processo de ensino-aprendizagem relacionado a matemática E. M. Aldon Figueiredo - Aquidabã.....	114
P_104 Jogo de flechas e o ensino da multiplicação E. E. Reunidas Coelho Neto - DRE 08.....	115

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

P_105 Aprender matemática de forma lúdica e inclusiva com o auxílio do Projeto Aula Digital E. M. Aldon Figueiredo - Aquidabã.....	116
P_106 Stop das Operações Matemáticas E. M. Cecília Barros Gomes - Divina Pastora.....	117
P_107 Utilização de jogos no ensino de matemática: aproximação da teoria com a prática E. M. Projeto Brasília - Neópolis.....	118
P_108 Amarelinha Matemática E. M. Reunidas - Santa Luzia do Itanhy.....	119
P_109 Projeto de Matemática envolvendo geometria e lógica E. E. Cel. Francisco de Souza Porto - DEA.....	120
P_110 Descomplicando a matemática: relógio e o tempo E. M. Prof. Hozana Azevedo - N. Sra. das Dores.....	121
P_111 Circuito Matemático E. M. Afonso Rosa de Meneses - Cumbe.....	122
P_112 O uso de tecnologias no ensino da matemática E. E. Monsenhor José Moreno Santana - DRE 06.....	123
P_113 O ensino de medidas e o Aula Digital: uma dupla dinâmica E de Ensino Fundamental Sagrada Família - DRE 06.....	124
P_114 Jogos online e ensino de matemática em sala de recursos multifuncionais C. E. São José - DRE 03.....	125

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

SUMÁRIO

P_116 Sistema Monetário: Aprendizagem da Matemática Usando o Dinheiro no Dia a Dia

C. E. Dr. Luiz Garcia - DRE 06..... 126

P_117 Aquisição dos Descritores de Matemática do Saeb e Saese através da Maleta Digital

E. E. Manoel Antônio Pereira - DRE 06..... 127

P_118 Experimentando e aprendendo com a matemática

E. E. Prof. Artur Fortes - DEA..... 128

P_119 O uso da Matemática nos desafios cotidianos

E. M. Tereza Ferreira de Brito Dantas - Itabaianinha..... 129

P_120 Empreendedorismo, Matemática, Unidades de Medidas, Feira na Escola

E. M. João Benjamim de Oliveira - Itabaianinha..... 130

P_121 Empreendedorismo na Educação, um avanço na Sociedade

E. M. Anízio Fontes Torres - Indiaroba..... 131

P_122 Jogos e brincadeiras com reciclagem

E. M. Luana Rolemberg dos Santos Meneses - N. Sra. do Socorro..... 132

P_123 Influência da tecnologia na inclusão e aprendizagem de alunos com necessidades especiais

E. M. José Airton De Andrade - Aracaju..... 133

P_124 Meses do Ano

E. M. Joel Nascimento - N. Sra. das Dores..... 134

FICHA TÉCNICA..... 135

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

APRESENTAÇÃO

O **ProFuturo** é o principal programa de educação global da **Fundação Telefônica**, criado em parceria com a **Fundação “la Caixa”**, com a missão de reduzir a desigualdade educacional no mundo por meio de um ensino digital de qualidade. Desde 2017 a Fundação Telefônica Vivo, no Brasil trouxe o projeto Aula Digital, com o objetivo de criar melhores oportunidades para crianças em todo o mundo, incorporando a inovação nas escolas por meio da tecnologia e de novas metodologias de ensino e aprendizagem.

Assim, motivados pelo realce de práticas exitosas, foi lançado o - **AMOSTRE-SE, Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas**, - como um evento de valorização das ações realizadas nas escolas que fazem parte do **Projeto Aula Digital em Sergipe**, reunindo as práticas pedagógicas concretizadas por meio das formações ofertadas.

O encontro é uma iniciativa da Fundação Telefônica Vivo em parceria com a Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe (SEDUC), e 29 secretarias municipais de educação, idealizado pelo Instituto Paramitas, parceiro executor local.

Planejado para ocorrer no formato presencial, em virtude da pandemia de 2020 a **primeira edição** do AMOSTRE-SE foi realizada de forma online em 22 de julho daquele ano, trazendo apresentações de vídeos-relatos com as experiências dos educadores, exposição virtual permanente dos cases selecionados, com banners e podcasts produzidos pelos educadores das vinte e cinco escolas públicas escolhidas por suas **práticas exitosas que desenvolveram entre os anos de 2017 a 2019** no projeto Aula Digital.

A **segunda edição** do evento, realizada em 20 de outubro de 2021 no formato híbrido, teve transmissão ao vivo pelo Youtube e presencialmente no Museu da Gente Sergipana, com um número limitado de pessoas. Trazendo como destaque as práticas do **Estude em Casa “Pelos Ondas do Aula Digital” e muito mais**. Rediscutindo e destacando cada ação e projeto desenvolvido que envolveram o Aula Digital em Sergipe e as práticas voltadas dos nossos educadores durante o período pandêmico.

Em sua **terceira edição**, realizada presencialmente em 07 de dezembro de 2023, trouxe a temática **Aula Digital e o Ensino de Matemática**, destacando ações exitosas com referência a este componente curricular e seguindo o foco de atuação do Projeto Aula Digital deste ano.

Painel nº: 001

Eixo 1 - Inovação e Tecnologias Educacionais no ensino de Matemática

Currículo; conteúdos de matemática; kahoot e plataforma ProFuturo; tecnologias digitais.

Autores

Sheilla Silva da Conceição

Escola

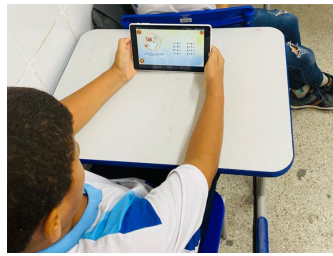
E. E. Jacintho de Figueiredo Martins - DEA

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

O uso do Kahoot e Aula Digital: é possível inovar



Objetivos

Promover a fixação dos conteúdos de matemática vistos em sala de aula de maneira mais dinâmica, onde o aluno passa a ser agente ativo, e não somente passivo; conseguir mais participação dos alunos, atraindo-os para as aulas e acolhendo o erro como essencial para o progresso.

Introdução

Os modelos das escolas atuais apresentam uma forma de ensinar padronizada em que se agrupam por séries vários estudantes, sem levar em consideração que as pessoas podem ter ritmos de aprendizagem e aptidões diferentes. Essa consideração parte de estudos dos modelos de educação atual, dando ênfase às metodologias ativas por serem mais dinâmicas e atrativas para os processos de aprendizagem.

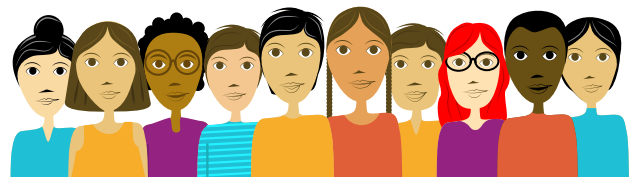
A importância deste trabalho está no protagonismo do processo de aprendizagem, com uso das tecnologias (kahoot e da Maleta Digital) para agregar na produtividade do aprendizado, contudo sem desconsiderar o protagonismo do professor, pois este assume o papel de mediador da construção do conhecimento a partir da coletividade.

Resultados

O Kahoot e a Maleta Digital em sala de aula foi a proposta desenvolvida, e consiste em utilizar em sala de aula para promover a fixação através de incentivos cinestésicos e visuais, prioritariamente. O Kahoot é uma plataforma de aprendizado baseada em games que facilita a criação, o compartilhamento e a prática de jogos ou questionários em minutos. Assim, como o uso da plataforma ProFuturo associada às práticas que envolvem o componente curricular de Matemática.

Conclusão

A proposta de conhecimentos desenvolvida conseguiu engajar os estudantes participantes das atividades sugeridas. Assim, as propostas desenvolvidas apresentaram características diversificadas de acordo com seus objetivos e estratégias para se chegar a uma resolução, e podemos afirmar que estão aptas a serem implementadas nos processos de aprendizagens colaborativas.



ProFuturo

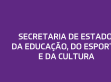
UM PROGRAMA DA:



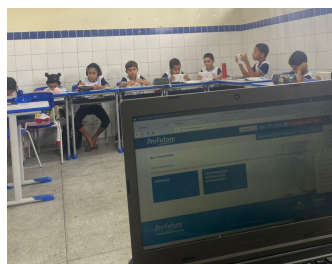
PARCEIRO EXECUTOR:



PARCEIRO ESTRATÉGICO:



Novas possibilidades para ampliação do conhecimento das quatro operações matemáticas



Objetivos

Melhoria na aprendizagem das operações básicas e necessárias para uso no cotidiano, além do favorecimento das demais atividades dos conteúdos matemáticos de sala de aula, de forma lúdica e com uso das tecnologias digitais.

Introdução

Com o propósito de criar uma aula para que pudesse ser atrativa, fortalecer e favorecer o conhecimento da minha classe, uma turma do 4º ano, foram utilizados os recursos tecnológicos da plataforma do Projeto Aula Digital, com foco nas operações básicas de matemática. Após essa estruturação a aula foi aplicada em sala de aula com os alunos, com a estrutura das carteiras em círculo, promovendo uma melhor interação entre eles e proporcionando o trabalho colaborativo.

Resultados

A partir destas práticas, foi possível perceber que os alunos conseguiram fixar mais o conteúdo, onde aplicá-los de forma atrativa e dinâmica, foi alcançado uma ampliação dos conhecimentos tanto nas quatro operações quanto no uso prático dos recursos, levando a teoria para a prática.

Conclusão

Com a experimentação de novas metodologias, plataformas educacionais e o uso do recursos tecnológicos em sala de aula, nas aplicações dos conteúdos matemáticos, foi possível sair do tradicional, promovendo novas possibilidades que favoreceram o ensino e aprendizagem dos alunos.



Autores

Leniélia Bastos Guimarães

Escola

E. M. Maura Nunes da Rocha - Indiaroba

Aratu no prato ou no bolso?



Objetivos

Descobrir o impacto causado na vida socioeconômica de comunidades indiarobenses com a implantação da moeda social digital Aratu, além de desenvolver habilidades empreendedoras, o protagonismo juvenil e a interdisciplinaridade.

Introdução

A escola é um dos principais espaços no qual os estudantes serão incentivados a ter uma postura cada vez mais protagonista, por meio de um trabalho interdisciplinar de sensibilização para que reconheçam como ambiente propiciador de oportunidades para o conhecimento, a vida, o trabalho e a cidadania. Nessa perspectiva, a EM Maura Nunes da Rocha tem trabalhado de maneira contínua, buscando associar o protagonismo dos educandos, o empreendedorismo e as metodologias ativas. A implantação da moeda digital Aratu e do Banco Popular do município de Indiaroba teve como objetivo fomentar o comércio local, além de valorizar a cultura do lugar. Nesse contexto surgiu o projeto "Aratu no prato ou no bolso?", como uma forma inovadora e criativa para desenvolver habilidades empreendedoras e competências nos estudantes de forma motivadora.

Resultados

Em cada ação realizada, os alunos foram protagonistas, construindo o seu conhecimento ao buscar informações e fazer análises de dados, além de construir gráficos e desenvolver habilidades empreendedoras para resolução de problemas reais.

Conclusão

Com a realização do projeto "Aratu no prato ou no bolso?" Percebe-se que a escola deve se movimentar e que não tem como se manter imutável diante de uma sociedade que muda o tempo inteiro. Nossos alunos não suportam mais estudar em um lugar assim e se a escola não buscar acompanhar essas mudanças, não terá êxito. A escola deve sair além dos muros, provocar o aluno para que mude sua realidade, estreitar relações com a comunidade na qual está inserido, diversificando as metodologias, preservando e valorizando a cultura local e fazendo dele um protagonista.



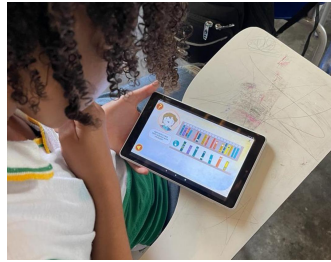
Autores

Jéssica Socorro Bispo Ramos

Escola

E. M. Maria dos Santos Torres - Umbaúba

Entre o Brincar e o Aprender: a matemática na perspectiva digital



Objetivos

Compreender e aplicar conceitos matemáticos por meio de jogos e brincadeiras convencionais e digitais, demonstrando habilidades de resolução de problemas, raciocínio lógico e pensamento crítico no contexto da tecnologia digital.

Introdução

A incorporação das tecnologias no contexto educacional, especificamente no ensino de Matemática, representa um avanço significativo na forma como os alunos aprendem e compreendem os conceitos matemáticos. A Matemática, muitas vezes considerada uma disciplina desafiadora, pode se beneficiar imensamente da aplicação de métodos inovadores e de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, onde a introdução desses elementos não apenas tornam os objetos de conhecimentos mais acessíveis, mas também os tornam mais atrativos e engajadores para os alunos. Neste cenário, a combinação de abordagens metodológicas com o potencial das ferramentas digitais tem o poder de revolucionar a forma como a Matemática é ensinada e compreendida, preparando os alunos para enfrentar os desafios matemáticos do mundo contemporâneo de forma mais eficaz e motivadora.

Resultados

A ação educacional envolvendo uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental na EMEF Maria dos Santos Torres, Povoado Vitória, Umbaúba/SE, com o uso de recursos da Plataforma ProFuturo do Projeto Aula Digital permitiu melhorar a compreensão dos conceitos matemáticos, aumentar a participação e o engajamento dos alunos, desenvolver habilidades tecnológicas e personalizar o aprendizado de acordo com as necessidades individuais.

Conclusão

A integração da tecnologia digital na aula permitiu que os alunos se envolvessem em atividades dinâmicas e visuais, o que é particularmente eficaz para os alunos do Ensino Fundamental. Além disso, a Plataforma ProFuturo ofereceu uma abordagem personalizada permitindo que cada aluno progredisse em seu próprio ritmo. No geral, a ação foi bem-sucedida em criar um ambiente de aprendizado estimulante e participativo, no qual os alunos aprofundaram sua compreensão sobre os números e sistemas de medidas.



Eixo 1 - Inovação e Tecnologias Educacionais no ensino de Matemática

Aula Digital; Cálculo; Jogo; Números; Operações Matemáticas; Tecnologia.

Autores

Cleonancio Almeida Santos

Escola

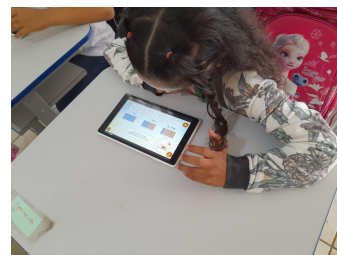
E. M. Libano - N. Sra. das Dores

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Torre dos cálculos matemáticos e Tecnologia: conhecendo o mundo dos números



Objetivos

Buscar o interesse dos alunos pelo conhecimento dos números, das quatro operações e interpretações em problemas matemáticos; Desenvolver o raciocínio lógico e estimular a curiosidade dos estudantes; Interligar o estudo da matemática com seu cotidiano, percebendo a presença da matemática em tudo que fazemos; Desenvolver e resolver situações-problemas, criando e elaborando técnicas de resolução válidas no encontro das soluções.

Introdução

Com um olhar crítico sobre as dificuldades dos alunos com a disciplina de matemática, tive que buscar metodologias diferenciadas, com um olhar mais atento para as necessidades dos estudantes. Como pré-uso da maleta do Aula Digital, fiz um dado com as quatro operações e uma lata com os números, para que em círculo os alunos fossem tirando os numerais e falassem os números e a operação sorteada. Com o uso dos tablets, os alunos puderam conhecer o mundo dos números, além de contar e calcular. Depois do uso da maleta digital, fizemos uma dinâmica com o jogo da torre dos cálculos matemáticos. Nesse jogo, o aluno sorteia o primeiro número, em seguida joga o dado para sortear o sinal matemático, na terceira parte sorteia outro número e em seguida faz o cálculo de acordo como foi sorteado.

Resultados

Foi perceptível a evolução e o interesse dos alunos na atividade. Com uma visão mais atenta aos estudos, conseguiram avançar no conhecimento dos números, das quatro operações e da interpretação dos problemas matemáticos. Observei ainda a melhoria nas dificuldades que os alunos tinham, eles apresentaram um olhar ativo e maior interesse na aprendizagem, além de começarem a enxergar a importância da matemática no seu dia a dia.

Conclusão

Em sala de aula, busco conciliar os conteúdos do Aula Digital com a realidade da turma. Para contornar as dificuldades, antes do uso da maleta trouxe algumas explicações e uma pequena dinâmica, preparando os alunos para o uso da tecnologia e para os assuntos que iríamos ver na Profuturo. Em seguida, trouxe o jogo para ajudar na fixação do conteúdo e na continuidade dos estudos na disciplina de matemática. Por meio dessas atividades, foram verificadas várias melhorias na aprendizagem e o empenho e esforço de cada aluno para aprender o mundo da matemática.



Autores

José Marcos de Andrade

Escola

E. M. Elpídio Barreto - N. Sra. das Dores

Contando, Comparando e Operando de forma divertida



Objetivos

Levar os conhecimentos matemáticos para o educando, para que ele possa utilizar-los de forma didática e divertida em seu cotidiano. Para que assim, a aprendizagem aconteça de forma prazerosa e significativa.

Introdução

A abordagem desse tema, surgiu com a necessidade de inovar sobre o ensino da matemática para os nossos alunos. Com estas práticas, a matemática nesta ação, foi utilizada de forma recreativa e didática, mostrando aos alunos que podemos aprender nos divertindo e brincando. Visando o alcance destes conhecimentos com uma didática significativa e que os alunos sintam “o brincar de aprender”, em seu dia a dia. A cada etapa conclusiva deste processo de aprendizagem, os mesmos perceberam que é possível brincar e aprender a matemática de maneira leve e prazerosa.

Resultados

Os resultados foram alcançados durante todo o processo de aprendizagem e desenvolvimento da ação. Onde foram utilizadas as tecnologias e as brincadeiras antigas, uma delas foi a folclórica, conseguindo levar o educando a aprender de forma contínua, divertida e significativa com a matemática sendo aplicada em seu cotidiano.

Conclusão

Conclui-se que essa atividade extraclasse foi de grande valia tanto para o educador quanto para os educandos. Pois, enquanto professor, foi notável a necessidade da ampliação do olhar para as diversas formas de ensinar os conhecimentos matemáticos e para os alunos foi possível proporcionar uma aprendizagem prazerosa da matemática que é utilizada em sua rotina.



Autores

Isabel Cristina Santos Santana

Escola

E. M. João Rabelo do Rosário - Poço Verde

A matemática e a tecnologia estão em todo espaço



Objetivos

Reconhecer cédula e sua importância na educação financeira, o uso do dinheiro e seu significado na relação social. Saber resolver problemas e identificar suas ações, além de observar a matemática na música e em todo o espaço que convivemos socialmente.

Introdução

A proposta desse projeto é mostrar a importância da economia e dos investimentos para o futuro dos discentes, e que a matemática e a tecnologia estão presentes desde os primeiros momentos da nossa vida. Além da matemática, também a tecnologia está presente na música e jogos educativos, assim sendo, foi desenvolvida a brincadeira para resolução dos problemas envolvendo uma pesquisa de preço. Com a visita no comércio, as crianças notaram a importância da matemática e da tecnologia em todo comércio. Eles tiveram oportunidade concreta de fazer uma lista de preço com produto e os outros utensílios que são usados no dia a dia.

Resultados

O trabalho com a maleta digital usando a matemática e a visita a comércio da cidade foi de extrema importância para compreensão do uso consciente do dinheiro. Com esta prática pôde-se perceber um avanço na leitura, no debate em relação ao comércio e a valorização do dinheiro.

Conclusão

As atividades aplicadas, como a pesquisa de preço no comércio, foram maravilhosas, além disso, a visita despertou nas crianças a curiosidade de conhecer outros lugares e o mais importante, que hoje eles sabem que a matemática e a tecnologia estão presentes em muitos momentos da nossa vida. Deste modo, os alunos levaram para casa o conhecimento financeiro da pesquisa de preço e desenvolveram o consumo consciente de compra. Houve também um momento prazeroso em utilizar o tablet, oportunidade de acesso à tecnologia proporcionada pelo Aula Digital.



Eixo 3 - Inclusão e Diversidade no ensino de Matemática

Tecnologia Assistiva; tecnologia educacional; atendimento educacional especializado; cultura digital; sala de recursos multifuncionais.

Autores

Nichollas Pereira de Andrade
Helon Belmiro Sampaio Bacellar

Escola

C de Atend. Educ. Especializado João Cardoso Nascimento Júnior - DEA

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Tecnologia Assistiva e Educacional no acesso ao ensino da matemática



Objetivos

Promover o enriquecimento curricular dos alunos do turno da manhã, unindo as diretrizes da BNCC e a filosofia do Currículo Funcional Natural (CFN). Este objetivo geral é desenvolvido através de atividades lúdicas que envolvem temas do currículo formal com as orientações da BNCC e do CFN.

Introdução

Este projeto ocorre pelo terceiro ano seguido, a instituição tem como público-alvo alunos com deficiência de alto comprometimento. A citada Instituição possui Projeto Político Pedagógico centrado na Filosofia do Currículo Funcional Natural. As ações da escola se concentram em eixos temáticos, sendo um deles o de AEE/Tecnologia Assistiva, responsável pelos atendimentos da Sala de Recursos Multifuncionais da Instituição. As atividades deste projeto são desenvolvidas em dois atendimentos semanais do professor de sala de recursos multifuncionais do turno da manhã. As atividades aliam três frentes de trabalho: a primeira com a utilização dos tablets fornecidos pelo projeto ProFuturo e computadores disponíveis na sala de AEE/Tecnologia Assistiva; a segunda com atividades estruturadas acessíveis; e a terceira com a produção e aplicação de tecnologia assistiva e educacional.

Resultados

Os resultados conseguidos até o presente momento se constituem no acesso da pessoa com deficiência de alto comprometimento ao conhecimento do currículo formal, que deve ser cultivado por todas as instituições de ensino do país. Além disto, houve e ainda há, ganhos no desenvolvimento psicomotor, cognitivo e emocional dos alunos, que se reflete em autonomia motora para habilidades como segurar e manipular objetos com maior segurança; desenvolvimento de funções perceptivas e da capacidade lógica dos alunos, bem como o aumento da auto-estima. Outro ganho que vale a pena citar é o acesso à cultura digital.

Conclusão

Este projeto, com auxílio da ação do ProFuturo, proporcionou a vivência ativa da cultura digital. Visando continuidade do mesmo para o ano letivo de 2024 e a possibilidade de expandir algumas de suas ações para o turno vespertino. Além, da possibilidade de envolver as mães destes alunos na confecção de materiais de tecnologia assistiva e educacional que podem auxiliar no desenvolvimento de seus filhos em casa.



Eixo 4 - Experimentação no ensino de Matemática

Empreender; Experimentação; Figuras geométricas; Jogos; Lúdico; Matemática

Autores

Flávia Regina da Paz Santos

Escola

E. M. Prof. Maria Fidelis Costa - Maruim - Maruim

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Experimentação da matemática: do lúdico ao lucro



Objetivos

Conhecer os diferentes estudiosos e suas contribuições para os avanços da matemática ao longo dos tempos; Reconhecer as figuras geométricas e identificar suas propriedades; Estimular resoluções das quatro operações básicas, porcentagem lucro e prejuízo de valores, aguçando o raciocínio, a concentração, preparando-os para desenvolver as competências e as habilidades necessárias para lidar com as decisões financeiras.

Introdução

O projeto escolar foi criado para possibilitar maior alcance no ensino aprendizagem, trazendo o estudante para um ambiente de exploração, investigação e reflexão. Por meio de tarefas a serem cumpridas, os alunos executaram atividades voltadas para o aperfeiçoamento do raciocínio lógico na resolução de problemas, desafios e jogos matemáticos. Estimulando a troca de conhecimento entre os estudantes, aguçando o raciocínio, a concentração, além de prepará-los para desenvolver as competências e as habilidades necessárias para lidar com as decisões financeiras que precisarão tomar ao longo de suas vidas. Pois, uma das tarefas dos alunos também foi pensar em um produto, investir nele e fazer dar lucro para todos os integrantes do grupo responsável.

Resultados

Os resultados foram satisfatórios visando o desempenho das turmas no alcance dos objetivos. As tarefas solicitadas possibilitaram aos alunos uma melhor compreensão da importância da matemática em nossa vida diária, além do desenvolvimento de atitudes conscientes e uma relação saudável com o dinheiro no dia a dia, preparando-os para despertar as competências e as habilidades necessárias para lidar com as decisões financeiras que precisarão tomar ao longo de suas vidas.

Conclusão

Podemos concluir que o nível de envolvimento, tomadas de iniciativa e as estratégias usadas pelos alunos evoluiu muito durante a execução das tarefas. Vale ressaltar que projetos como este almeja uma aprendizagem ativa e significativa, levando o aluno querer aprender e a perceber que o conhecimento adquirido na escola não está, de modo algum, desconectado do que ele vivencia fora dela, sem perdermos de vista em nenhum momento o processo de aprendizagem.



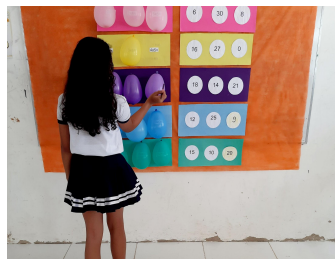
Autores

Maria Adriele dos Santos

Escola

E. M. Terezinha Da Silva Araújo - Aquidabã

Pop It da multiplicação



Objetivos

Proporcionar através do lúdico, a construção do conhecimento e aprendizagem do alunado. Buscando um maior interesse e atenção dos mesmos, para desenvolver o seu raciocínio lógico através da multiplicação, mostrando as possibilidades de aprender de forma dinâmica e divertida.

Introdução

A ludicidade facilita o processo de aquisição de conhecimento e rendimento escolar. Pois, os jogos aprimoram a criatividade e coordenação motora das crianças. Estas, aprendem brincando. Deste modo, o uso de jogos e brincadeiras é de suma importância no processo de aprendizagem. Por esta razão, foi criada a dinâmica com nome "Pop It", nela, o aluno irá escolher um balão, que possui situações-problemas que envolvem a multiplicação e irá estourá-lo. Quando estourado, os alunos terão que responder a multiplicação, em seguida pegará o giz de cera da cor do balão e logo após irá encontrar o resultado no outro Pop It, pintando-o da cor necessária.

Resultados

Os jogos e atividades lúdicas são recursos essenciais que auxiliam muito no processo de ensino e aprendizagem do aluno, visto que, contribui com o social, afetivo e cognitivo, possibilitando que o próprio aluno se avalie por si só quanto aos resultados de suas ações. Através da minha dinâmica pude desenvolver o raciocínio lógico do meu alunado, despertando a atenção e concentração dos mesmos e consegui despertar mais a vontade da busca pela multiplicação e pela ludicidade, pois através do dinâmico faz com que os alunos sintam prazer em aprender, pois eles se identificam bastante com as brincadeiras e jogos.

Conclusão

A Matemática é a ciência que estuda quantidades, espaço, relações abstratas e lógicas aplicadas aos símbolos, e desenvolve nas pessoas a capacidade lógica do pensamento, através da minha dinâmica pude desenvolver mais o raciocínio lógico do meu alunado e da melhor forma utilizando o lúdico. O lúdico deverá ser utilizado como motivação no ensino da Matemática, objetivando deixar as aulas mais atrativas e estimulantes, sendo a ferramenta mais eficiente para desconstruir a ideia que as pessoas tem que a Matemática é um conteúdo difícil.



Tecnologia, aprendizado, matemática, brincadeira.

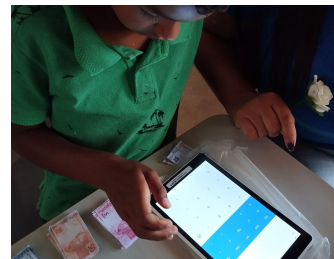
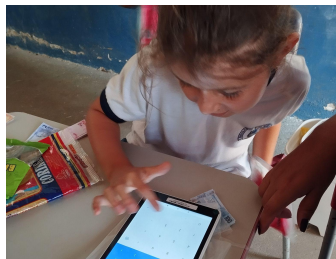
Autores

Mara Gleyce Soares dos Santos Melo

Escola

EM José Alves do Carmo - Aquidabã

Supermercado na escola



Objetivos

Proporcionar a interação entre alunos, estimulando o raciocínio lógico por meio de situações-problemas, criando e elaborando técnicas de resolução com caminhos que favoreçam o conhecimento através da criatividade e do desafio.

Introdução

A Matemática é sempre alvo de debate quando o assunto é a necessidade de mudança no modelo de ensino adotado por décadas. Em virtude de tal cenário, o referido projeto foi desenvolvido com o intuito de demonstrar por meio da prática que quando aliado a tecnologia interativa e contextualizada, a Matemática pode ser algo prazeroso, uma vez que essa nem sempre é trabalhada de forma a levar o aluno a fazer associações com o cotidiano. A tecnologia aliada à matemática nas atividades cotidianas estimula o desenvolvimento integral, visando a construção de significados e incorporando valores reais na comunidade através de uma abordagem lúdica e interativa.

Resultados

Foi possível observar o quanto os recursos utilizados, alinhados às práticas metodológicas que visam a contextualização das necessidades e dificuldades reais dos envolvidos se tornam fundamental na efetivação de uma educação de qualidade. Ao analisarmos o comportamento e interações dos educandos na busca de resoluções de situações do cotidiano de forma prática, utilizando-se da matemática de maneira prazerosa é algo que estimula cada vez mais na busca de soluções e ampliações para a prática docente.

Conclusão

Diante do exposto constatou-se que a matemática quando estudada contextualizada a realidade do aluno e aliada às ferramentas que otimizam o processo de ensino-aprendizagem, o aluno percebe sua importância e utilidade no seu cotidiano e assim, começa a adquirir interesse por tal disciplina. Portanto, a partir do referido projeto percebe-se a necessidade de uma nova visão diante do modelo de ensino da matemática.



Pescaria da Multiplicação



Objetivos

Atrair através da ludicidade a atenção dos alunos fazendo com que eles se concentrem mais por meio da brincadeira, deixando as aulas mais atrativas e estimulantes, sendo a ferramenta mais eficiente para o melhor aprendizado.

Introdução

A minha atividade foi a "Pescaria da Multiplicação", esta atividade estimula a percepção visual e também o reconhecimento dos números. Ao pescar o peixinho o aluno é desafiado a responder a multiplicação proposta e achar o resultado na gotinha ao lado. Os jogos são meios utilizados para auxiliar no raciocínio lógico e na interpretação de situações problemas. Um dos motivos para introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados pelos alunos, tornando assim o dia a dia das aulas mais dinâmico.

Resultados

Os jogos inseridos no contexto escolar proporcionam o desenvolvimento de habilidades, bem como auxiliam no processo de aprendizagem de conceito matemático, permitindo um caminho de construção do conhecimento que vai da imaginação à abstração de ideias, mediadas pela resolução de problemas. Através da minha dinâmica, os alunos passaram a ter mais concentração e atenção na multiplicação, desenvolvendo a autoconfiança, a organização, concentração, atenção e raciocínio rápido.

Conclusão

Com a utilização dos jogos no ensino da matemática, é possível notar um maior interesse dos alunos pela disciplina, verifica-se que, a partir da mudança de rotina da classe, há um despertar no aluno, o qual, motivado, busca a aprendizagem, tornando o processo divertido. Por isso levarei ao aluno diversas possibilidades de operar os problemas matemáticos, gerando compreensão e assimilação do processo na construção dos conhecimentos matemáticos.



Calculadora das operações matemáticas



Objetivos

Estimular o raciocínio lógico, utilizando as quatro operações matemáticas de uma forma lúdica por meio do jogo; Compreender o uso da calculadora para resolver operações matemáticas; Desenvolver o cálculo mental.

Introdução

O jogo com a calculadora é de suma importância para que os alunos aprendam a usar a mesma e também a raciocinar para resolver as operações matemáticas. De forma simples e acessível, é possível utilizar as quatro operações. O jogo se torna interessante a partir do momento em que o professor dita um problema matemático e os alunos interagem entre eles a fim de descobrir quais teclas serão utilizadas para saber o resultado que corresponde a cada operação.

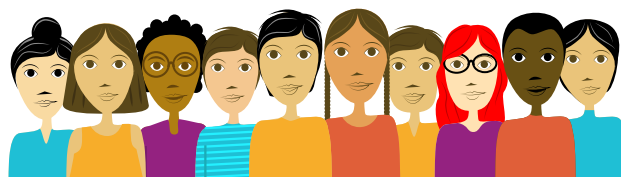
É necessário que o professor trabalhe de uma forma lúdica para que as crianças aprendam brincando e saiam da rotina tradicionalista.

Resultados

Foram observados resultados satisfatórios, sendo alcançados os objetivos propostos. Diante da atividade, os alunos mostraram seus avanços, resolvendo os cálculos e procurando sempre descobrir a resposta correta por meio das discussões com seus pares. Houve bastante interesse nos alunos para aprender as operações. Com a aplicação dessa atividade, também foram observados o desempenho individual de cada aluno e o trabalho em dupla.

Conclusão

Por meio do jogo, houve uma melhoria significativa nos alunos em relação à aprendizagem das quatro operações. Este tipo de atividade desperta uma curiosidade nos alunos, sempre buscando descobrir o resultado correto e utilizando diversas estratégias, como os cálculos mentais. Para alcançar o sucesso, o trabalho em dupla foi primordial, pois desenvolveu a colaboração e a ajuda ao próximo.



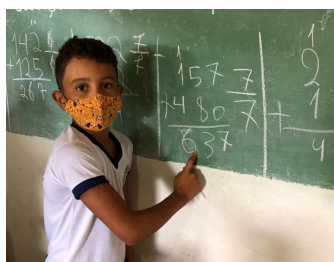
Autores

Cristiane Barbosa dos Santos

Escola

E. M. José Félix de Sá - Aquidabã

Basquete das operações



Objetivos

Despertar no aluno de forma divertida o interesse pela matemática, voltada principalmente para as quatro operações. Com possibilidades de adaptações para demais turmas e níveis de dificuldades das operações matemáticas. Além disso, promover no aluno autonomia, autoconfiança, com ações como: o próprio educando pegar a ficha, dirigir-se até a lousa, montar e realizar o problema matemático, sendo assim, protagonista da sua aprendizagem, com muitos benefícios para desenvolvimento de competências e habilidades de todos os alunos.

Introdução

Nesta atividade, todos os materiais utilizados foram recicláveis, os alunos lançavam as bolinhas com 3 ou 5 chances, assim que fizessem cesta ou acertassem, pegariam a ficha com parcelas e se dirigia até a lousa. Montavam a operação matemática e resolviam a mesma. Após isso, toda turma e com orientação da professora realizava a correção. Em seguida, os alunos recebiam um brinde, como forma de recompensar, o esforço, a participação, desempenho e desenvoltura, além de motivá-los para empenho na atividade. Onde mesmo com o objetivo de aprender as quatro operações básicas, exigiu-se outras habilidades, como coordenação motora, raciocínio lógico, pensamento crítico do aluno, conseguindo, desta forma, êxito em toda a turma.

Resultados

Nessa atividade foi possível perceber, quais alunos tinham dificuldades ou dúvidas nas operações propostas. Foi notável o quanto ficou divertido a forma de resolver, de montar as operações, entre um aluno e outro. Além de compreender quais as maiores dificuldades e diferenças de aprendizagens em cada um. Diante do jogo proposto de forma prática, os alunos despertaram a vontade de jogar, queriam resolver os desafios tendo como operações matemáticas de adição e subtração e logo depois multiplicação e divisão. Com o sucesso desta dinâmica, teve grandes resultados e impactos positivos, onde todos aprenderam de forma lúdica e com recompensas, mostrando um grande triunfo desta atividade em sala.

Conclusão

Com esta dinâmica, foi possível alcançar um ensino e aprendizagem de forma lúdica e efetiva. As habilidades estabelecidas nos objetivos foram alcançadas e os resultados foram positivos. Os alunos se envolveram de forma positiva na dinâmica e mostraram-se empolgados com a mesma. Além da aprendizagem de cada um, foi possível readaptar o jogo para outras situações do ensino e aprendizagem.



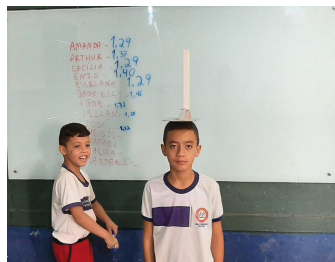
Autores

Maria de Fatima Almeida Santos

Escola

E. M. João Rabelo do Rosário - Poço Verde

Grandezas e medidas e o protagonismo do estudante surdo interagindo com os ouvintes



Objetivos

Resolver cálculos envolvendo medidas das grandezas comprimento, massa e capacidade, recorrendo a transformações entre as unidades mais usuais dentro do contexto sociocultural da região local.

Introdução

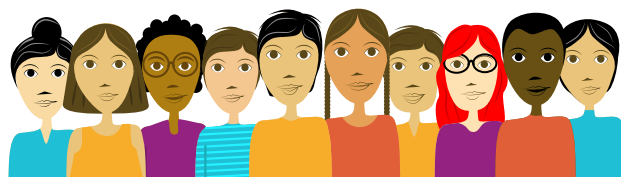
Tanto a matemática como a tecnologia estão presentes no cotidiano da vida das pessoas que desde de pequenas já possuem e desenvolvem habilidades matemáticas, sendo assim, o indivíduo é capaz de construir o próprio conhecimento. No entanto, necessita nos primeiros anos de vida escolar, de um ambiente inclusivo e acessível a todos os estudantes de forma integral, aulas ministradas em Língua de Sinais e em Língua Portuguesa para dar visibilidade ao estudante surdo e que ele seja o protagonista da sua própria história. Portanto é importante que o processo de ensino-aprendizagem seja contextualizado e interdisciplinar, permitindo ao aluno usar a sua imaginação e criatividade para expandir os conceitos aprendidos para situações mais abrangentes e em diversos contextos.

Resultados

Explorando a relação entre massa e volume de diferentes objetos e materiais, foi verificado um pouco de dificuldade em perceber a quantidade de massa existente em objetos, como a medição da massa corporal de cada estudante, utilizando a balança digital, eles foram evoluindo na habilidade. Durante as ações foram utilizados vídeos em Libras, para que o estudante surdo pudesse compreender melhor a habilidade trabalhada, assim houve uma maior inclusão entre os alunos envolvidos.

Conclusão

É muito importante dar significado a situações do cotidiano do estudante, estimulando a utilizar as unidades de medidas: praticando, manuseando e experimentando. Assim como dar oportunidade de falar e expor seus conhecimentos, contextualizando com o passado, o presente e o futuro, fazendo atividades em grupos, utilizando atividades por meio da tecnologia, ajuda bastante a estimular o aluno no desenvolvimento das atividades.



Autores

Alexsandra Pereira da Cunha

Escola

E. M. Elpídio Barreto - N. Sra. das Dores

Somando e Subtraindo: ampliando o conhecimento



Objetivos

Proporcionar ao aluno conhecimento matemático, de maneira prática e lúdica;
Compreender o espaço da sala de aula junto com a matemática;
Aprimorar as aulas de matemática com o uso da tecnologia aperfeiçoando as aulas, por meio do conteúdo inserido na plataforma digital, com isso, otimizando o aprendizado do estudante.

Introdução

Por meio das operações matemáticas, com a utilização da tecnologia e a ludicidade é possível tornar as aulas prazerosas com a tentativa de transformar toda carga conteudista em uma abordagem mais simplificada, na busca de levar os alunos a um raciocínio matemático mais estruturado, atendendo as necessidades e especificidades de cada estudante. Com a massa de modelar e lápis de cor, os alunos tiveram que pensar sobre as formas geométricas exploradas na plataforma em sala de aula e tendo que raciocinar sobre como colocar essa forma no papel.

Com a introdução do conteúdo relativo ao componente curricular de matemática e o uso da tecnologia através da maleta digital, aplicando de forma interdisciplinar o conteúdo mais leve e introduzindo aos poucos outras atividades, ou seja, intercalando os assuntos no decorrer das aulas.

Resultados

Com a utilização da tecnologia no ensino da matemática, foi notado a ampliação do conhecimento do educando. O recurso digital possibilita alternativas que não estão presentes na sala de aula, contribuindo com a aprendizagem dinâmica e participativa dos alunos. Elevando a curiosidade e percepção espacial do aluno ao notar que a sala de aula também é composta por matemática, desbravar e partilhar outros tipos de formas geométricas, além de entender as faces dos dados organizando o pensar matemático, a escrita e trabalhando a coordenação motora dos estudantes.

Conclusão

Os educandos compreenderam que a matemática está presente no dia a dia de forma mais prática com recursos digitais, utilizando os dados na alternância de sinais matemáticos e mostrando a maneira inversa com o mesmo recurso. A tecnologia possibilitou a relação do raciocínio matemático instruindo com cálculos e os tipos de formas, melhorando o entendimento, e através da interdisciplinaridade o educador pode fornecer exemplos práticos de acordo com a realidade da turma utilizando a ludicidade e meios tecnológicos.



Autores

Clessia de Moura Silva Leal; José Everaldo Melo; Adileide Gomes de Oliveira

Escola

E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri

Arremesso Matemático



Objetivos

Estimular os cálculos mentais; Trazer a utilização do cálculo mental para o dia a dia dos alunos; Incentivar a apropriação das quatro operações; Desenvolver a coordenação motora.

Introdução

A brincadeira de lançar a bola na cesta foi desenvolvida com a turma do 4º ano B como incentivo a apropriação eficaz das quatro operações, focando principalmente na multiplicação. Em sala, foram organizadas duas filas aleatórias, posicionadas de frente à cesta. Essa cesta foi posicionada em sala e demarcada uma linha. Os alunos lançavam a bola no balde (simbolizando a cesta). A ação foi desenvolvida na ordem da fila, sendo que quando o aluno errava o arremesso da bola no balde, voltava ao final da fila e aguardava novamente a sua vez para outra tentativa. O estudante que acertasse a bola no balde deveria responder uma pergunta do professor sobre algum cálculo matemático, usando apenas o cálculo mental para solucionar a pergunta. A brincadeira finalizou quando todos os cálculos foram resolvidos.

Resultados

A brincadeira "Arremesso" traz benefícios como, melhoria na coordenação motora e na concentração, além de ser uma forma divertida de atividade física aliada ao ensino da matemática. Foi possível notar o comprometimento na interação de cada aluno, além do entusiasmo de toda a turma. Muitos estudantes começaram a partir desse momento, em sala, consultar a tabuada e treinar em duplas as continhas, usando os cálculos mentais no intervalo da sala de aula. Houve resultado também no ato da brincadeira, foi bem satisfatório pelo esforço em responder certo.

Conclusão

O ambiente de sala pode ser um momento de prazer matemático e lúdico. Por isso, acredito no uso de dinâmicas, nas interações e na partilha de conhecimento como viés importante na aquisição de conhecimento e/ou aprimoramento dele. É possível brincar e aprender, assim como explorar a contagem matemática com cálculos mentais, sem precisar ter apego a lápis e papel. É importante fazer com que o estudante desmistifique o assunto "cálculo" como algo cansativo e sem graça e valorize toda forma de aprendizagem envolvida na brincadeira.



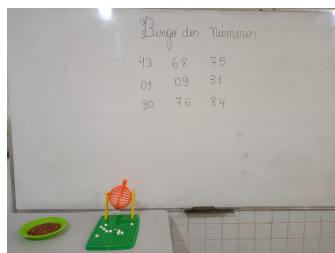
Autores

Vanessa Barbosa da Silva
Adileide Gomes de Oliveira

Escola

E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri

Brincando e aprendendo com os números



Objetivos

Oportunizar às crianças o estudo da matemática por meio de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras que exploram habilidades diversas, possibilitando o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático, de forma divertida, auxiliando na percepção da importância da matemática em nosso dia a dia.

Introdução

Com o propósito de levar um ensino da matemática de maneira dinâmica e lúdica, aplicamos as seguintes atividades: caça aos números, onde os alunos procuravam números escondidos na sala; Bingo dos números, ganhava a premiação o aluno que completasse primeiro a cartela; Corrida da adição e subtração, ganhava a brincadeira quem resolvesse as continhas e chegasse primeiro à linha final; Explosão matemática, o aluno estoura o balão e responde o probleminha envolvendo adição e subtração, quem acertava, ganhava um brinde; Qual é o troco? Vendas na barraquinha do JEPP; Jogo da memória das formas geométricas; Jogos Luz do Saber (Aula digital); Atividades em tablet(aula digital), sendo as atividades online desenvolvidas nas quartas-feiras e os jogos nas sextas-feiras. Pois, quando a matemática é introduzida de forma lúdica, aproxima-se o raciocínio lógico da criança do seu imaginário e estas aprendem e se divertem.

Resultados

Foram aplicadas atividades de caça aos números; Bingo dos números; Corrida da adição e subtração; Explosão matemática; Qual é o troco? Vendas na barraquinha do JEPP; Jogo da memória das formas geométricas; Jogos Luz do Saber (Aula digital); Atividades em tablet(aula digital). As atividades online foram desenvolvidas nas quartas-feiras e os jogos nas sextas-feiras. Portanto, é necessário fixar e introduzir conceitos matemáticos de forma lúdica, estimular o raciocínio, motivar os alunos, propiciar a solidariedade entre os colegas, desenvolver o senso crítico e criativo.

Conclusão

Os jogos além de proporcionar a diversão e a apropriação da matemática de forma fácil e diferente, estimulou o educando a ser protagonista da ação, de modo que, os alunos passaram a ensinar aos coleguinhas que tinham dificuldades em compreender as atividades propostas. Muitos alunos ao ingressar no ensino fundamental ficam aterrorizados com esta disciplina, pois acham muito difícil ou não conseguem ter afinidade. Quando a matemática é introduzida de forma lúdica, se consegue aproximar o raciocínio do imaginário e as crianças podem se divertir aprendendo.



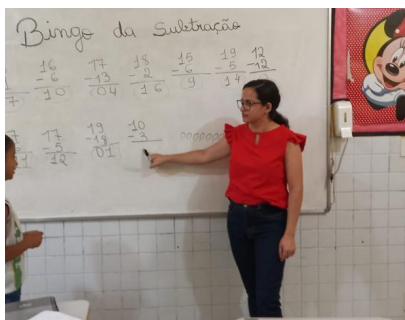
Autores

Maria Fabiana da Silva Ferreira
José Everaldo Melo

Escola

E. M. Profa. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri

Bingo da Subtração



AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Objetivos

Utilizar o cálculo mental dos fatos básicos da subtração em situação lúdica de jogos, para que as crianças possam calcular rapidamente e socializar estratégias e conhecimentos de cada um e assim sistematizar as aprendizagens da aula.

Introdução

O jogo "Bingo da Subtração" consiste na utilização de duas caixas, contendo vinte números de 01 até 20 em cada caixa, e uma cartela para cada aluno com 09 números diferentes em cada uma das cartelas, variando de 0 até 19, em que o professor da turma irá sortear um número da primeira caixa e anotá-lo no quadro ao lado do primeiro. Os alunos deverão identificar o número maior e dele subtrair o número menor, após obter o resultado da subtração, deverão procurar na cartela o número correspondente ao resultado obtido e marcar, sendo que o aluno que completar a cartela primeiro vence o jogo, ou então, o aluno que preencher primeiro três casas, lado a lado, na horizontal, vertical ou diagonal é o vencedor.



Resultados

Foi observado que o jogo do bingo da subtração proporcionou um grande envolvimento dos alunos e que motivou o interesse pela disciplina da matemática, exercendo um papel extremamente importante para a aquisição do conhecimento, conceitos e habilidades matemáticas e estimulando o raciocínio lógico, a organização, atenção e concentração dos alunos.

Conclusão

Através dessa atividade em sala, pode-se observar que os jogos e demais atividades lúdicas exercem um papel extremamente importante para a construção e reconstrução dos conceitos relativos do conteúdo proposto. Além de oportunizar aos alunos aprenderem a respeitar regras em que se pode ganhar ou perder. Por fim, trabalhar com educação é um desafio diário, devemos mudar comportamentos enraizados pelo tempo para incentivar e promover pequenas mudanças no dia a dia, através de atividades de significativas, lúdicas e gratificantes.



Jogos, brincadeiras e interação no ensino da matemática



Objetivos

Oportunizar às crianças uma aprendizagem significativa do ensino da matemática de forma dinâmica e interativa, despertando o interesse pela matemática, interagindo com os colegas e professora de forma prazerosa.

Introdução

O Projeto “Jogos, brincadeiras e interação no ensino da matemática”, na turma do 3º ano do ensino fundamental do Colégio Estadual Dom Mário Rino Sivieri, apresenta diferentes maneiras para se desenvolverem brincando. Os alunos tiveram a oportunidade de aprender de maneira dinâmica e divertida através de atividades na maleta digital, jogos e brincadeiras matemáticos, realização de comprinhas no mercadinho da recompensa, despertando a curiosidade e estimulando a capacidade de realizar cálculos e resolver problemas matemáticos de maneira satisfatória, proporcionando uma aprendizagem significativa para todos.

Resultados

Durante a realização das atividades, foi possível perceber o entusiasmo e a interação dos alunos nas atividades propostas. Mantiveram a atenção e aprenderam brincando. Nas aulas com a maleta digital o interesse pelo tablet e a realização das atividades foram de grande valia. Com os jogos e brincadeiras, puderam descontraír e se divertir. E no mercadinho da recompensa foi ainda mais dinâmico, o desejo pela compra e a reflexão para adquirir mais recompensa para a próxima atividade.

Conclusão

Através desse Projeto foi possível perceber as contribuições que a maleta digital e os jogos e brincadeiras trouxeram para a melhoria do ensino da matemática na turma do 3º ano do ensino fundamental do Colégio Dom Mário. As atividades de matemática realizadas com a aula digital foram bastante interativas. Os jogos e brincadeiras matemáticas tiveram um bom desenvolvimento e aproveitamento dos conteúdos trabalhados.



O lúdico no contexto matemático



Objetivos

Levar os alunos a calcularem as continhas de adição, compreendendo a ideia de juntar e acrescentar de forma lúdica; Desenvolver estratégias para a resolução de adições, como: contar usando os dedos, com palitinhos, com material dourado, dentre outras.

Introdução

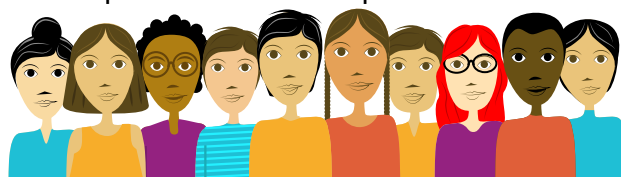
A atividade pedagógica “Jardim da Adição” foi desenvolvida com todos os alunos na sala de aula, organizada da seguinte maneira: a professora desenhou o jardim com as continhas no quadro, logo após chamou cada um para calcular e encontrar o resultado correto. Uma vez que o aluno acertava o resultado da continha, ganhava um chocolate, como um estímulo para participar da ação. A brincadeira fez com que os alunos percebessem que a matemática pode ser prazerosa e divertida. O brincar faz parte da vida de todo ser humano e é fundamental para o pleno desenvolvimento da criança. Para complementar a atividade desenvolvida e reforçar as aprendizagens adquiridas, também foram utilizados a plataforma Profuturo e os tablets do Aula Digital.

Resultados

Considerando que jogar e brincar são atividades lúdicas que contribuem para o desenvolvimento psíquico, motor, afetivo, social e cognitivo dos alunos, foram percebidos resultados satisfatórios durante a aplicação da atividade. É necessário reforçar a empolgação dos alunos em participar da ação proposta, interagindo no processo de ensino-aprendizagem de forma significativa, tornando a matemática uma disciplina agradável e boa para aprender brincando.

Conclusão

A atividade é fácil de ser realizada, além de proporcionar uma aprendizagem estimulante e lúdica para efetuar as continhas de adição, despertando nas crianças o gosto de resolver situações-problema, envolvendo a ideia de juntar e associar, estimulando assim, o cálculo mental. Assim, percebe-se que a experiência foi enriquecedora, pois a utilização dos jogos, em paralelo ao conteúdo e ao uso da tecnologia, contribui para um ensino de qualidade.



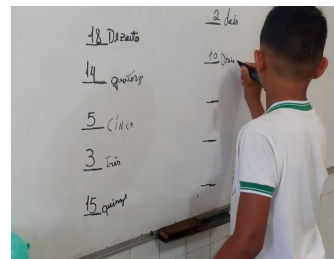
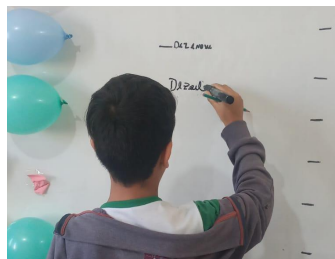
Autores

Crislane Santos Silva
Adileide Gomes de Oliveira

Escola

E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri

Ditado com números trabalhando adição



Objetivos

O objetivo dessa atividade é memorizar, trabalhar e desenvolver a leitura e escrita dos números em qualquer situação do contexto dos alunos. Trabalhar juntos, trocar ideias, discutir, questionar e interagir nas jogadas dos colegas.

Introdução

A atividade foi realizada na sala de aula com a participação de todos os alunos do 2º ano B, mostrando a importância e presença da adição em nosso cotidiano. Os estudantes trabalharam juntos, interagiram, trocaram ideias, discutiram e se envolveram nas jogadas dos colegas. Foi aberto um espaço para novas ideias e percepções de mundo, gerando soluções criativas e inovadoras, contribuindo desta maneira para a aceitação das diferenças, valorização da contribuição de cada aluno, aprendizagem através da cooperação e a convivência dentro da diversidade humana.

Resultados

As operações matemáticas de adição, foram copiadas em um pedaço de papel e colocadas dentro de bexigas, que foram enchidas e colocadas no quadro. Os alunos foram chamados e escolheram a bexiga com sua cor de preferência para estourar e resolver o problema matemático. Após resolvê-lo, copiou no quadro o resultado em extenso e a turma verificou se estava correto ou não. Interagindo uns com os outros, gerando soluções de maneiras diferentes, criativas, com cooperação, respeitando as suas opiniões e ajudando a todos a se sentirem à vontade.

Conclusão

Por ter várias maneiras de encontrar os resultados dos problemas matemáticos, as crianças foram socializando, buscando escutar todos, gerando a inclusão. Obteve-se um ótimo resultado na aprendizagem dos alunos, pois aprenderam a resolver os cálculos uns com os outros, escutando e seguindo as orientações. Despertado a curiosidade pela matemática e o interesse pelos números. Ações como esta, mostram um modelo de escola inclusiva, que abre as portas para todos, onde a partir da necessidade de cada indivíduo, busca soluções para proporcionar o melhor ensino e experiência de aprendizagem.



Simulados de matemática em preparação para prova SAESE e SAEB no contexto de sala de aula invertida



Objetivos

Fortalecer o vínculo entre pais e docentes, a fim de torná-los protagonistas em um bom desempenho no ensino-aprendizagem dos alunos, alcançando um excelente êxito na realização dos simulados nas provas externas do Saese e Saeb.

Introdução

A EM Profa. Maria Madalena dos Santos Silva tem trabalhado através das ferramentas do Aula Digital, o reforço das questões dos simulados do Saese e Saeb, além de contar também com a ajuda dos pais nesse processo para que os seus discentes tenham êxito na culminância das provas.

A sala de aula em si, então seria mais um ambiente para tirar dúvidas do que para exposição de conteúdos, ou seja, os conteúdos estudados em casa previamente, e os simulados reforçados em sala de aula com ajuda dos tablets da maleta digital, ajudam no bom desempenho dos alunados nessas avaliações externas que são aplicadas nas escolas.

Resultados

Ao aplicar os simulados em sala de aula, houve um trabalho em conjunto com professor, equipe diretiva e pais de nossos alunos. Os simulados além de terem sido impressos, foram aplicados também através dos tablets da maleta digital, uma ferramenta maravilhosa que veio para aprimorar ainda mais o conhecimento dos alunos.

Conclusão

Sendo assim, a sala de aula é um grande instrumento de aprimoramento e despertar dos alunos. A parceria entre pais, equipe diretiva e professores dos 5º anos para uma boa efetivação no trabalho que vem sendo desenvolvido de forma nova e adequada para o momento atual, só tem a ganhar com todo o empenho e esforço em prol do desenvolvimento dos nossos alunos. A família e escola sempre será parceria de sucesso. " Querer não é fazer, mas estudar é fazer acontecer".



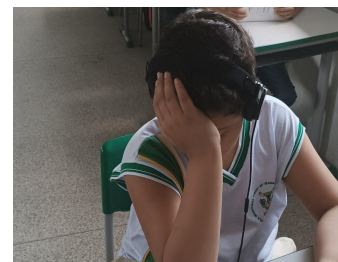
Autores

Elba Kaline Cardoso Santos

Escola

E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva

Alcançando a aprendizagem matemática com ferramenta tecnológica



Objetivos

Permitir ao aluno uma maneira mais prática e lúdica de compreender as atividades em sala de aula, utilizando ferramentas tecnológicas que esteja ao seu alcance para a realização dos exercícios;

Promover a aprendizagem tecnológica conforme o viés didático.

Introdução

Devido o aumento no uso de aparelhos tecnológicos, foram preciso que novos métodos sejam incorporados na vivência escolar do aluno, novas didáticas, logo o professor, como mediador desse cenário, tende a buscar os meios possíveis para que seu aluno, sintam-se cada vez mais ativo no que desrespeito a sua aprendizagem. Com o uso da tecnologia, os tablets do projeto Aula Digital, as aulas se tornaram mais prazerosas e os alunos passaram a ter uma aquisição rápida aos conteúdos ensinados.

Com a aquisição de novas ferramentas os alunos passam a serem protagonistas de sua aprendizagem, conhecendo as várias faces para se aprender.

Resultados

Com o uso dos tablets do Aula Digital, os alunos conseguem realizar as atividades matemáticas com maior clareza e dinamismo, eles ouvem, leem e reproduzem a partir do seu conhecimento o que é pedido, associando e assimilando os assuntos matemáticos passados em sala de aula. As aulas são bem claras e práticas levando os mesmos a chegarem a resultados positivos. Os alunos conseguem realizar bem as atividades, e com o uso do projetor a professora tira as dúvidas, contribuindo para resultados satisfatórios.

Conclusão

Pode-se concluir que as chances de assimilar uma atividade com recurso tecnológico garante ao aluno uma melhor aprendizagem. Mas é preciso sempre inovar as ferramentas, aprimorar o tempo de uso, para que os aprendizes possam praticar ainda mais. Agregar é sempre fundamental, principalmente nos tempos presentes, onde a facilidade com os meios midiáticos também tornaram-se atrativos.



Autores

Ozenilde de Souza Silva

Escola

E. M. Noruega - Lagarto

Vamos plantar sonhos! O jogo como estratégia de ensino das quatro operações fundamentais



Objetivos

O projeto tem o objetivo de redirecionar a relação do aluno com o conhecimento matemático, proporcionando uma participação ativa na construção do mesmo, de modo a interpretar e resolver situações-problema, sabendo validar estratégias e resultados, desenvolvendo formas de raciocínio e processos, utilizando conceitos e procedimentos matemáticos, além dos instrumentos tecnológicos disponíveis.

Introdução

Partindo da desmotivação que as crianças trazem em relação ao estudo da matemática, pois esta exige o raciocínio e a interpretação, onde muitos alunos ainda não adquiriram uma leitura fluente e possuem uma dificuldade na compreensão dos problemas, buscou-se metodologias e diversas estratégias para trazer as quatro operações de uma forma lúdica e divertida. Entre os diversos jogos utilizados, destaca-se a lata lúdica, na qual possuía em seu interior números e era usada em conjunto com um dado contendo as operações. Cada aluno sorteia dois números e joga o dado para saber a operação que seria realizada. Dessa forma, trabalhou-se a identificação dos números e os cálculos. Também foi construído um painel lúdico, com materiais recicláveis para trabalhar a tabuada e os cálculos mentais, além de músicas e cordéis envolvendo as operações. Aliado a tudo isso, utilizamos os recursos do Aula Digital, trazendo a tecnologia como aliada nesse processo.

Resultados

Em relação aos resultados, o trabalho realizado tem possibilitado que os estudantes ampliem seus conhecimentos sobre os conteúdos discutidos em sala, a partir da realização dos jogos cooperativos, além de valorizar e incentivar o trabalho em equipe. O uso dos jogos ainda têm ajudado a desenvolver a autoestima, o sentimento de aceitação e a autoconfiança nos alunos. Tais experiências têm apresentado um processo de aprendizagem significativa, prazerosa e motivadora.

Conclusão

Inúmeras são as situações do dia a dia que exigem cálculos rápidos para a resolução de problemas do cotidiano das pessoas e da vida escolar. Por isso, é necessário oferecer aos alunos situações de aprendizagem, a fim de eles interajam e aprendam as quatro operações e os cálculos mentais de forma dinâmica e lúdica. Para avançar nos conteúdos, a noção de número, os cálculos, os fatos fundamentais e o sistema de numeração precisam ser compreendidos e fixados.



Autores

Maria Silvanete dos Santos

Escola

E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri

Jogo da memória matemático



Objetivos

O objetivo do jogo é trabalhar a memorização das imagens de forma célere, para desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio lógico do aluno, principalmente para criação de relação entre imagens e sequências. Incentivando e fortalecendo a aprendizagem das quatro operações matemáticas, através de cartas ou copos.

Introdução

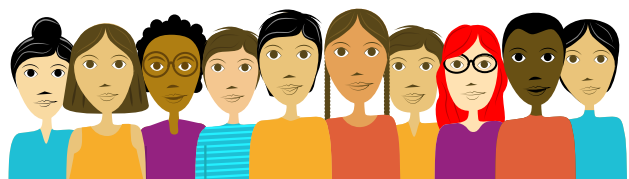
Uma das possibilidades de explorar este jogo, é memorizar imagens de números de forma célere, para que possa desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio lógico do aluno. Através da criação de relação entre imagens e sequência. Essa é uma forma de incentivar as diferentes formas de aprender as operações matemáticas. Incentivando o raciocínio lógico por meio de números apresentados de diversas formas, como em cartas ou copos. Além disso, os alunos precisam estar atentos aos sinais para encontrar a resposta certa, estimulando a concentração e ajudando a detectar alguma dificuldade. É uma ferramenta divertida e educativa que ajuda as crianças a desenvolver habilidades importantes, como memória, concentração e reconhecimento de padrões.

Resultados

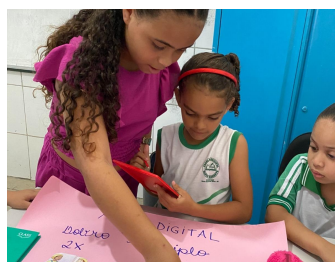
Através da utilização do jogo da memória para o ensino da matemática, percebemos que a criança desenvolveu o raciocínio lógico matemático com maior facilidade do que com a utilização de metodologias tradicionais. Foi estimulado o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. Trabalhou a memória visual e a concentração, onde as crianças encontraram e associaram suas respostas, gerando um melhor desenvolvimento cognitivo.

Conclusão

O jogo de memória foi uma excelente oportunidade para as crianças desafiarem e aprimorarem suas habilidades cognitivas. Isso porque elas aprenderam a reconhecer números e sinais. Os benefícios deste jogo da memória não se limitaram ao campo visual, a atividade estimulou o cérebro de diversas maneiras, incluindo a memória de curto prazo, o raciocínio lógico matemático, a coordenação motora e a agilidade mental.



Desenvolvendo de forma cotidiana jogos e brincadeiras relacionados ao dobro e ao triplo



Objetivos

Mostrar ao educando que se pode trabalhar de forma dinâmica e recreativa, utilizando a linguagem do dobro e triplo no seu cotidiano, de forma assistemática e sistemática. Trabalhar com os alunos utilizando objetos, utilizar estratégias pessoais na resolução de problemas e atribuir significado à linguagem matemática utilizada.

Introdução

Mostrar de que forma se usa o dobro e o triplo no cotidiano, de forma assistemática e sistemática, ajudando no conhecimento da multiplicação. O dobro e o triplo são multiplicações que indicam o número de vezes pelo qual uma quantidade foi multiplicada e, ao utilizar estratégias pessoais na resolução de problemas que envolvam quantidades e sistematizar as aprendizagens da aula, ou seja, espera-se que os alunos aprendam a identificar e calcular o dobro e o triplo de um número, bem como a relação entre esses conceitos e a multiplicação. Além disso, espera-se que os alunos desenvolvam habilidades de resolução de problemas e raciocínio lógico.

Resultados

Obtivemos um resultado satisfatório diante do assunto abordado: dobro e triplo. Os alunos desenvolveram o interesse pelo conteúdo e dessa forma tiveram uma aprendizagem gradativa. A aula foi satisfatória e os resultados por parte dos educandos também. Com isso, o ensino-aprendizagem aconteceu de forma coletiva. Eles aprenderam que dobro é duas vezes um número multiplicado e triplo é três vezes a multiplicação de um número.

Conclusão

Os alunos tiveram um bom desempenho, mas é necessário usar várias maneiras de ensinar, como por exemplo: jogos didáticos, atividades impressas, cartazes, assim como o uso de tablets. Dessa forma, para facilitar a aprendizagem e eles compreenderam que dobro é um número multiplicado duas vezes e triplo três vezes.



Matemática; economia; jogos interativos; cédulas ; moedas.

Autores

Marta de Lima Leite
Anthony Fábio Torres Santana

Escola

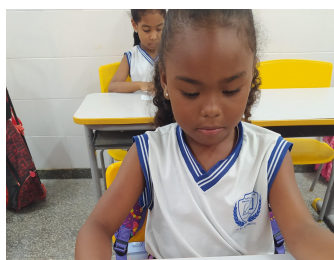
E. M. Manoel de Jesus Silva - N. Sra. do Socorro



Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Noções de matemática e economia por meio de jogos interativos com cédulas e moedas



Objetivos

Oferecer compreensões acerca do conceito econômico da poupança, com o uso de cédulas e jogos digitais, proporcionando aprendizagem dos números por meio da relação entre conceitos numéricos e quantidades reais atreladas às experiências do cotidiano e aos campos de experiência da BNCC.

Introdução

As noções econômicas atreladas ao ensino da matemática na educação desempenham um papel fundamental no desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais das crianças. Apesar da aparente complexidade em trabalhar valores e números em sala de aula, o trabalho com a matemática e a economia pode ser introduzido de maneira lúdica, envolvente e inclusiva. Ensinar economia e matemática desde a infância, por meio de ferramentas inclusivas, permite que as crianças compreendam o mundo à sua volta de maneira mais crítica e consciente. Neste contexto, esta prática descreve a introdução de noções de economia e matemática para crianças, por meio da contação de histórias e jogos interativos, em uma sala de aula inclusiva.

Resultados

Diante do trabalho pedagógico realizado, foi possível realizar o processo de inclusão, permitindo integrar todos os educandos da turma, bem como o reconhecimento dos números apresentados em cada cédula trabalhada. Cabe ressaltar, a apropriação no uso do recurso tecnológico, a maleta digital, que possibilitou agilidade do raciocínio lógico. Vale destacar, a experimentação de situações elaboradas, a partir de inferências sobre a história e a classificação de valores de acordo com suas semelhanças e diferenças quantitativas.

Conclusão

Ao concluir esta ação pedagógica, afirmamos que o uso do recurso digital, os tablets, favoreceu a possibilidade de todos os estudantes participarem da atividade proposta, a partir das suas próprias experiências de vida. Permitiu o fortalecimento do pensamento crítico, permitindo aos alunos chegarem, no que compreendemos ser o nascimento da consciência financeira, relacionada essencialmente aos números que se tem contato no dia a dia.



Autores

Gleidisson dos Santos

Escola

E. M. Aristides Bittencourt - Maruim

Charadas da Matemática



Objetivos

Estimular o raciocínio lógico, a capacidade de compreensão textual com charadas envolvendo cálculos matemáticos, tendo em vista que muitos desses alunos apresentam dificuldades para desenvolver tais habilidades.

Introdução

Muitos alunos apresentam dificuldades em responder questões simples, justamente por não compreender o que a pergunta está pedindo, as charadas matemáticas estimulam o pensamento lógico levando a uma maior compreensão das questões. Elas também têm a capacidade de despertar nos alunos a curiosidade e o desejo de conhecer mais sobre a temática abordada. Vale salientar ainda, que o trabalho com charadas vai além da matemática e pode ser utilizada em outras disciplinas também, porém na matemática parece ter um efeito bem mais satisfatório.

Resultados

Foi possível perceber que mesmo os alunos que demonstravam um desinteresse pela matéria passaram a se interessar mais, buscando entender e até participando mais das aulas. Outro ponto a se destacar é o fato de todos os alunos fazerem questão de se envolver na atividade, tentando desde respostas mais simples até as mais complexas. Notou-se ainda, que mesmo as questões simples causavam insegurança nos alunos, fazendo com que eles buscassem os cálculos mentais antes de arriscar e dar uma resposta que poderia estar errada.

Conclusão

De uma forma geral, é possível dizer que a atividade foi um sucesso. Após a atividade os alunos passaram a demonstrar mais interesse, principalmente pela disciplina de matemática, outros ainda apresentam dificuldade nos cálculos e nas interpretações. Uma forma de tentar melhorar pode ser trabalhar as charadas como situações-problema do cotidiano deles e tornar as aulas mais interativas envolvendo todos os alunos.



Autores

Stefany Santos da Silva
José Everaldo Melo

Escola

E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri



Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Ensino de matemática através do Aula Digital



Objetivos

Tem-se por objetivo a ajuda mútua para trabalhar a Matemática com mais facilidade dentro da escola, fazendo com que os alunos desenvolvam, enriqueçam a construção de conhecimentos e agreguem a tecnologia aos momentos de aprendizagem.

Reforça-se o Aula Digital como uma ferramenta que transforma o ensino de matemática, tornando-o mais lúdico, fácil, de melhor conhecimento para todos e trazendo oportunidades de mudança no desenvolvimento dos alunos.

Introdução

A tecnologia vem inovando cada vez mais na vida escolar dos estudantes, os recursos da ProFuturo, como o Aula Digital, oferecem aos alunos um desenvolvimento intelectual, contribuem para o acesso do conteúdo matemático, propondo uma aula mais interessante para os estudantes, estes, com maior foco, facilita o seu caminho de aprendizagem. Além disso, é possível vivenciar a cultura digital no âmbito escolar, que possibilita a todos a ampliação do aprendizado e melhor desempenho cognitivo e social dos alunos.

Resultados

Com esta metodologia, foi possível promover práticas para um melhor envolvimento dos alunos com a disciplina e com as situações problemas propostas. Notou-se vários benefícios, como: melhor desempenho da turma e um maior nível de concentração no momento de realizar as tarefas.

Ao agregar os recursos tecnológicos e o ensino da matemática, além de valorizar a tecnologia, oportuniza um melhor desenvolvimento de suas habilidades.

Conclusão

Percebeu-se que os alunos, por meio da tecnologia, apresentou melhores resultados na aprendizagem. Os recursos do Aula Digital, tornaram o ensino da matemática mais atrativo para os alunos, pois, além de promover a prática, mostrou grande relevância para a compreensão e participação nas aulas. Foi percebido mais atenção e um maior nível de curiosidade.



Autores

Luciana Santos Cruz; Debora Augusta Dias de Melo Oliveira; Edivania Chaves de Almeida Nascimento; Isis Rocha Santos Dantas; Flavia de Almeida Santos

Escola

E. E. Nossa Senhora da Piedade - DRE 02

Rotação por estações de matemática



Objetivos

Desenvolver uma aprendizagem mais significativa de matemática, aliando a teoria e a prática de forma que o aprendente tenha a oportunidade de vivenciar os vários conhecimentos estudados.

Introdução

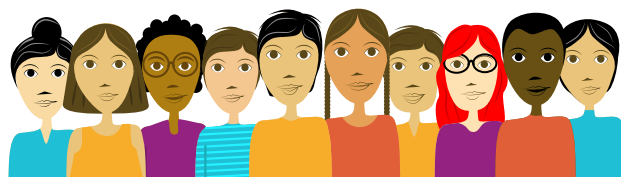
A matemática é uma ciência que durante toda a sua história apresentou mitos e verdades. Conhecida como a "ciência dos escolhidos" desde a antiguidade, em que poucos tinham acesso a esse conhecimento. A criança tem matemática como a disciplina mais difícil, tendo em vista que é uma ciência que utiliza conceitos e técnicas para a formação de conhecimentos abstratos e concretos. Sendo assim, procuramos desmistificar essa ideia promovendo momentos em que o aprendente tenha ludicidade naquilo que é ensinado teoricamente para que venha entender a importância de estudar os números, compreendendo suas relações e funções dentro do seu cotidiano e assim interpretar situações problemas que acontecem diariamente.

Resultados

Foi realizada uma atividade de matemática em cada sala de aula através de alternância de turmas, proporcionando o aprendizado dentro dos conteúdos propostos como: construção de sólidos geométricos; adição e subtração; equilíbrio geométrico e bingo dos números. As crianças participaram ativamente das atividades propostas e percebemos a satisfação em estarem envolvidos.

Conclusão

Para as crianças da série dos anos iniciais o ensino da matemática, de forma tradicional, é antiquado e massante, sendo assim, utilizando metodologias mais atrativas e interativas, conseguimos contrair a atenção e a participação dos discentes. Dessa forma, percebemos que a atividade realizada despertou interesse e gosto nos alunos para aprender brincando os conteúdos de matemática, tendo em vista que o aluno aprende mais através de atividades que facilitem a sua aprendizagem.



Jogos matemáticos; matemática; essencial.

Autores

Wesley Victor Silva Alves

Escola

E. M. Secundino Vieira de Melo - Siriri

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Aprender brincando



Objetivos

Mostrar que podemos desenvolver as operações através de jogos, e assim estimular o educando, ajuda também no entendimento da importância de regras e limites; contribui para o desenvolvimento de laços afetivos; promove a interação e o compartilhamento.

Introdução

O jogo serve para fixar ou introduzir conceitos matemáticos, estimular o raciocínio, motivar os alunos, propiciar a solidariedade entre os colegas, desenvolver o senso crítico e criativo. O trabalho com jogos nas aulas de Matemática, quando bem planejado e orientado, auxilia o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação e organização, que estão estreitamente relacionadas ao chamado raciocínio lógico. A matemática é um processo permanente que não se esgota. Assim, por meio do jogo, o aluno se torna mais crítico e confiante para desenvolver seu raciocínio lógico matemático.

Resultados

Os jogos nas aulas de matemática auxiliam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, reduzindo a margem de erros, desenvolvendo a autoconfiança e autonomia. Os jogos oferecem vantagens para o ensino fundamental, como motivação dos alunos, melhoria da compreensão e fixação do conteúdo. Além de desenvolver habilidades de pensamento lógico e raciocínio, importantes para o sucesso acadêmico e na vida, além de favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, pois através dos jogos, a criança obtém atenção, concentração, memorização e compreensão do conteúdo.

Conclusão

A matemática é essencial para a vida de qualquer pessoa. Precisamos dela para calcular trocos e também para cozinhar. A matemática nos auxilia no raciocínio, inclusive, em outras disciplinas. O jogo serve para fixar ou introduzir conceitos matemáticos, estimular o raciocínio, motivar os alunos, propiciar a solidariedade entre os colegas, desenvolver o senso crítico e criativo.



Autores

Elenilza Santos da Silva e José Everaldo Melo

Escola

E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri

Brincando e aprendendo matemática



Objetivos

O objetivo principal dessa atividade envolve a atuação dos alunos frente a resolução de problemas usando uma variedade de jogos de lógica e matemática, além de motivá-los e desenvolver a solidariedade entre os colegas, desenvolvendo assim, o senso crítico e criativo entre eles.

Introdução

Utilizando os jogos e brincadeiras as crianças aprendem e se divertem com a matemática de várias formas. Além de deixar o tradicionalismo de lado, a ludicidade em sala é prazerosa para os alunos. Eles aprendem em grupo com os colegas, por meio de jogos e brincadeiras propostas, e também conhecem outras formas de trabalhar as quatro operações, aprendendo a importância da matemática em nosso cotidiano.

Resultados

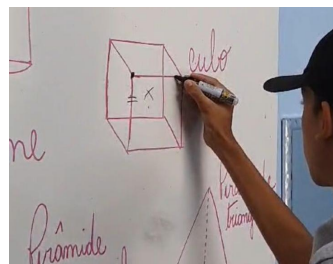
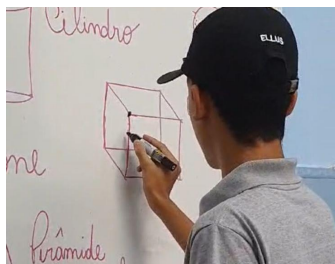
Por meio das atividades realizadas, os alunos adquiriram melhor compreensão e a fixação dos conteúdos, além de desenvolverem um momento de explorar a imaginação, o prazer, a alegria, o raciocínio e suas habilidades. Em virtude do seu caráter lúdico, essa atividade fez com que os alunos sentissem maior engajamento em aprender, pois os mesmos se identificaram bastante com os jogos propostos, colaborando para uma aprendizagem mais significativa.

Conclusão

Buscando soluções e melhorias na aprendizagem de matemática, foram utilizados os jogos para trabalhar as operações de modo que os alunos em grupos pudessem desenvolver as atividades. Portanto, o uso desses recursos permitiu que os alunos percebessem a importância da matemática em nossas vidas e como ela também está presente nos jogos que eles utilizam para se divertir, fazendo com que eles resolvam com facilidade qualquer problema proposto.



Tornando a matemática inclusiva: estratégias de reforço para alunos do Atendimento Educacional Especializado (AEE)



Objetivos

Possibilitar ao aluno que é atendido na Sala de Recurso Multifuncional (SRM) autonomia para apropriação dos conhecimentos. Para que, através destas práticas, ele possa identificar, construir os sólidos geométricos e relacionar essas figuras a objetos do seu cotidiano. Valorizando assim, sua autoestima e seu caminho de aprendizagem.

Introdução

Um dos meios de atuação da Sala de Recursos Multifuncionais (SRM), é auxiliar os alunos nas atividades da sala de ensino regular. Sendo assim, o plano de atuação é em consonância com o professor regular, que em muitas situações e demandas da sala não consegue atingir seus objetivos com relação ao aprendizado desse aluno. A partir dessa situação, esse conteúdo é revisado e estudado na (SRM) de forma individualizada, possibilitando ao aluno concentração, atenção e o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, com recursos didáticos mais específicos às necessidades daquele aluno.

Resultados

Foram criadas estratégias para que os alunos entendessem os conceitos, pudessem utilizá-los em seu cotidiano e apropriando-se dos conhecimentos propostos. Na atividade específica, sólidos geométricos, os conteúdos foram revisados através de vídeos, cada figura foi analisada e em seguida foram construídas desenhos dos sólidos por cada aluno na lousa. O aluno percebeu as diferenças e semelhanças entre cada figura e objetos da sala.

Conclusão

Notou-se que a não compreensão das figuras geométricas, estava atrelada ao fato dos alunos ainda estarem no processo de alfabetização, portanto, foram desenvolvidos imagens, desenhos e vídeos. A ludicidade foi inserida nas atividades, com a prioridade da utilização de imagens para otimizar o tempo de atuação da atividade. Foram construídas figuras com intuito de apropriação do conteúdo permitindo o aluno identificar a figura e comparar com objetos do seu dia a dia.



Autores

Carlos Afonso de Souza

Escola

E. E. Pe. Leon Gregório - DRE 09

Matemática Digital



Objetivos

Desenvolver a aprendizagem de conteúdos matemáticos através de ações tecnológicas que permitam a aquisição de conhecimento, com equidade e inclusão; oportunizar o acesso a matemática através do uso dos tablets da Maleta Digital de forma inclusiva; envolver os alunos nas dinâmicas para estimular a serem pensantes, investigativos, sedentos, confiantes, autônomos e aptos a resolverem problemas matemáticos.

Introdução

Trazer ao conhecimento dos nossos estudantes, educadores e demais membros da comunidade escolar a importância do uso das TICs, atrelada à matemática através da Maleta Digital da Profuturo. Objetiva-se também, fomentar no educador o interesse em buscar novas ferramentas pedagógicas e fontes de saber, enfatizando a importância da disciplina e sua utilidade, podendo trabalhar suas aulas, incluindo todos os estudantes simultaneamente, buscando sempre despertar no aprendente o pertencimento, o protagonismo, estimulando nele o desejo de criar sua própria história, buscar novos conhecimentos através da aplicabilidade de matemática.

Resultados

Através dessas atividades, foi possível dar visibilidade e autonomia aos estudantes, desenvolvendo um espírito participativo, investigativo, sedento e criativo, criando uma relação íntima com esse espaço tecnológico, integrando uma diversidade de conhecimentos, conceitos e habilidades. Além de despertar a coletividade, responsabilidade e pertencimento. Por isso faz-se necessário o uso de Metodologias Ativas, possibilitando ao aluno ser protagonista de sua aprendizagem.

Conclusão

Em suma, essa ação permite que as crianças conheçam mais sobre matemática, vista pelo viés tecnológico, e que possam compartilhar esse aprendizado no ambiente familiar, salientando a importância do uso das tecnologias de forma monitorada. Além disso, é uma oportunidade de ampliar o conhecimentos na prática, e de ser compartilhado com a família.



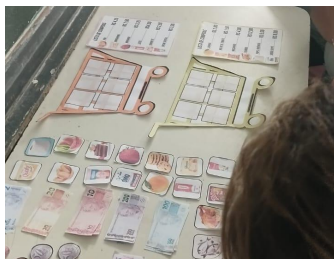
Autores

Maria Luzia Carvalho Oliveira

Escola

E. M. São José - Areia Branca

Aprendendo a somar e subtrair fazendo compras



Objetivos

Tornar a experiência da compra de produtos um aperfeiçoamento na matemática e resolver problemas que envolvam situações de compra e venda, refletindo sobre as possibilidades de diferentes formas de pagamento.

Introdução

Ao fazer compras de produtos com dinheiro fictício os alunos são desafiados a melhorar o cálculo mental e tem a experiência de aprender a controlar suas finanças por meio de compras. Além disso, alguns princípios básicos da matemática podem começar a ser estimulados em momentos do cotidiano, como durante uma ida ao supermercado. Logo, é extremamente importante tratar essas vertentes para mostrar que a matemática não é como um "bicho de sete cabeças", essa é uma das formas para que a matemática deixe de ser considerada uma "vilã" pelos alunos. Principalmente, por fazer parte de nossa vida desde a primeira infância e está presente em diversas situações do dia a dia.

Resultados

Em suma, cabe apontarmos a importância das tecnologias digitais na educação, sendo o seu uso um grande estímulo para o aprendizado, os alunos passam a ter um domínio econômico maior, ou seja, melhora a organização das finanças domésticas além disso passam a dominar a soma e subtração de forma mais rápida. Além do desenvolvimento do cálculo mental foi introduzido tudo relacionado ao dia-dia dos discentes, para que eles possam aprender a controlar os gastos com lanches, cinema, festa, mesada e até como eles podem, ainda, contribuir para melhorar a renda familiar, diante disso o projeto torna-se um sucesso.

Conclusão

As experiências vivenciadas no projeto, tanto da Aula Digital como no supermercado fictício, mostraram-se bastante positivas para a melhoria da qualidade da formação dos alunos, e contribuiu com a melhoria da assimilação dos conteúdos. Os estudantes perceberam a importância do estudo dos números racionais, pois esses estão presentes no seu cotidiano, como por exemplo no troco, na padaria, no supermercado, notas da avaliação, entre outros.



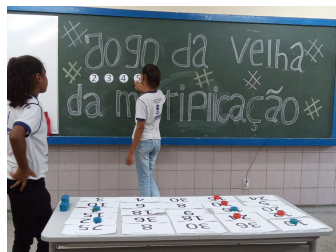
Autores

Rosilene Almeida Reis

Escola

E. E. Dep. Francisco Paixão - DRE 03

Jogos na multiplicação



Objetivos

Conduzir os alunos à compreensão das operações de multiplicação, por meio do lúdico. Desenvolver estratégias para reconhecer e compreender os padrões da tabuada usando o “Jogo da Velha”.

Introdução

Atividades como jogos e brincadeiras são formas eficazes no processo de ensino e aprendizagem, pois promovem o pleno desenvolvimento da criança. Enquanto brincam, os alunos desenvolvem habilidades cognitivas, motoras, emocionais, afetivas, de socialização, concentração, raciocínio lógico matemático, dentre outras. Para dar início ao jogo da velha, cada aluno, na sua vez, escolhia dois números, que estavam dispostos em uma linha (no quadro), depois, deveria falar em voz alta o produto entre eles. Se o resultado estivesse correto, o jogador faria um X ou O sobre o número anunciado. Ganharia o aluno que conseguisse alinhar na horizontal, vertical ou diagonal, quatro números no tabuleiro.

Resultados

Durante o jogo, foi possível perceber nos alunos uma maior interação no processo de ensino-aprendizagem. Os alunos aprenderam ainda, sobre a importância de ganhar e perder, relacionando com as situações da vida, apresentando a eles que em nosso cotidiano passamos por situações tranquilas de se resolver, mas também por situações desafiadoras. Nem sempre conseguimos alcançar nossos objetivos, mas seguimos lutando para obter os resultados que desejamos.

Conclusão

Esta atividade é de fácil compreensão, promove momentos de diversão e desperta o interesse em entender a multiplicação. Ela proporciona multiplicações sucessivas combinando apenas alguns números, mas que podem ser multiplicados diversas vezes por outros, assim, apresenta alguns padrões da nossa tabuada, facilitando uma melhor compreensão da mesma. Desta forma, a atividade contribui para uma aprendizagem significativa e um ensino de qualidade para os nossos alunos.



Autores

Jilma Santana Silva

Escola

E. M. Secundino Vieira de Melo - Siriri

Estratégias de ensino da adição



Objetivos

Facilitar o ensino e aprendizagem da adição para os alunos do 2º ano, para que os mesmos levem o aprendizado para a vida. Criando assim, novas experiências, para comprovar que a matemática está presente em todas as ações do dia a dia.

Introdução

É de extrema importância no nosso cotidiano, interagir com problemas matemáticos que envolvam a adição. Pois, esta interação é uma facilitadora na vida e de suma importância no dia a dia. Gerando um aprendizado, com experiência única para o aluno através de equipamentos tecnológicos como os tablets, reforçando a importância da modernização das escolas e professores, para melhor aquisição do conhecimento, proporcionando grandes experiências para o desenvolvimento intelectual dos alunos com foco principal no aprendizado.

Resultados

Percebeu-se uma melhor absorção do conteúdo através dos recursos da ProFuturo, como o Aula Digital. Além de promover o melhor conhecimento dos problemas matemáticos que envolveram a adição, percebeu-se um impacto positivo em termos de atenção das crianças no conteúdo que estava sendo explanado pelo professor durante o momento da aula.

Conclusão

Notou-se grandes melhorias na aprendizagem dos alunos em relação a resoluções de situações problemas e desafios relacionados, principalmente ao utilizar recursos tecnológicos. O uso do tablet trouxe uma maior atenção e importância no caminho da aprendizagem significativa, trazendo desenvolvimento e avanços, além de melhores apropriações do conteúdo proposto, facilitando desta maneira o ensino-aprendizagem.



Autores

Lindinalva Meneses da S. Fonseca

Escola

E. E. Dep. Francisco Paixão - DRE 03

Pescaria na divisão



Objetivos

Suscitar nos alunos a compreensão de que a divisão aparece em diferentes contextos como ideia de repartir ou distribuir, usando o lúdico partindo do abstrato para o concreto, melhorando assim, a compreensão em resolução de problemas ou operações.

Introdução

A ludicidade é um assunto que vem sendo discutido em todos os âmbitos da educação, principalmente nas séries iniciais. Segundo Almeida (1988), "quando a criança brinca, estimula e desenvolve sua criatividade sendo sujeito do projeto pedagógico". Vale ressaltar que, por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo de saber, a vontade de participar e o desejo de aprender.

Os alunos ao praticarem a pescaria, aprendem sobre divisão, sobre o uso de materiais reciclados e também sobre a compreensão do processo de divisão no contexto do dia a dia, seja no âmbito familiar, no ciclo de amizade e no contexto escolar.

Resultados

O ensino-aprendizagem da operação divisão é algo considerado complexo para os alunos dos anos iniciais. Com base nisso, o referido projeto foi pensado no intuito de diminuir tais dificuldades, já que a brincadeira citada, exemplificou de forma prática o entendimento da divisão que apresenta-se como ideia de repartir ou distribuir em todos os âmbitos. Foi perceptível o prazer que nossos alunos tiveram ao praticarem a pescaria, conseguiram adquirir conhecimento sobre um assunto até então considerado de difícil compreensão.

Conclusão

A concretização deste trabalho, deu-se com a confecção de objetos similares como: peixinhos, rio e aquários, onde foi trabalhado a concentração e a atenção de todos, seguido pela ideia de dividir os peixinhos nos aquários em quantidades iguais, percebeu -se também as sobras quando as divisões eram inexatas. Foi notório a satisfação e a aprendizagem que surgiram em diferentes contextos e sentidos que levaram a entendimentos mútuos.



Eixo 2 - Jogos e brincadeiras no ensino de Matemática

Aprendizado; Conhecimento; Dinâmica; Descoberta; Gincana; Lógica.

Autores

Anaildes Santos Garcia Moura e Andreia Araujo dos Santos Rocha

Escola

E. M. Arnaldo Rolemberg Garcez - N. Sra. das Dores

Gin Mática



Objetivos

A Gin Mática tem como objetivo o desenvolvimento humanístico e social, do aluno e do professor, por meio da utilização de metodologias diversificadas, proporcionando troca de saberes e conhecimentos durante a resolução das tarefas.

Introdução

Com o retorno das aulas presenciais ficou ainda mais evidente a grande dificuldade dos alunos com as operações básicas, conteúdos simples da fase inicial da Matemática, o que acaba prejudicando-os nos próximos passos da matéria. Pensando nessa realidade, a ação teve foco em uma Gincana dentro do universo matemático, realizada com alunos do Ensino Fundamental e da Educação de Jovens e Adultos do Ensino Fundamental, da E. M. Arnaldo Rolemberg Garcez. A Gin Mática é uma ação pedagógica consolidada pelo PPP desta instituição, tendo ocorrido também em anos anteriores à pandemia. É composta por diversas tarefas, com o intuito de tornar as aulas mais criativas e dinâmicas, deixando para trás o conceito de pura abstração dos teoremas e axiomas.

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Resultados

Por meio dos jogos, paródias, pirâmides de copos, quebra-cabeça, trilha das operações, estimativas, dentre outros, é possível inovar no ensino, uma educação que visa o desenvolvimento pleno dos alunos de forma lúdica e educativa. Aprendendo de forma prática e interativa, os alunos conseguiram consolidar as operações matemáticas.

Conclusão

Atividades como a Gin Mática proporcionam uma aprendizagem consolidada. É pela curiosidade que os alunos vão explorando o mundo e descobrindo cada vez mais sobre ele, criando conceitos e relacionando o conteúdo com a prática, aprofundando seus conhecimentos de maneira mais adequada.



Eixo 4 - Experimentação no ensino de Matemática

Aprendizagem; Ensino; Feira empreendedora; Interdisciplinaridade.

Autores

Erica Michele da Silva Souza

Escola

E. M. José Celestino dos Santos - Simão Dias

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Feira empreendedora na escola: interdisciplinaridade em ação



Objetivos

O objetivo do projeto é despertar para o olhar significativo sobre o empreendedorismo, com ênfase na aprendizagem das disciplinas curriculares, destacando pesquisa de preço, avaliação de mercado, cálculos essenciais para a comercialização e a prática nas vendas, sem tirar o foco da aprendizagem escolar. Tornando-se relevante a didática interdisciplinar, situando os educandos em suas potencialidades e estimulando outras competências.

Introdução

O presente projeto pretende destacar a importância do empreendedorismo nas escolas, tendo como foco a interdisciplinaridade, noção de sustentabilidade e interação social. Para que o alunado possa compreender a dinâmica social, sua relação empreendedora e financeira e a relevância da escola nessa mediação. Partindo das experiências vivenciadas e do interesse dos alunos com simulações de supermercados, vendas de lanches, feiras, utilizando cédulas e moedas fictícias trabalhadas pela docente. Além de trabalhar situações reais de aprendizagem, o projeto contou com o apoio das tecnologias ofertadas pelo projeto Aula Digital, tornando o processo de aprendizagem mais ativo e significativo. Portanto é fundamental fomentar a cultura empreendedora, através de práticas de aprendizagem que consideram a autonomia do aluno para aprender, o desenvolvimento de atributos e atitudes necessários para a gerência da própria vida, que vai ao encontro também dos quatro pilares da educação: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser.

Resultados

Notou-se que a feira empreendedora apresentou benefícios para o processo de aprendizagem dos alunos, como: facilitação da aquisição das competências e habilidades, principalmente em relação à matemática, o desenvolvimento da autoestima, autoconhecimento e trabalho em equipe. Ademais, observou progressos no âmbito da cultura digital, através das ferramentas do projeto Aula Digital. Obteve-se a participação ativa das famílias em todo o processo e puderam observar mudanças no comportamento financeiro dos filhos, que estão mais conscientes da real função do dinheiro.

Conclusão

Percebeu-se a importância do empreendedorismo, mobilizando os conhecimentos de cada disciplina curricular, principalmente da matemática, aprendendo sobre pesquisa de preço, avaliação de mercado, cálculos essenciais para a comercialização, riscos, metas e a prática nas vendas, sem tirar o foco da aprendizagem escolar. O projeto contribuiu satisfatoriamente para o processo de ensino e aprendizagem, para a formação de cidadãos mais conscientes, reflexivos e participativos, levando benefícios para o ambiente educacional e para toda a sociedade.



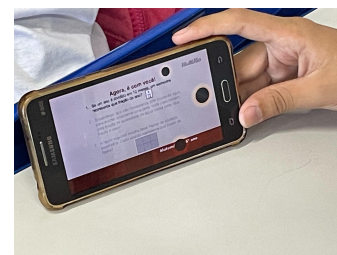
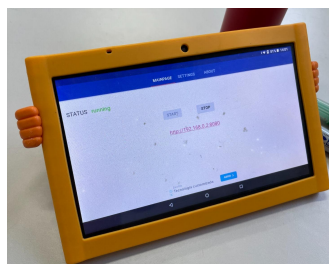
Autores

Carlos Roberto Santos Dantas Junior

Escola

C. E. General Calazans - DRE 05

Servidor de conteúdo usando um Tablet ou celular antigo



Objetivos

Fazer com que os alunos utilizem os próprios celulares como ferramenta para as aulas de matemática para melhoria da transmissão do conteúdo de Matemática.

Introdução

Em 2017, pensei em montar uma intranet na sala de aula para que os alunos utilizassem seus próprios telefones celulares para acessar o conteúdo referente às aulas de matemática. Passei dias levantando os recursos de hardware e software, foi quando soube da existência do projeto e recursos da solução ProFuturo que me foi apresentado no segundo semestre de 2022. Com a inserção do ensino fundamental maior no projeto, me veio à cabeça reviver este planejamento e assim pensei novamente em utilizar um app de servidor web, simulando uma internet dentro da sala de aula e utilizando os telefones celulares dos próprios alunos. Montamos uma rede dentro da sala de aula e no Tablet servidor, disponibilizei a princípio vídeos e imagens que os alunos acessariam dos seu telefones com o navegador web já instalado nos próprios dispositivos.

Resultados

Houve maior interesse dos alunos nas aulas que passaram a ficar mais atentos, pois começaram a acessar o conteúdo de matemática de uma maneira interativa e diferente. E com os recursos tecnológicos, eles puderam ver novos exemplos e aplicações matemáticas.

Conclusão

Embora eu achasse que seria um problema, acabou se tornando um triunfo essa ação. Por serem crianças entre 10 e 12 anos, somente a metade das crianças possuía celulares e assim acabou se juntando em duplas, o que dinamizou o processo e reduziu a quantidade de telefones na rede, o que fez com não exigisse muita velocidade desta.



Jogos e brincadeiras estimulam os alunos no aprendizado da matemática.



Objetivos

Estimular os alunos na aprendizagem das atividades de matemática propostas diariamente com o intuito de que o aluno tenha prazer ao praticar várias atividades relacionadas a matemática, colocando em prática todo o conhecimento adquirido no processo de aprendizagem.

Introdução

Levar os alunos a praticar matemática com maior interesse chegando a uma aprendizagem satisfatória e prazerosa. Retomar colagens, reconhecimento de algarismos e adições de quantidades, resolver situações-problema, envolvendo os conceitos de juntar e acrescentar por meio de registros de representação pessoal, comparar e validar procedimentos de resolução.

Fomentar o desenvolvimento da capacidade de investigação na busca de resultados, estimular a observação e concentração, motivar a cooperação, a imaginação e a criatividade na confecção de jogos e brincadeiras matemáticas. Inserir as novas tecnologias como por exemplo: uso do laboratório de informática para realização de jogos educacionais e digitais.

Resultados

Resolvem operações de adição, subtração com significado de juntar, acrescentar, retirar, separar quantidades por meio de cálculos mentais, os alunos ficaram fascinados pelas atividades que aprenderam durante esse momento de estudo. Sendo assim é de suma importância que os professores compreendam como trabalhar esta metodologia, a fim de desenvolver no aluno a capacidade de resolver situações, interagir entre os pares, desenvolver a comunicação, a criatividade e o senso crítico do aluno. Analisando os resultados, percebe-se um cenário favorável, uma vez que a maioria dos professores estudaram a metodologia.

Conclusão

Através dessa pesquisa foi possível perceber que, apesar de amplamente difundida e defendida a utilização de jogos na aprendizagem ainda é pouco visto em sala de aula. Quando acontece, não é de forma adequada, deixando de potencializar a capacidade dos alunos. Conclui-se, portanto, que é necessária uma ação conjunta no sentido de viabilizar estas e outras metodologias em sala de aula: os professores precisam refletir acerca do seu papel, mantendo-se sempre atualizados.



Autores

Cleverton Bispo do Nascimento

Escola

C. E. Senador Gonçalo Rollemberg - DRE 04

Aprendendo matemática mediante pesquisa quantitativa, tabulação e análise de dados



Objetivos

Coletar dados numéricos, e fazer com que os alunos identifiquem o uso da matemática por meio de pesquisa quantitativa e análise de dados. Utilizando os recursos do Aula Digital para elaboração de questionários e tabulação das informações.

Introdução

Os estudantes elaboraram um questionário com duas seções, que mostraram de forma clara a realidade dos alunos entrevistados. Nessa pesquisa, foram abordados temas bastante relevantes para a comunidade escolar, que pode ter acesso ao resultado da pesquisa na própria escola. Os questionários com as perguntas dos temas "Conectividade e relacionamento familiar", foram aplicados com o auxílio dos recursos do Aula Digital, recursos estes que elevaram a empolgação dos alunos mediante a inovação e tecnologia nunca antes utilizada por eles.

Resultados

Após coletar e analisar dados, os estudantes os apresentaram por meio de gráficos de pizza, exibindo informações relevantes e impactantes. A exposição desses dados em sala de aula gerou grande admiração por parte dos colegas, que puderam compreender com maior facilidade o processo complexo em torno de uma pesquisa estatística. Como resultado, os alunos melhoraram sua habilidade na leitura e interpretação de dados gráficos, além de adquirirem conhecimento matemático valioso.

Conclusão

Com as ferramentas adequadas, é possível que os estudantes executem trabalhos de qualquer natureza. No entanto, é preciso utilizar metodologias inovadoras para manter o entusiasmo dos alunos e garantir que o aprendizado. O envolvimento da comunidade escolar e a utilização contínua dos recursos do Aula Digital são essenciais para dar continuidade ao trabalho iniciado. Portanto, acreditamos que nossos alunos possuem acesso ferramentas necessárias sua formação.



Autores

Ayres Raquel Moura Santos

Escola

C. E. Senador Gonçalo Rollemberg - DRE 04

A utilização de recursos lúdicos e digitais, numa abordagem multidisciplinar, para o desenvolvimento de habilidades de linguagem e matemática



Objetivos

Desenvolver habilidades de raciocínio lógico, como organização, atenção e concentração para a resolução de problemas matemáticos, contribuindo para o desenvolvimento da linguagem, criatividade e raciocínio dedutivo.

Introdução

Por ser uma ferramenta básica essencial para compreensão textual, a interpretação tem fundamental importância na compreensão da linguagem matemática e suas simbologias, principalmente quando se trata da análise e resolução dos problemas matemáticos. Sendo assim, Stival (2016) defende que, na matemática, a leitura e interpretação dos problemas fazem parte do processo de compreensão de cada indivíduo e cabe ao professor estimular as habilidades voltadas à leitura e interpretação, devido as particularidades do texto matemático, desenvolvendo novas metodologias e formas de aplicação, com base nos recursos da maleta do Aula Digital.

Resultados

Houve melhor adesão e atenção a metodologia devido à utilização do recurso do projeto Aula Digital digital. Com a aplicação da metodologia e da abordagem, os alunos demonstraram maior interesse e concentração com a utilização dessa ferramenta. Mostraram maior facilidade ao aplicar conhecimentos prévios, devido à facilidade e o auxílio da sequência didática dos conteúdos da plataforma Profuturo e o apoio da ludicidade e da aplicação de jogos.

Conclusão

A integração de jogos interativos, aplicativos educacionais e ferramentas digitais permite que os alunos pratiquem habilidades matemáticas de forma interativa e colaborativa, reduzindo o medo da matemática e promovendo uma abordagem positiva à disciplina. Além disso, esses recursos oferecem feedback imediato, ajudando os alunos a corrigirem erros e compreenderem melhor os conceitos matemáticos. Portanto, essa é uma abordagem inovadora prepara os alunos para enfrentar os desafios do mundo real com confiança.



Eixo 2 - Jogos e brincadeiras no ensino de Matemática

Aula Digital; lúdico; matemática; operações; tecnologia.

Autores

Josefa Diane Cruz de Carvalho; Catiane dos Reis Santos; Claudinês Barbosa Lima Pinto; Daniela de Jesus Santos; Lindinalva Alves do Nascimento; Rosângela de Jesus Cerqueira Fraga

Escola

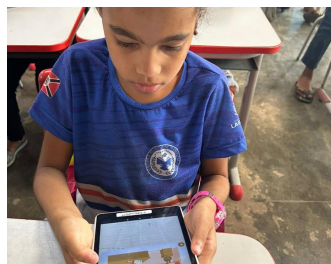
E. M. Raimunda Reis - Lagarto

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Uma aprendizagem significativa da Matemática



Objetivos

Propiciar que o aluno aprenda noções básicas de matemática e tenha habilidades essenciais ao pensamento lógico; Desenvolver o pensamento crítico, iniciativa e autoconfiança diante da resolução de problemas.

Introdução

Esta ação visou o planejamento e a construção de sequências didáticas, além da exploração das tecnologias em sala de aula. Pensando nisso, foram desenvolvidas atividades lúdicas e manuais, que instigaram os alunos a uma melhor compreensão da matemática, desenvolvendo habilidades essenciais e o pensamento lógico, bem como, a utilização dos recursos tecnológicos do projeto Aula Digital, contribuindo para a consolidação dos saberes. Assim, permitindo a cada estudante construir seus conhecimentos da melhor maneira possível, buscando também a assimilação das novas tecnologias e o desenvolvimento das competências digitais.

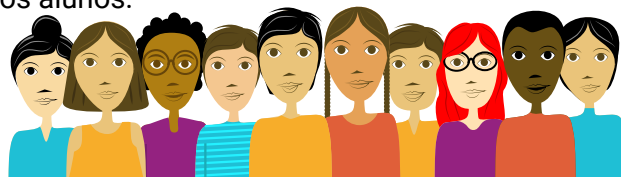
Resultados

A partir do desenvolvimento das atividades em sala de aula, foi possível observar os seguintes resultados:

Foi possível explorar o uso das tecnologias, de forma crítica e consciente, contribuindo para uma educação de qualidade, que desenvolva as habilidades essenciais ao pensamento lógico e que esses conhecimentos tragam melhorias na sua vida. Também foi possível observar que o lúdico garante uma aprendizagem mais significativa.

Conclusão

A matemática é indispensável para a vida de qualquer aluno, promovendo em sua vida conhecimentos essenciais, que auxiliam o raciocínio, inclusive em outras disciplinas, além de estimular a prática e a descoberta de buscar os resultados por meio de suas próprias estratégias. Sendo assim, a exploração da matemática no ambiente escolar, com o uso do lúdico e do Aula Digital, contribui para o desenvolvimento integral dos alunos.



Autores

David Bruno Vilanova Menezes

Escola

E. M. Manoel Francisco da Costa - Arauá

Dominó da Multiplicação



Objetivos

Esse jogo tem a finalidade de apoiar os alunos na compreensão das operações multiplicativas.

Entre os seus objetivos, destacam-se:

Resolver multiplicações mentalmente; Desenvolver o raciocínio lógico-matemático; Memorizar algoritmos simples da tabuada.

Introdução

A partir do acompanhamento pedagógico, foi percebido que os alunos sentiam dificuldades em aprender da forma tradicional. Para contornar essa realidade, foi usado o dominó para trabalhar a operação da multiplicação, trazendo o lúdico para o ensino da Matemática. A ludicidade pode ajudar no ensino de conteúdos matemáticos em qualquer disciplina ou turma. O desenvolvimento do jogo "Dominó da Multiplicação" ocorreu da seguinte forma: Foi escolhida a ordem dos jogadores e as peças divididas igualmente entre eles; O primeiro jogador, decidido em sorteio, colocou a primeira peça na mesa; O próximo estudante deveria colocar uma peça que resolvesse a multiplicação. E assim, sucessivamente. Quando um jogador não tinha a peça, passava a vez. O vencedor foi o aluno que conseguiu encaixar todas as peças primeiro.

Resultados

Percebeu-se que a utilização do jogo trouxe vantagens, como raciocínio rápido na resolução das questões envolvendo todas as operações de multiplicação. Foi observado também, um maior interesse dos alunos em relação ao tema estudado e como resultado, houve um avanço considerável no raciocínio e no desenvolvimento de estratégias para resolução de problemas. De modo geral, foi possível perceber a influência positiva do jogo na aula de Matemática, destacando uma melhoria no aprendizado do conteúdo.

Conclusão

Podemos concluir que os jogos matemáticos são capazes de gerar inúmeros benefícios, como motivação, capacidade de abstração, companheirismo, estimulação do raciocínio lógico, criatividade, melhora na concentração e auxílio nos cálculos matemáticos. O dominó como ferramenta para o ensino da multiplicação mostrou-se eficaz e promissor, pois ao passo que é facilmente elaborado, promove um ambiente propício e estimulante para o aprendizado, sendo um ótimo aliado nos estudos.



Eixo 4 - Experimentação no ensino de Matemática

Feira livre; Sistema monetário brasileiro; Raciocínio lógico; Resolução de problemas; Prática.

Autores

Rita de Cassia Nascimento de Santana
Jéssica Melo da Silva Santos

Escola

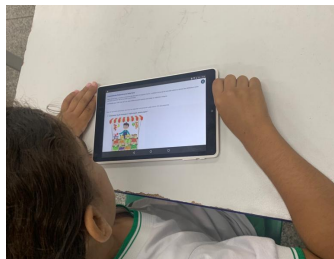
E. M. Anísio Teixeira - Aracaju

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Consciência matemática - Educação financeira na feira livre



Objetivos

Auxiliar no desenvolvimento do raciocínio lógico dos alunos, na capacidade de tomar decisões, na criação, no controle dos gastos do cotidiano, na valorização do investimento financeiro dos pais e responsáveis ao tentar equilibrar a renda familiar.

Introdução

A presente ação foi desenvolvida com alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental da EMEF Anísio Teixeira, a partir da dificuldade percebida pelos estudantes em distinguir os valores das moedas, bem como a soma das mesmas após as atividades realizadas em sala de aula. Logo, levando em consideração que a matemática faz parte do nosso cotidiano, os alunos foram à feira livre para colocar em prática o que foi ensinado em sala de aula, como: o sistema monetário brasileiro, resolução de problemas e o uso da calculadora. Estimular o conhecimento através da ludicidade foi a forma encontrada para melhorar o desenvolvimento cognitivo dos alunos envolvidos de forma divertida, criativa e conseqüentemente, obter o amadurecimento da aprendizagem dos mesmos.

Resultados

Foi possível perceber a aprendizagem dos alunos sobre a diferenciação dos valores das cédulas e moedas, o aprimoramento do raciocínio lógico, resolução de problemas envolvendo as quatro operações matemáticas em tempo hábil, mentalmente e com o uso da calculadora, trazendo também benefícios para o trabalho em grupo. Notou-se que, atividades práticas, como a ida a feira livre, reforçam e aproximam os alunos da realidade e vivência, contribuindo para uma aprendizagem significativa.

Conclusão

As atividades desenvolvidas durante a execução deste projeto puderam contribuir com os alunos no papel de participantes ativos na construção do próprio conhecimento. Em vez de apenas receber informações, os alunos envolveram-se na exploração, experimentação e resolução de problemas, o que estimulou um aprendizado mais profundo e duradouro. Permitiu que os alunos aplicassem os conceitos teóricos que aprenderam em situações do mundo real, estimulando a criatividade e a buscarem soluções únicas e inovadoras.



Eixo 1 - Inovação e Tecnologias Educacionais no ensino de Matemática

Ensino; matemática; tecnologias; ProFuturo; Aula Digital.

Autores

Kleverson Louis Batista Santos; Anthony Fábio Torres Santana

Escola

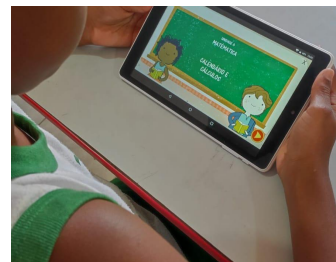
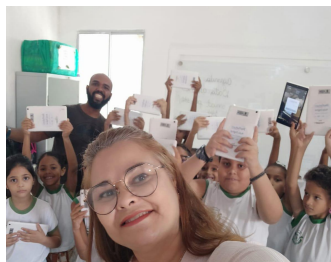
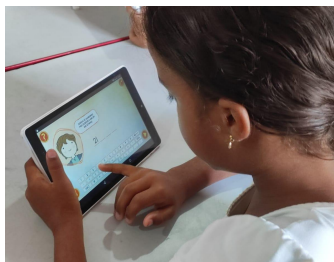
E. M. Professora Maria Cristina dos Santos Amaro - N. Sra. do Socorro

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

O ensino inovador da matemática no âmbito do projeto Aula Digital



Objetivos

Mostrar os benefícios das tecnologias educacionais no ensino de matemática, assim como, incentivar o uso dos recursos da maleta digital do programa de educação digital ProFuturo, atrelado ao Projeto Aula Digital.

Introdução

Promover uma aprendizagem significativa é um desafio constante para um professor que por vezes, tem que criar estratégias para que o ensino seja uma relação de parceria e reciprocidade entre aluno e docente. Instigar o estudante a pensar e a resolver problemas vai além de uma aula meramente expositiva, principalmente no componente curricular de matemática que está inserido de várias maneiras no cotidiano do discente e da sociedade como um todo. A matemática é vista com preconceito, por ser considerada uma matéria “complexa”. As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), trazem uma nova perspectiva de aprendizagem a partir de uma abordagem digital, inovadora e lúdica a qual leva o aluno a pensar de forma lógica e criativa, ajudando a construir conceitos, ao mesmo tempo, que dialogam a realidade de um mundo cada vez mais conectado.

Resultados

O conteúdo de matemática trabalhado, foi o de medidas de tempo, usando o calendário para mensurar dias, semanas, meses e anos. Este objeto de conhecimento foi escolhido para que os discentes se habituassem ao uso da maleta digital e ao mesmo tempo dialogassem diretamente com aspectos práticos do seu cotidiano. Após a apresentação da proposta da aula, os estudantes puderam trabalhar de maneira satisfatória o conteúdo abordado, numa perspectiva colaborativa entre os seus pares, tendo todo o apoio necessário por parte dos professores.

Conclusão

A utilização da maleta digital mostrou-se bastante proveitosa para os professores, e principalmente para os alunos que tiveram a oportunidade de vivenciar aulas diferenciadas e inovadoras. Vale ressaltar o empenho do projeto Aula Digital em dar o suporte necessário para os docentes desenvolverem as suas atividades cotidianas, com vistas a qualificar os indicadores de aprendizagens dos educandos. Por fim, cabe realçar que toda essa perspectiva de trabalho encontram-se alinhadas as competências da Base Nacional Comum Curricular – BNCC, e as competências postuladas pelo Currículo de Sergipe.



Autores

João Pinheiro de Campos

Escola

E. M. Manoel Sizino Franco - Laranjeiras

Aprendendo a matemática gingando



Objetivos

Reforçar a importância da inserção do lúdico (jogos e brincadeiras) no ensino da matemática, na construção do processo de aprendizagem, na educação dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, com um modelo prático de vivência e de uma pedagogia escolar transformadora.

Introdução

O projeto “Aprendendo a matemática gingando”, foi desenvolvido com os alunos da turma do 2º ano dos anos iniciais do ensino fundamental, de maneira bastante lúdica através do ritmo em movimentos da ginga da capoeira. Tendo como propósito a construção do aprendizado das crianças, buscando desenvolver sua capacidade de pensar com questões envolvendo adição e subtração através de objetos apresentados durante a ginga da capoeira. A atividade apresentada para os alunos foi desenvolvida no pátio da escola, direcionado e orientado pelo professor, onde os alunos fizeram uma roda semelhante a de capoeira, gingavam ao som dos ritmos da mesma, com o bastão passando de mão em mão, onde quando a música parava de tocar quem estivesse com o bastão na mão responderia a questão de adição ou subtração apresentada pelo professor. Despertando o interesse e envolvimento de todos para desenvolver as atividades propostas.

Resultados

Os resultados foram percebidos a partir de avaliações individuais e em grupo, levando em conta o interesse e a participação dos alunos durante a execução do projeto. Para fundamentação do projeto foi essencial a oportunidade dos alunos expressarem a sua própria forma de aprender adição e subtração através de brincadeiras, oportunizando a interação dos alunos que não conseguiam desenvolver essas atividades em sala de aula, bem como os que apresentaram sugestões para que as aulas de matemática se tornassem mais atrativas e prazerosas.

Conclusão

Este projeto buscou mostrar a importância de ensinar matemática de forma lúdica para os alunos, compreendendo que é nessa fase que elas desenvolvem conceitos importantes que utilizarão ao longo da vida. Notando-se que através de brincadeiras alinhadas ao projeto, os educandos foram capazes de descobrir muito dos outros e de si mesmo, desenvolvendo sua socialização, criatividade, memorização, imaginação, raciocínio lógico, além dos aspectos físicos e emocionais.



Autores

Edcleverton Rodrigues de Oliveira

Escola

E. M. Adelina Maria de Santana Souza - Lagarto

Aprendendo com os jogos offline e a Profuturo



Objetivos

Este projeto tem como objetivo elevar os índices de aprendizagem matemática dos nossos alunos, utilizando os recursos tecnológicos disponíveis na escola, como notebooks e tablets. Desta forma, disponibilizamos e apresentamos aos alunos jogos offline que facilitam a aprendizagem.

Introdução

Para alcançar os objetivos, foram selecionados jogos matemáticos que pudessem ser utilizados de forma offline pelos alunos de 6º, 7º e 8º anos do Ensino Fundamental Maior. Esses jogos foram instalados nos notebooks da instituição, de acordo com o conteúdo programático trabalhado no bimestre. A partir disso, cada aluno tinha acesso a um notebook e, sob orientação do professor, participava das etapas dos jogos propostos. Além disso, também foram utilizados os tablets do Aula Digital, bem como alguns conteúdos da plataforma Profuturo. Essas atividades puderam ser realizadas em vários espaços da unidade escolar, como o laboratório de tecnologias educacionais, as salas de aula e até mesmo no pátio da escola.

Resultados

Os alunos manifestaram maior interesse em participar das aulas em virtude da ludicidade dos jogos, compostos de várias etapas. Cada etapa era um desafio a ser vencido, o que trouxe estímulo para sua execução. É importante destacar que esta ação aproximou os alunos dos recursos tecnológicos da escola, o que é fundamental para o desenvolvimento das competências digitais. Após o desenvolvimento desta ação, as notas tiveram uma expressiva melhora em matemática, os alunos tiveram sua autoestima elevada por encontrarem maior facilidade em aprender a disciplina.

Conclusão

O uso de recursos tecnológicos offline, aliado com o conteúdo programático trabalhado, facilita a aprendizagem, enriquece o ensino e resulta em significativa melhora nos índices de desenvolvimento. A elevação das notas e da autoestima dos alunos é prova disso. Por fim, o trabalho offline traz maior liberdade para o professor, uma vez que não depende da conexão com a internet. Assim, a tecnologia dá suporte a matemática para que barreiras sejam quebradas e a educação atinja um novo patamar.



Autores

Anny Caroline de Souza Santos Farias

Escola

E. M. Manoel Francisco da Costa - Arauá

Tabuada interativa



Objetivos

Estimular o cálculo mental frente às quatro operações básicas da matemática, presentes no estudo da tabuada. Desconstruindo e facilitando as dificuldades apresentadas no estudo da mesma. Assim, foi proposta a atividade em que cada aluno pudesse representar um número da tabuada a ser estudado, para que com essa interação a atividade se tornasse dinâmica e colaborativa.

Introdução

Nesta atividade os alunos participaram de forma ativa e atenta aos comandos dados. Era falado um número que fosse múltiplo daquela tabuada estudada no dia. Depois, os alunos formavam o número, sempre juntos, por exemplo: na tabuada do 4, para formar o número 24, precisa-se dos alunos que representam o 4 e 20 ou os que representam 16 e 8, ou também 12, 8, e 4. E assim, estimulamos o cálculo mental e praticamos a tabuada de forma que os alunos tivessem interesse em participar da atividade, estimulando os mesmos a resolverem as operações e situações problemas que foram apresentadas no decorrer das aulas.

Resultados

Percebeu-se que os alunos tiveram interesse em participar da dinâmica proposta, demonstraram empatia ao ajudar os colegas que poderiam ser os atores do comando realizado pelo professor, conseguiram perceber que dentro das tabuadas existem regularidades que os ajudam no entendimento da mesma sem precisar ficar decorando. Entenderam que a matemática pode ser divertida e atraente, além de ser uma disciplina essencial para a nossa formação enquanto cidadãos. Ao longo das aulas, também foi notado que os alunos aperfeiçoaram suas habilidades nos cálculos.

Conclusão

Diante das atividades realizadas foi notado o aumento do interesse dos alunos em realizar as atividades voltadas ao componente curricular da Matemática. Os educandos tiveram a oportunidade de participar de forma ativa do processo e sentiram-se importantes dentro da construção das aprendizagens. Além disso, foi uma forma de motivá-los, diminuir os momentos de indisciplina, intensificar as relações desenvolvidas em seu raciocínio lógico e promover momentos de brincadeiras com intencionalidade pedagógica.



Autores

José Márcio Santana Lima

Escola

EM Leniza Menezes de Jesus - Ribeirópolis

Aplicativo de jogo da matemática nos tablets: Rei da Matemática Jr.



Objetivos

Estimular o raciocínio lógico, o espírito de coleguismo, o saber perder, saber lidar com regras, tornando o ensino da matemática de maneira mais lúdica, prazerosa, em que o aluno deixa de ser simples depósito de conteúdos e se torne construtor de conhecimento.

Introdução

O Aplicativo, O rei da Matemática, é um jogo de temática medieval indicado para crianças a partir dos 6 anos de idade, no qual é necessário passar por fases que envolvem operações matemáticas para ir avançando nas etapas e conquistando os troféus/medalhas. As fases - que são representadas por livros - são formadas por questões de adição, subtração, contagem, etc. Cada livro tem etapas (capítulos), no qual é necessário acertar as questões propostas. Conforme você avança nas etapas, vai conquistando troféus e mudando de categoria de personagem. Não há tempo limitado para responder as questões e o jogador tem direito ao erro, porém sua pontuação é maior se acertar na primeira vez e em menor tempo.

Resultados

Ao utilizar o aplicativo no ensino da matemática, o aluno torna-se independente, desenvolvem o raciocínio lógico durante a resolução de problemas, transforma as aulas mais dinâmicas e atrativas, mas também pelo fato de aproximar mais o professor e os educandos, fazendo com que o aluno esteja frequente e participativo ao ambiente escolar, não por obrigação, mas por vontade própria. No ensino da matemática, o jogo é de relevante importância no processo de aprendizagem, pois transforma a sala de aula em um espaço gerador de conhecimentos.

Conclusão

O Aplicativo Rei da Matemática e/ou os jogos em geral, contribuem de forma significativa no processo de aquisição dos conteúdos matemáticos, pois a prática do docente ao aplicar os conteúdos em sala de aula, torna-se atrativa e prazerosa, os alunos aprendem os conteúdos de maneira lúdica, fazendo com que a aprendizagem para eles seja mais significativa. O trabalho com jogos é um dos recursos que favorece o desenvolvimento da linguagem, diferentes processos de raciocínio e de interação entre os alunos.



Eixo 1 - Inovação e Tecnologias Educacionais no ensino de Matemática

Adição; Contação de História; Matemática; Números Naturais; Tecnologia

Autores

Luciana dos Santos Bomfim

Escola

E. E. Maria Márcia de Oliveira Moraes - DEA

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Árvore das Adições



Objetivos

Estimular o raciocínio lógico, a capacidade de compreensão textual com charadas envolvendo cálculos matemáticos, tendo em vista que muitos desses alunos apresentam dificuldades para desenvolver tais habilidades.

Introdução

Este projeto se baseia na premissa de que a aprendizagem eficaz ocorre quando os alunos podem relacionar conceitos matemáticos abstratos com situações do cotidiano. Para a execução, revisamos os números naturais e a partir deles, criamos uma história que envolvia uma árvore que dava fruto todos os dias. Reproduzida a árvore e as maçãs em sala de aula, o professor contava a história do menino que todos os dias passava para ver quantas frutas tinham na árvore, as crianças iam colando as maçãs e realizando as adições através de cálculo mental, até chegar ao número 10 e compreender o conceito de dezenas. Para fixar o conteúdo, a professora preparou uma aula com a maleta digital, os alunos puderam montar adições, recordar os sinais envolvidos e porque a adição é o contrário da subtração.

Resultados

Os resultados alcançados foram visíveis por meio do exercício proposto nos tablets e também com a realização de atividade impressa, envolvendo a adição. Ao longo deste projeto, os alunos foram incentivados a explorar, questionar e experimentar, desenvolvendo uma compreensão profunda dos conceitos de adição enquanto se divertiam. A integração das Tecnologias Educacionais adicionou uma dimensão interativa e prática à aprendizagem, tornando o processo mais envolvente e alinhado com as necessidades da geração digital.

Conclusão

Em conclusão, a alfabetização matemática desempenha um papel fundamental em nossas vidas cotidianas, capacitando-nos a compreender e resolver problemas matemáticos de forma eficaz. A adição, como uma das operações básicas, é um alicerce crucial para o desenvolvimento de habilidades matemáticas sólidas, que acompanharão os alunos à medida que progredirem em sua educação. A "Árvore das Adições" é um exemplo inspirador de como a inovação e o comprometimento podem transformar a educação matemática.



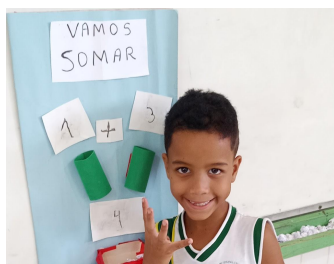
Autores

Ana Claudia Assis Santos

Escola

E. M. Prof. Maria Madalena dos Santos Silva - Siriri

Aprendendo a adição de forma lúdica



Objetivos

Aprender e reconhecer cálculos matemáticos de adição, os algarismos e quantidades. Possibilitando aos alunos a criação de estratégias nos cálculos para responder os problemas matemáticos propostos. Acrescentando quantidades utilizando materiais manipuláveis, para desenvolver o cálculo mental envolvendo tais operações.

Introdução

A atividade trouxe para os alunos a oportunidade de explorar o significado de acrescentar quantidades, montar os materiais manipuláveis e resolver cálculos para juntar e acrescentar quantidades. Possibilitando o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático, a percepção visual e também a compreensão das relações. Atividades lúdicas e divertidas como esta, torna o aprendizado mais interessante, facilitando a assimilação dos conteúdos. Além de que os jogos contribuem para um trabalho de formação de atitudes e superação de desafios, desenvolvimento de críticas e interação da criança.

Resultados

Percebeu-se melhorias na compreensão e interesse dos conteúdos, aprimoramento do raciocínio lógico. Tornando as aulas de matemática mais interessantes e agradáveis, além de melhorar a relação do ensino aprendizagem. Os alunos ampliaram a aprendizagem através do desenvolvimento social, cultural e pessoal. Estando aptos a analisar e interpretar dados e desenvolvimento de atitudes positivas na construção do seu conhecimento matemático.

Conclusão

Foi possibilitado a socialização e a interação dos alunos durante a prática educativa. Onde possibilitou um fortalecimento entre o ensino-aprendizagem. Onde estas práticas foram vistas como recurso mediador no processo educativo, tornando-o mais fácil e fortalecendo as relações sociais na sala de aula.



Autores

Maria Aparecida Olimpo Alves

Escola

E. M. José Carlos de Oliveira - Itabaianinha

Matemática na Prática



Objetivos

Desenvolver habilidades em métodos de economia, investimentos e controle de gastos pessoais. Dar responsabilidade e cuidado no uso consciente do dinheiro, valorizando o trabalho dos pais e, futuramente, o deles.

Introdução

A cesta básica é composta de um conjunto de itens consumidos e utilizados por um grupo familiar durante um mês, semana ou quinzena. Esses produtos são destinados a atender às necessidades relativas a alimentação, limpeza e higiene pessoal de toda a família. Facilitando a tomada de decisões, utilizando-se de cálculos matemáticos para saber o que comprar. Assim, fomos ao supermercado, na busca da pesquisa de preços dos itens da cesta básica. No final da pesquisa, cada um levou X valor e teve a autonomia para escolher ao fazer uma pequena compra. Todos bem radiantes com experiência adquirida, saíram satisfeitos com uma aula extra classe.

Resultados

Fazer com que o aluno consiga na prática, desenvolver suas habilidades de matemática no raciocínio da compra e no troco do dinheiro. Compreender através da pesquisa de preços, os valores de cada produto da cesta básica, através da resolução e formulação de problemas envolvendo noções, conceitos e procedimentos quantitativos, geométricos, estatísticos, entre outros. A visita ao supermercado foi maravilhosa, os alunos ficaram encantados com as pessoas perguntando o que faziam ali. No final, cada um comprou o que deu com o valor X que foi levado.

Conclusão

A ida ao supermercado possibilitou o protagonismo do aluno, permitindo-o observar a forma de organização das prateleiras, diversos produtos e marcas. Aprendeu com a mão na massa, como usar o dinheiro com responsabilidade, fazendo a escolha do que comprar, além de analisar o valor em mãos, se dá para adquirir o produto que ele deseja. Depois dessa análise, ter o poder de comprar, pagar e conferir o troco.



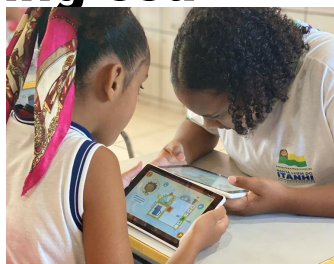
Autores

Denize Conceição Santos

Escola

E. M. Reunidas - Santa Luzia do Itanhy

Jogo da memória: associação dos números em língua inglesa



Objetivos

Trabalhar o ensino de língua inglesa de forma interativa, explorando os recursos digitais, estimulando e desenvolvendo a prática de associação dos números, em língua nativa (português) com a língua estrangeira (inglês).

Introdução

Conhecendo a dificuldade dos alunos em aprender uma língua estrangeira tão importante como é o caso da língua inglesa, os recursos digitais são considerados uma importante ferramenta de suporte nas salas de aula. O projeto Aula Digital traz diversos conteúdos que podem ser explorados, aprimorando o desenvolvimento dessas atividades. Os conteúdos das disciplinas que não estão nos infográficos podem ser adaptados e trabalhados significativamente na sala de aula, como foi o caso da disciplina de inglês. Os recursos digitais despertam interesse, curiosidade e atenção dos alunos, que acabam por participar mais das aulas.

Resultados

Os alunos abraçaram a atividade e os resultados foram significativos. O ensino de língua inglesa foi visto de forma mais leve e a atividade fluiu de forma tranquila. Os discentes brincaram, tiraram dúvidas e participaram efetivamente do desenvolvimento da atividade. Uma atividade foi aplicada para simples avaliação de conhecimentos, para conseguir filtrar e ter ciência se o conteúdo foi passado corretamente. Foi notória a satisfação dos alunos no processo de ensino e aprendizagem com essa exploração dos recursos digitais. Os discentes demonstraram interesse e animação para aulas futuras.

Conclusão

Concluimos que despertar e manter o interesse dos alunos é de extrema importância no processo de ensino e aprendizagem. Todo conteúdo traz seus desafios em que abordá-los em sala de aula não é uma tarefa fácil e por esse motivo, não pode ser feito de qualquer jeito. É necessário planejar e adaptar as práticas pedagógicas, levando em consideração a realidade, observando e dando toda a atenção possível, para que o processo seja leve e produtivo. Através desse olhar do professor, é possível desenvolver metodologias eficazes e os resultados chegam de forma positiva.



Autores

Ademilson de Jesus Gois

Escola

E. M. João José de Mendonça - Ribeirópolis

Inovando as práticas pedagógicas com o uso das tecnologias



Objetivos

Desenvolver habilidades em leitura e escrita nas diversas áreas de conhecimento, bem como a compreensão do pensamento matemático, relacionando-o ao cotidiano do aluno, utilizando as ferramentas e metodologias do Projeto Aula Digital, da ProFuturo.

Introdução

As aulas com a utilização da Plataforma ProFuturo tem dinamizado as práticas didáticas, fazendo com que o aprendizado aconteça de forma prazerosa e eficiente. Aliado a isso, observo a satisfação dos alunos ao utilizarem os recursos. O uso das tecnologias deve acontecer em sala de aula acompanhada de outras metodologias, sempre na dosagem certa. Pensando nisso, venho utilizando os recursos 2 vezes na semana, trabalhando de maneira contextualizada. É importante destacar que a proposta curricular do Projeto está alinhada com o Currículo de Sergipe e a BNCC. Além do currículo convencional, os conteúdos disponíveis na plataforma também trazem a interdisciplinaridade como uma proposta necessária para alcançarmos o desenvolvimento integral do alunado. O uso dos tablets insere os alunos no mundo virtual das tecnologias educacionais, onde, sem dúvidas, promoverá um desenvolvimento intelectual, emocional e social dos alunos.

Resultados

Os resultados são satisfatórios. É perceptível a melhora na leitura, escrita e conhecimentos em matemática. No início, os alunos tinham dificuldade em utilizar os tablets, depois de alguns dias e do uso contínuo, eles superaram. Durante a realização das atividades, percebe-se a concentração e satisfação dos alunos. Por serem atividades dinâmicas, os alunos se engajam mais, sendo assim, o aprendizado acontece. É preciso acreditar e buscar vencer as dificuldades que fazem parte da realidade da educação brasileira.

Conclusão

As atividades em sala de aula têm oportunizado momentos de aprendizagens significativas, de forma dinâmica e satisfatória. Os alunos gostam do uso das tecnologias, é algo que faz parte do cotidiano deles, a educação não deve se omitir e trazer esses recursos de forma contextualizada. As dificuldades são grandes no chão da escola, mas com o Aula Digital nasce uma oportunidade de dinamizar as aulas e promover o conhecimento tão desejado por todos que fazem parte do processo educacional.



A Modelagem Matemática na Construção de Maquete



Objetivos

Estimular a criatividade, possibilitando o trabalho em grupo e a resolução de situações da realidade do aluno, levando o mesmo a resolver os problemas de outras formas, não somente utilizando modelos prontos; Visualizar na maquete detalhes como texturas, cores, proporções e formas geométricas, permitindo uma compreensão do projeto final.

Introdução

Para ensinar um determinado conteúdo de forma mais simples, lúdica e atrativa, existem diversos instrumentos didáticos que podem ser utilizados pelos professores, contribuindo para a aprendizagem e motivação dos alunos. Um desses recursos inclui o uso das maquetes, que consistem na representação de um cenário ou objeto numa escala menor. Uma das facilidades no uso dessa ferramenta é o seu baixo custo, podendo ser utilizados materiais, como: papel, madeira, plástico, argila, dentre outros, para a construção das maquetes. Considerando essas informações, a atividade realizada consistiu na representação da sala de aula em tamanho reduzido. A partir dessa demanda, a professora trabalhou alguns conteúdos relacionados com a disciplina de matemática, incluindo: formas geométricas, localização espacial e proporção.

Resultados

A partir dessa atividade, utilizando a sala de aula como referência, os alunos conseguiram descrever e representar esboços de trajetos. Criaram uma maquete da sala, estabelecendo pontos de referência para posicionar-se no espaço. Assim, conseguimos desenvolver, após observação do espaço, a reconstrução do espaço de vivência em tamanho reduzido.

Conclusão

Conclui-se que o trabalho com a utilização de maquetes se faz importante para que os alunos consigam não apenas se localizar no espaço, mas também compreender as diferenças nas proporções de objetos criados de maneira reduzida para representar grandes objetos, como o espaço da sala de aula. Dentro dessa atividade falamos também sobre as figuras geométricas utilizadas para compor os espaços projetados.



Autores

Solange Mendonça dos Santos Barbosa, Marilene dos Santos, Ilda Barreto, Ayslan Oliveira Silva

Escola

E. M. Clodoaldo Barreto - Siriri

Aprendendo de forma lúdica, inovadora e colaborativa



Objetivos

Proporcionar um momento de partilha entre os alunos e oferecer a cada uma das crianças a possibilidade de aprender com o outro, de crescer e se desenvolver no desafio. Estimular o raciocínio lógico e desenvolver as habilidades motoras.

Introdução

Desenvolvida a matemática tecnológica através do aula digital, brincando e aprendendo as quatro operações no caracol pintado no chão do pátio, trabalhamos também a interdisciplinaridade, buscando atender várias outras disciplinas. Por tanto, o jogo com a tecnologia configurou uma estratégia agradável para professores e alunos. A princípio os alunos realizaram as atividades apreensivos, com medo de errar e também com uma certa timidez, eles teriam que interpretar os problemas apresentados e resolvê-los mentalmente, para responder aos demais ali presentes. Na educação, os jogos vão além da diversão para os alunos, tornam-se instrumento do desenvolvimento intelectual, psicológico e raciocínio lógico.

Resultados

A ação foi realizada com êxito, sendo a matemática uma ciência que está presente em todos os aspectos das nossas vidas, mediante as dificuldades de alguns alunos em resolver os problemas. Apresentamos de forma lúdica e interativa com os alunos do 1º, 2º, 3º e 5º ano, relacionando atividades dos conteúdos ProFuturo com desafios e dinâmicas. Eles participaram dos desafios com o intuito de responder os problemas propostos pelo professor, os colegas ficaram atentos, colaborando quando algum deles errasse a pergunta, para auxiliar na resposta, respeitando as regras para que o jogo fluísse com objetividade.

Conclusão

A presente atividade proposta nos fez compreender e analisar as dificuldades que os alunos enfrentam na matemática, principalmente nas quatro operações. Diante disso, elaboramos essas ações possibilitando a melhoria de tais conceitos envolvendo as operações básicas da matemática, através de jogos: bingo, uso do Projeto Aula Digital e feirinha comunitária da escola. Assim, foram trabalhados valores monetários e operações, notando-se o avanço de cada aluno nas atividades propostas, possibilitando um mundo de aprendizagens diversificadas e colaborativas.



Um olhar diferente para a Matemática



Objetivos

Dinamizar as aulas de matemática de modo que os alunos participem ativamente construindo seus conhecimentos de forma lúdica e prazerosa. Com isso, o educando poderá desenvolver habilidades de estimar, criar estratégias e a capacidade de resolver problemas.

Introdução

O projeto permite levar o aluno a vivenciar o mundo lúdico como o processo da aprendizagem por meio das tecnologias! Tendo aulas práticas e dinamizadas por meio dos tablets da maleta digital. Estimulando o processo de interação por meio de atividades desenvolvidas em dupla e/ou individual para a partilha do conhecimento. Nesse sentido, o projeto pretende desmistificar ao aluno que a disciplina de Matemática não é atraente e que é um bicho de sete cabeças, pelo contrário, a matéria em si, pode se tornar muito divertida, descontraída e leve despertando o aluno a curiosidade, ampliando seus conhecimentos, estimulando a criatividade e a capacidade de resolver problemas operacionais!

Resultados

Como resultado é esperado o avanço no processo de aprendizagem de cada criança no âmbito escolar, onde esperamos que os mesmos possam desenvolver as habilidades relacionadas ao tema trabalhado. Além disso, espera-se que nossos alunos tenham participação efetiva nas atividades e melhorem a socialização com seus alunos durante as aulas dinamizadas por meio do recurso da maleta digital. Incluir nossos alunos ao mundo da tecnologia, mostrando-os que podemos sim, utilizar esta ferramenta no processo formador.

Conclusão

Portanto, nosso projeto tem como ideia central o conhecimento matemático de forma lúdica como processo alternativo aos padrões tradicionais, potencializando as habilidades de cada um. Já que a matemática tem conceitos tanto complexos, o recurso da maleta digital além de proporcionar uma atividade lúdica, ela se torna um instrumento eficaz na aprendizagem favorecendo também a parte social, pois estaremos incluindo nossos alunos ao universo da tecnologia!



Autores

Jenilton Lima Santos e Rosivania Santos Cardozo

Escola

E. M. Rural Pirunga - Capela

Matematicalizando: uso de ferramentas digitais para integração da matemática



Objetivos

Desenvolver a percepção do uso da matemática no cotidiano; Compreender os diversos usos da matemática no universo digital; Analisar as aplicações reais da matemática por meio da vivência; Conhecer a história da criação da matemática de forma lúdica.

Introdução

Num primeiro momento realizamos atividades utilizando a plataforma ProFuturo. Essas ações envolveram os alunos de 4º e 5º anos em momentos de ludicidade e aprendizado, além de promover um momento de colaboração. Na sequência, os professores elaboraram uma linha do tempo e a partir desta cada turma trabalhou um tema, sendo: 1º ano, "É dia de contar carneirinhos!", abordando os números naturais; o 2º ano, "É dia de feira!", trabalhando o sistema monetário brasileiro; o 3º ano, "É dia de mercado!", detalhando o sistema de medidas; 4º e 5º ano "É dia de escola!", analisando, montando gráficos e socializando os resultados colhidos pelas turmas anteriores. Por fim, houve um momento de culminância de tudo que foi realizado. Sendo responsabilidade do 4º e 5º ano apresentar e discutir cada resultado com toda a escola.

Resultados

Usando as ferramentas digitais como facilitadora desse processo, observamos que os alunos começaram a perceber a matemática no dia a dia. Eles passaram a compreender os diversos usos desse componente curricular, especialmente no universo digital, haja vista que são de uma geração que já nasce imersa nessa cultura. E, não menos importante, puderam analisar as aplicações reais da matemática por meio da vivência, bem como puderam conhecer um pouco da história da criação da matemática num contexto histórico-social.

Conclusão

O mundo digital é um universo repleto de desafios e contradições. Portanto, trabalhar esses projetos integradores, direcionando para o bom uso dessas ferramentas pelos alunos, é essencial para o desenvolvimento de boas práticas pedagógicas. Desse modo, compreendemos essas ações como práticas exitosas, uma vez que foi possível estabelecer uma relação de sentido prático na vida dos nossos estudantes.



Multiplicação com interação



Objetivos

Desenvolver no aluno habilidades que o torne capaz de fazer cálculos mentais de multiplicação, para resolução de situações-problemas propostas no cotidiano escolar, familiar e social do aluno.

Introdução

O estudo da tabuada tem sido um dos principais recursos utilizados pelos docentes dos anos iniciais para ensinar os alunos a resolver com rapidez e precisão as operações matemáticas. Desta forma, foi pensada e planejada estratégias para estimular os alunos no estudo da tabuada de uma forma mais dinâmica e interativa e contribuir para o desenvolvimento de habilidades que facilitem os cálculos mentais. Portanto, foram criadas sequências didáticas de aulas com algumas vivências que utilizaram um jogo, um aplicativo de cálculos e os recursos do Aula Digital, bem como a tabuada tradicional.

Resultados

Observou-se melhor desempenho dos alunos em atividades que envolveram cálculos de multiplicação, resultando também na melhoria da prática dos cálculos da adição e subtração, conhecimentos já consolidados. Em conteúdos como: fração, sequência numérica, arredondamento, estimativa, número desconhecido, expressões numéricas simples e probabilidade passaram a serem resolvidas com mais facilidade devido a prática do cálculo mental que os alunos tiveram em sala de aula e compreenderam o problema a ser resolvido.

Conclusão

A Matemática é praticada em todos os âmbitos da vida social do educando. Considerando essa realidade, é compreensível que os alunos apresentem resistência nas corriqueiras atividades de resolução de problemas escritos na lousa ou no estudo da tabuada tradicional. Jogos e atividades práticas interativas, devem fazer parte do cotidiano escolar, pois são estratégias de ensino que estimulam os educandos a despertarem o interesse de estudar e de vivenciar o ambiente escolar.



Autores

Moniky Machado Prado Santos Gomes, Júcia Fernandes dos Santos Barbosa, Geane Rodrigues Teles, Valdenice da Silva Santos

Escola

E. M. Vereador José Marques de Araújo - Maruim

A Matemática do Caranguejo



Objetivos

- Ampliar o conhecimento dos alunos sobre o elemento extraído do manguezal;
- Conhecer e valorizar a atividade pesqueira;
- Resolver problemas matemáticos;
- Adotar práticas de preservação do meio ambiente;
- Utilizar a maleta digital como instrumento facilitador da aprendizagem.

Introdução

Diante da realidade que pouco conhecemos sobre a comunidade do Povoado Pedra Branquinha, proporcionamos uma discussão acerca das atividades desenvolvidas nessa localidade. Dentre várias que foram citadas pelos alunos, a que mais se destacou foi a pesca do caranguejo. Com base nos relatos e experiências vivenciadas pelos alunos e seus familiares, procuramos conhecer a trajetória de alguns catadores de caranguejos e coletar informações. O que nos fez valorizar a cultura local e desenvolver nos alunos a importância do extrativismo animal e que esse seja feito de forma responsável. Como existe toda uma sistemática em relação ao Caranguejo e a sua extração; o projeto nos possibilitou trabalhar conteúdos matemáticos a partir dessa temática.

Resultados

A participação ativa dos alunos nas rodas de conversa a respeito dos textos discutidos e das visitas realizadas aos catadores foi algo significativo. Uma moradora conhecida na comunidade e que exerce a atividade extrativista foi convidada para falar a respeito dessa atividade tão importante no povoado. Proporcionamos o protagonismo das crianças quando permitimos que estas elaborassem perguntas aos vendedores de caranguejo e contassem suas próprias experiências e de seus familiares.

Conclusão

O Projeto a Matemática do Caranguejo realizado na Escola Municipal Vereador José Marques de Araújo foi muito importante para valorização da cultura local e para despertar o interesse dos alunos em relação às habilidades matemáticas. Dessa forma, perceberam que a Matemática está por todos os lados, desde a quantidade de caranguejos que são necessários para formar uma cambada ou corda até a matemática existente no período de restrição da atividade pesqueira.



Autores

André Pereira Medeiros de Camargo

Escola

E. M. Prof. Antônio Fontes Freitas - Indiaroba

Oficina dos Cálculos, Jogos Matemáticos



Objetivos

Solucionar e propor problemas que envolvam cálculos com números naturais, por meio de estratégias pessoais, com compreensão dos processos neles envolvidos com ou sem uso de calculadora. Resolver e elaborar problemas que envolvam as ideias das quatro operações matemáticas.

Introdução

Com os jogos matemáticos os alunos são desafiados de forma lúdica com perguntas e respostas sobre as quatro operações matemáticas, com objetivo de uma aprendizagem diferente do tradicional. Para que os alunos tenham objetivo do maior entendimento na disciplina, fixando e introduzindo conceitos matemáticos, estimular o raciocínio, motivar os alunos, propiciar a solidariedade entre eles, desenvolvendo o senso crítico e criativo, da forma que podemos aumentar o desenvolvimento e organização. O trabalho com jogos matemáticos, auxilia o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, com tomadas de decisão ao raciocínio lógico.

Resultados

Os alunos tornaram-se mais participativos na sala de aula melhorando a aprendizagem, o raciocínio lógico e tomada de decisões mais assertivas nas avaliações. O jogo serve para fixar ou introduzir conceitos matemáticos, estimular o raciocínio, motivar os alunos, propiciar a solidariedade entre os colegas, desenvolver o senso crítico e criativo, desenvolvendo autoconfiança, organização e concentração. Os jogos matemáticos foram muito importantes para que alunos, obtivesse ótimos resultados. Com os jogos foram trabalhadas habilidades manual podendo ter uma observação mais clara sobre os interesses e aprendizagem.

Conclusão

O jogo matemático é uma ferramenta que facilita e auxilia na aprendizagem. Foi possível perceber um interesse maior na disciplina, com isso os alunos se tornaram mais confiante, obtendo maior concentração na sala de aula, havendo conhecimento sobre a disciplina, se permitindo uma comunicação, e uma interpretação com maior habilidade. A ferramenta também auxiliou na visão de importância das regras e limites.



Autores

Adriana Alves de Souza Carvalho; Janeluce Pereira de Souza Azevedo; Samuel Mota de Oliveira.

Escola

E. M. Prof. Maria da Glória Santos - N. Sra. das Dores

Convivendo e Jogando com a Matemática



Objetivos

A aprendizagem por meio de jogos possibilita uma ferramenta divertida para que o aluno adquira conhecimentos matemáticos de forma lúdica, de modo que o mesmo seja confrontado a investigar, refletir, levando-o a construir e relacionar os conceitos matemáticos. Esta ação teve como objetivo desenvolver capacidades de raciocínio, atenção e concentração para resolução de problemas, colaborando com o desenvolvimento da linguagem, escrita, criatividade e interação.

Introdução

Por meio dos jogos, o aluno aprende a se relacionar consigo mesmo e com o mundo. Atividades lúdicas com esses recursos têm o poder de encantar e favorecem as aulas de Matemática. Os jogos e brincadeiras, quando bem dirigidas e planejadas, se tornam uma ferramenta eficaz para a construção do conhecimento matemático. Dentro dessa perspectiva, foram utilizados alguns jogos em sala de aula. Estes podem desempenhar um papel fundamental, pois o aluno precisa ser confrontado no jogo, construir estratégias para que, mais tarde, possa se transformar em um ser humano de atitudes, convivendo positivamente com as regras do jogo da vida.

Resultados

O avanço dos alunos foi perceptível, uma vez que, passaram a efetuar as operações com mais facilidade, superaram os bloqueios em relação a disciplina e começaram a enxergar a matemática de outra forma, além de potencializar a assimilação dos conceitos matemáticos. Houve avanços significativos no aprendizado, pois passaram a desenvolver um raciocínio lógico. Percebeu-se ainda que é possível proporcionar momentos de diversão, que contemplem também o aprendizado, a elaboração de estratégias e o empenho em resolver situações-problema.

Conclusão

O projeto "Convivendo e jogando com a Matemática" foi bastante satisfatório. A utilização dos jogos transformou as aulas de matemática, pois possibilitou aos alunos um novo olhar para a disciplina. Verificou-se o aumento do interesse e participação nas atividades, além de contribuir para melhorar o desempenho dos alunos, pois as atividades foram desenvolvidas em um clima alegre, agradável, divertido, possibilitando a socialização e a troca de saberes entre as turmas.



Autores

Fernanda Azevedo Santos

Escola

C. E. Maria Montessori - DRE 05

A matemática de forma divertida



Objetivos

Oferecer oportunidades que facilitam o aprendizado dos alunos, possibilitando um processo de ensino aprendizagem em que o educando se sinta valorizado no meio em que está inserido. Incentivar a utilização dos jogos de forma coerente com os objetivos a serem alcançados, promovendo momentos de aprendizagens diferenciadas. Identificar aspectos e perspectivas nas produções existentes sobre o uso dos jogos no processo de ensino aprendizagem de Matemática.

Introdução

O projeto visa levar o aluno a vivenciar tais experiências através de jogos de forma lúdica, estimulando também o processo de interação, uma vez que as atividades serão desenvolvidas em grupo onde os alunos poderão compartilhar o conhecimento e trocar ideias e estratégias tendo o professor como mediador destas atividades. Nesta perspectiva, este projeto 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.

Resultados

Durante as aulas de matemática foram confeccionados jogos e cartazes, todos com base nos conteúdos estudados, além de oficinas que aconteceram em sala, além da utilização de jogos de matemática online, no laboratório de informática. Após a execução das ações, observou-se o desenvolvimento dos alunos na aprendizagem dos conteúdos, como também, o interesse pelas aulas. Nas atividades propostas, eles eram desafiados e estimulados a estimar, calcular, desenvolver estratégias, respeitar regras, testar o raciocínio lógico e trabalhar em equipe. Dessa forma, através dos jogos, as aulas se tornaram práticas por eles vivenciarem experiências e se apropriarem do conhecimento não apenas como um conteúdo, mas como parte integrante de seu dia a dia.

Conclusão

O ensino de matemática deve ser algo prazeroso e que envolva o aluno em sua própria aprendizagem. Desta forma, se permanecemos isolados e presos aos livros e cadernos, o ensino e aprendizagem de uma área super importante da matemática, não acontecerá de forma efetiva e real. Assim, este projeto justifica-se por poder proporcionar uma aprendizagem mais significativa e menos abstrata aos alunos.



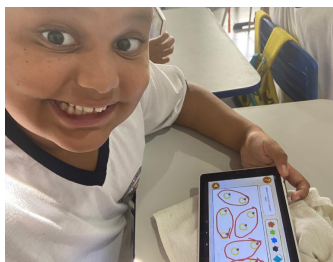
Autores

Crislaine Martins Soares

Escola

E. M. Lindaura Silva Da Rocha - Aquidabã

Matemática, diversão e inclusão.



Objetivos

Cooperar no aprimoramento das habilidades dos alunos, como também motivá-los a participarem plenamente no processo de aprendizagem, favorecendo um ambiente inclusivo e diversificado.

Introdução

Sabe-se que a matemática é uma disciplina que desempenha um papel fundamental na sociedade, contribuindo em tomadas de decisões, na resolução de problemas cotidianos e na presença de todas as áreas do conhecimento. Desse forma, a matemática é frequentemente associada a desafios e dificuldades, e nem todos os alunos têm a mesma oportunidade de explorar seu potencial. Por isso, o projeto tem como objetivo principal dinamizar o ensino da matemática, tornando mais acessível e inclusivo para todos os alunos. Assim, reconhece-se a importância de valorizar a diversidade de conhecimentos prévios, trazidos por cada aluno. Nesse sentido, as estratégias adotadas e implementadas no projeto cria um ambiente de aprendizagem cuja a matemática não é vista como um desafio, e sim, como uma maneira divertida e inclusiva de entendê-la.

Resultados

A melhoria no desempenho matemático dos alunos é um resultado importante, em relação as notas e também no desempenho geral dos alunos, demonstrando que o projeto está contribuindo para o aprendizado eficaz. Melhorando as atitudes em relação à matemática, avaliando as mudanças nas atitudes dos alunos, medindo o aumento da confiança, redução do medo da disciplina e aumento do entusiasmo. A adoção de práticas pedagógicas Inclusivas ajudou a medir a implementação de práticas pedagógicas inclusivas, como adaptações curriculares, estratégias de ensino diferenciadas e uso de recursos de apoio. O uso de tecnologia contribuiu para tornar a matemática mais acessível e envolvente.

Conclusão

O projeto "Matemática, Diversão e Inclusão" tem se destacado na promoção de um ambiente educacional mais acessível e equitativo. Ao longo dessa jornada, obtivemos resultados notáveis, desde melhorias no desempenho matemático dos alunos, como também no aumento do interesse e entusiasmo pela matemática. Notou-se a redução das disparidade de desempenho entre diferentes grupos de estudantes, a promoção da igualdade de gênero e inclusão social, e o envolvimento ativo da comunidade mostram que nossa visão de uma educação inclusiva está se tornando realidade.



Atividades lúdicas; Roda pião; Ábaco; Relógio analógico; Caixa de quadro de valor.

Autores

Joselito da Silva

Escola

E. M. Manoel Cardoso Souza - Capela

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Atividades lúdico – pedagógicas



Objetivos

Desenvolver o processo de ensino – aprendizagem dos alunos por meio das atividades lúdicas, despertando o interesse e o prazer pela matemática além de adquirir novos conhecimentos para serem pensantes, criativas e críticas.

Introdução

Escola Municipal Manoel Cardoso Souza desenvolveu o projeto das atividades Lúdico – pedagógicas para proporcionar um melhor ensino-aprendizagem, com qualidade para seus educandos despertando sua criatividade, talento. Os professores são capacitados constantemente, elaboram os planos de ensino, as atividades e projetos voltados para desenvolvimento do educando. Jogar e brincar são atividades que contribuem para o desenvolvimento psíquico, motor, afetivo, social e cognitivo dos alunos. Na Escola Municipal Manoel Cardoso Souza a turma do 3º ano do Ensino Fundamental desenvolveu as seguintes atividades lúdicas:

- Roda pião feito de CD e bolinha de gude (Par ou ímpar);
- Ábaco (Composição e decomposição);
- Relógio analógico (A hora e o minuto);
- Divisão (Ideias da divisão feito com papelão);
- Caixa de quadro de valor (Armar e efetuar as operações).

Resultados

Nesse processo de ensino-aprendizagem, por meio dessas atividades lúdicas, os alunos construíram o conhecimento, interagiram, trabalharam em equipe, buscaram soluções para os problemas.

Conclusão

Os alunos compreendiam os conteúdos, solucionavam as atividades com seu conhecimento, e quando sentiam dificuldades usavam os recursos pedagógicos, perguntavam ao professor, interagiam com a equipe até conseguirem.

A matemática se tornou mais prazerosa e interessante a cada aula com metodologias, procedimentos de ensino, uso de materiais pedagógicos, e atividades lúdicas eficientes e eficazes.



Autores

Marize Batista de Jesus Santos

Escola

E. M. João Sobral Garcez - Itaporanga D'Ajuda

Aprendendo com os jogos



Objetivos

Foco para ensinar matemática foi através dos jogos lúdicos, fazendo com que os alunos interajam e participem das aulas desenvolvendo o raciocínio lógico e estimular suas curiosidades interligando o estudo de matemática com o cotidiano.

Introdução

"A ação jogos e brincadeiras no ensino da matemática, foi realizada com os alunos do 4º ano da Escola João Sobral Garcez no município de Itaporanga D'AJUDA, povoado Campos. Mediante a proposta, foi através de diversos jogos e brincadeiras com o intuito de desenvolver habilidades nas diversas necessidades de seu cotidiano, possibilitando-lhe ajudar seus familiares e amigos. Mediante contexto, possibilita facilitar a aprendizagem para o seu futuro e interiorização contextualizada do conhecimento aprimorado. As ações aconteceram na 1ª semana de outubro, no período matutino com os alunos de 9 à 11 anos. Suas experiências foram com materiais manipulados como ábaco, material dourado, caixa com diversos jogos matemáticos."

Resultados

A partir das ações com manipulação do ábaco, material dourado e da caixa de jogos, foi possível ajudar os alunos no desenvolvimento das habilidades matemáticas. Através de problemas matemáticos, conseguiram perceber e reconhecer as formas geométricas, a solucionar problemas envolvendo as quatro operações. Com essas atividades dinâmicas, conseguiram entender a matemática de diferentes formas potencializando o conhecimento e desenvolvendo o pensamento matemático, lógico, e crítico.

Conclusão

Por tanto, ensinar matemática de um jeito novo fez com que os alunos percebessem que tudo ao seu redor é matemática, fundamental na vida dos estudantes. Ela está nas pequenas ações realizadas no dia a dia, transformando o olhar do aluno com relação aos cálculos. Notaram que é possível aprender matemática na escola, em casa, na rua, enfim, em diversos lugares e que as formas geométricas estão presentes nos brinquedos, móveis e objetivos do lar.



Autores

Luana Caetano dos Santos; Manuela Caetano dos Santos; Victória Eloísa da Silva Souza.

Escola

E. M. Luiz Campos - Santa Luzia do Itanhy

Unidades de Medidas.



Objetivos

Identificar as unidades de medida de massa e de capacidade (quilograma e litro) e estabelecer relação entre elas, estimando, medindo e comparando massa e capacidade utilizando unidades de medidas padronizadas. Valorizar a importância das medidas em situações cotidianas, como por exemplo, no preparo de uma receita.

Introdução

O trabalho com as unidades de medidas surgiu após o questionamento dos tipos de objeto que utilizamos para medir os ingredientes utilizados na receita de um bolo. Desde então, passamos a estruturar o projeto com questões problematizadoras, relacionadas a diferentes objetos de medidas. A partir daí, foram estruturados 5 desafios relacionados a objetos de medidas dando início a uma listagem de ingredientes, para em seguida, realizarmos experimentos. Além disso, os alunos participaram de uma pesquisa supervisionada com os professores e promoveram um momento de interação com a plataforma digital no intuito de facilitar a apropriação dos conhecimentos em relação às unidades de medidas.

Resultados

A partir da problematização do conteúdo e das dificuldades dos alunos, em entenderem o modo como se mede os ingredientes numa simples receita, o projeto pode promover rodas de conversas entre os alunos, a utilização da criatividade na elaboração de enunciados e na resolução de problemas envolvendo o cálculo de unidades de medidas a partir dos recursos tecnológicos. Foi possível realizar a socialização das estratégias lúdicas na resolução dos problemas. Após o experimento, as crianças registraram as descobertas, desenhando os objetos que usaram como instrumentos de medida na receita: colher, copo e xícara. As imagens foram utilizadas também para a criação do jogo virtual.

Conclusão

Durante o desenvolvimento do projeto observamos algumas mudanças significativas no comportamento das crianças, estavam mais interessadas, observadoras, curiosas diante da participação nas atividades. Verificamos também, um avanço no diálogo entre os alunos, na participação, empenho e manuseio dos aparelhos tecnológicos, fortalecendo seu conhecimento social, aumentando seu vocabulário sobre os instrumentos de medidas e suas funções. O trabalho propiciou à turma, uma postura inovadora que argumenta, sugere e procura respostas para suas dúvidas.



Autores

Maria José Resende de Lima

Escola

E. E. Josué Passos - DRE 03

A Matemática é um Estouro



Objetivos

Dinamizar o ensino da matemática, trabalhando com metodologias ativas, buscando tornar as atividades mais dinâmicas e atrativas, além de despertar o gosto pelos estudos matemáticos. São ações lúdicas, inclusivas e integradoras, que, atreladas às novas tecnologias, facilitam o entendimento da disciplina.

Introdução

O presente projeto tem foco na importância do lúdico no ensino da matemática, uma vez que os jogos e as brincadeiras são muito importantes no desenvolvimento das atividades de matemática, por diversas razões. Uma delas é o fato de propiciarem um ambiente alegre e descontraído, essencial a uma proposta de aprendizagem significativa. Podemos elencar outras vantagens essenciais no ensino da matemática que são os estímulos à interação, o desenvolvimento de atitudes éticas, de respeito ao outro, de raciocínio lógico, de criar estratégias, respeitar e criar regras dos jogos, de orientação espaço temporal, de autoconhecimento e de colaboração.

Resultados

Os alunos aprenderam e puderam colocar em prática os seus conhecimentos de maneira lúdica e divertida. Em cada atividade proposta, os mesmos, eram desafiados e estimulados a estimar, calcular, desenvolver estratégias, respeitar regras, desenvolver raciocínio lógico e trabalharem em equipe. Diante do exposto, percebeu-se que o objetivo proposto foi alcançado, superando, até mesmo, as expectativas. Dessa forma, entende-se que a escola cumpriu sua meta que é promover um ensino qualificado; com metodologia adequada que favorece a interação e a participação dos alunos, como neste projeto, que teve a participação de 100% da turma.

Conclusão

Proporcionar a interação entre alunos; Estimular o raciocínio lógico e a resolução de problemas; Propor a construção do conhecimento através da criatividade do desafio, esse é o caminho para a construção sólida do conhecimento. Logo, podemos concluir que quanto mais utilizarmos o conhecimento tecnológico como fonte de recurso e aprendizado, ficará cada vez mais fácil de alcançarmos o nosso objetivo que é o ensino aprendizagem.



Autores

Cleivison Rodrigues Santos e Fernanda dos Santos Oliveira Modesto

Escola

E. M. José Inácio da Fonseca - Areia Branca

Recomposição da aprendizagem por meio de aulas digitais



Objetivos

Recompor saberes de anos anteriores, na unidade temática geometria, utilizando os recursos do Projeto Aula Digital para obter melhores resultados no desenvolvimento de habilidades necessárias para o ano escolar atual do aluno.

Introdução

A proposta aconteceu utilizando os recursos da maleta digital e, posteriormente, foi aplicado um quiz para verificar a aprendizagem. O alunato em questão foi um 7º ano B, que passaram pelo ensino remoto em anos anteriores. A aula foi criada e disponibilizada aos alunos a fim de alcançar o desenvolvimento da habilidade de reconhecer, nomear e comparar polígonos, considerando lados, vértices, ângulos e desenhá-los, utilizando as tecnologias digitais. Considerando o objeto de conhecimento “figuras geométricas planas: características, representações e ângulos”, os alunos tiveram que se debruçar, por meio dos tablets, sobre a aula “MAT_Unidade_11: Noções Geométricas: Figuras Planas”. Durante o desenvolvimento da mesma foi realizado todo o acompanhamento, auxílio aos questionamentos e dúvidas dos alunos.

Resultados

Os alunos demonstraram uma boa compreensão entre as etapas da atividade, realizaram perguntas e conseguiram desenvolver tanto as tarefas contidas na aula, como também responder aos questionamentos que foram realizados pelo professor. Eles mostraram um bom domínio sobre a habilidade e o objeto de conhecimento pretendido na aula digital, durante o desenvolvimento do quiz e nas aulas seguintes.

Conclusão

Constatamos que usar a tecnologia contribui para a perda da insegurança do aluno em testar suas ideias durante a resolução de um problema, promovendo um maior interesse e disposição. Construindo um ambiente de busca e experimentação, é possível recompor e ampliar as aprendizagens anteriores, de forma mais atrativa aos alunos e contrapondo as dificuldades existentes no processo contínuo de ensino.



Autores

Islane Santos Lima

Escola

E. M. José Teófilo Santos - Malhador

Desafios matemáticos



Objetivos

Desenvolver com os alunos atividades lúdicas, promovendo um diálogo através de resoluções de problemas matemáticos e criação de hipóteses, através da criação de ferramentas que facilitam a aprendizagem.

Introdução

O jogo foi desenvolvido a partir das dinâmicas realizadas em sala de aula. Além disso, a troca de conhecimento com outros colegas de profissão e também com os alunos, que permite e desperta a criatividade do professor. A dinâmica do jogo iniciou-se com a formação de um círculo, em que um dos alunos foi escolhido, dando início ao jogo girando a garrafa, onde dentro desta havia problemas matemáticos, que contemplava as quatro operações, além de brindes e uma prenda. O jogo desenvolvido é uma adaptação da brincadeira "Verdade ou desafio". Desse modo a criação dessa ferramenta, teve como principal intuito a troca de conhecimento, a aprendizagem de forma divertida e dinâmica, além de, ser utilizado materiais de fácil acesso e ser trabalhado de forma que todos possam participar.

Resultados

Os jogos em sala de aula funcionam como ferramenta de ensino e são fundamentais no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que despertam a curiosidade e o interesse dos alunos e possibilitam uma maior interação aluno-professor. Por meio da aplicação do jogo de perguntas e respostas, os alunos podem ler, interpretar e levantar hipóteses, sobretudo nas situações problemas. Apesar das dificuldades todos gostaram de participar afundo como protagonistas, sendo incentivados a pensar e levantar hipóteses com possíveis possibilidades de chegar ao resultado.

Conclusão

O jogo de perguntas e respostas auxilia os alunos na sala de aula de modo lúdico, favorecendo a autonomia dos alunos no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que possibilita ao aluno a reflexão, o pensamento e o levantamento de hipóteses. Desse modo, conclui-se que o jogo perguntas e respostas pode ser amplamente utilizada no processo de ensino matemático, bem como de outros componentes curriculares, realizando as alterações necessárias nos questionamentos com base no conteúdo que deseja ser abordado.



Autores

Janima dos Santos Silva, Isabelly Silva Menezes, Cláudia Nunes Santos e Amanda Karla Cortez dos Santos.

Escola

E. M. Alcebiades Vieira Dantas - Maruim

O mundo dos números e suas tecnologias



Objetivos

Intensificar o uso dos equipamentos da maleta para despertar o interesse dos nossos alunos; cultivar a aprendizagem de forma dinâmica com o auxílio da maleta digital; trabalhar os conteúdos matemáticos da plataforma ProFuturo.

Introdução

A matemática está presente em todas as situações do nosso cotidiano, por isso se faz necessário proporcionar às crianças oportunidade para perceberem essa matemática que está por todos os lados. Em meio as dificuldades matemáticas não foi diferente. Então resolvemos intensificar o uso dos recursos tecnológicos da ProFuturo para auxiliar no desenvolvimento educacional das nossas crianças. Além disso, foi criado aulas lúdicas dentro da sala de aula para auxiliar no processo de ensino aprendizagem do alunos.

Com o foco no desenvolvimento escolar dos nossos alunos, intensificamos a utilização dos equipamentos do Aula digital.

Resultados

A participação efetiva dos alunos nas atividades matemáticas foi significativo. Notamos o interesse deles na realização das atividades e no compartilhamento de saberes. Verificamos que as crianças não se contentavam em apenas realizar as atividades, mas queriam que os colegas também realizassem. O uso do projetor criou expectativas nas crianças, e gerou atenção por parte das mesmas. Utilizamos o SAL em uma atividade além dos muros da escola. Temos um cronograma de uso da maleta digital, onde priorizamos os conteúdos da Produto para o ensino da matemática.

Conclusão

Desde 2018 a maleta do Aula Digital é a "menina dos olhos" da nossa escola. As crianças da E. M. E. F. Alcebiades Vieira Dantas conhecem a maleta e pedem a utilização da mesma, foi assim que fizemos o uso autônomo da maleta, por conhecer e entender que esse instrumento inovador favorece a nossa prática docente. O Projeto o Mundo dos Números e suas Tecnologias veio proporcionar um aprendizado significativo visando sanar as dificuldade apresentadas por nossas crianças e incentivar a participação por meio do aula digital, melhorando no desenvolvimento dos alunos.



Adição; jogos matemáticos; jogo da velha; material lúdico pedagógico; tampinhas.

Autores

Verônica Mendes de Araújo

Escola

E. M. José Joaquim Pacheco - Malhador

Jogo da velha com adição



Objetivos

Oferecer aos alunos uma aprendizagem mais significativa, possibilitando a participação ativa na construção do conhecimento e aplicação dos conceitos aprendidos, bem como favorecer a interação entre os mesmos de uma forma lúdica, ao passo que seu raciocínio lógico matemático seja ampliado.

Introdução

O jogo desenvolvido visava alcançar os alunos e sua aprendizagem de forma concreta e lúdica para aprender. Como citado pelo psicólogo russo Vygotsky que as crianças aprendem brincando, o projeto alcançou os alunos através das brincadeiras, desenvolvendo principalmente os aspectos cognitivos. Mostrando que, no âmbito da construção de uma aprendizagem significativa e divertida, os jogos têm grande relevância, pois despertam o interesse e a curiosidade, aguçando a aprendizagem do alunado.

Resultados

Após a realização do "jogo da velha com adição", os alunos demonstraram-se mais entusiasmados em aprender e reforçar a aplicabilidade da operação (adição) em questão. Além da boa e diversificada interação social, alcançou-se resultados positivos, pois os mesmos sentiram-se orgulhosos de si mesmos por conseguir aplicar os conhecimentos adquiridos.

Conclusão

A partir desta atividade, foi perceptível a necessidade do uso mais frequente dos jogos em sala de aula, como um recurso mais estimulante para o alunado, pois, eles participaram ativamente da construção do seu próprio conhecimento. Além de desenvolver a ampliação do pensamento lógico matemático, o raciocínio lógico e a comunicação. Fortalecendo assim, sua autoestima e as relações sociais, além de construir um ambiente mais propício para aprendizagem significativa.



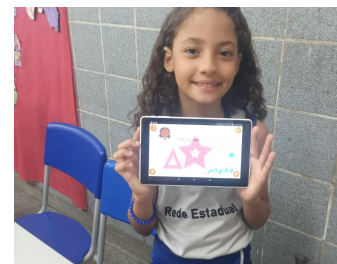
Autores

Lívia Maria Tavares Dória

Escola

E. E. Eliezer Porto - DRE 03

Matemaclizando: brincar de inventar



Objetivos

Reconhecer figuras congruentes, incluindo o uso de tecnologias digitais. Descrever propriedades das figuras geométricas: quantidade de lados e vértices; Identificar o quadrado e o retângulo nas faces do cubo e o paralelepípedo e o triângulo nas faces da pirâmide; Comparar figuras planas com objetos do mundo físico.

Introdução

A presente aula digital faz uma demonstração de figuras congruentes (aquelas que têm mesma forma e mesmo tamanho ainda que estejam em posições diferentes) através de tecnologias digitais para exploração desse conceito; Representação de figuras bidimensionais no geoplano; Investigação entre diversas figuras sinalizando aquelas que têm a mesma forma e o mesmo tamanho. Com essa estratégia digital fica mais fácil reconhecer que a Matemática é uma ciência humana, fruto das necessidades e preocupações de diferentes culturas, em diferentes momentos históricos, e é uma ciência viva, que contribui para solucionar problemas científicos e tecnológicos e para alicerçar descobertas e construções.

Resultados

As atividades feitas de forma lúdica alcançaram resultados positivos. Com relação às competências práticas em sala de aula, o foco do professor deve ser na articulação dos objetos de conhecimento da própria matemática. Mostrando ao aluno que a matemática está presente nas diversas formas cotidianas, como por exemplo, nas obras de pintores sergipanos que contém formas geométricas e noções de proporcionalidade, ou no artesanato local em que são vistas ideias de simetria.

Conclusão

A apresentação do conteúdo de forma lúdica, sempre nos dá um feedback desejado. O processo de ensino-aprendizagem da matemática deve visar uma compreensão abrangente de mundo e da comunidade local em que o aluno está inserido. Com o tablet, essa ferramenta onde os alunos encontram fontes de exploração, e personagens como a Professora Maria, Joaquim, Drica e Abel e interagem satisfatoriamente tornando a aula prazerosa, contribuindo positivamente para a aprendizagem do aluno.



Identificando os Números Inteiros



Objetivos

As dinâmicas tiveram como objetivo ensinar e exercitar a identificação dos números inteiros de forma divertida e desafiadora, desenvolvendo o raciocínio e a interação dos alunos. Elas utilizaram retas numéricas e o jogo de queimado, que representavam os números inteiros negativos e positivos.

Introdução

Números inteiros são um dos conteúdos mais importantes da matemática, pois estão presentes em diversas situações do cotidiano, como na contagem de objetos, na medição de temperaturas, na representação de dívidas e lucros, entre outras. Para auxiliar na fixação dessa temática, foi proposto um projeto de dinâmicas, desenvolvido na escola com os alunos do 7º B e 7º C, no primeiro semestre de 2023. O projeto consistiu em duas atividades lúdicas, que envolviam o uso de retas numéricas e o jogo de queimado para trabalhar os conceitos de números inteiros e suas representações de forma divertida e significativa.

Resultados

Os resultados obtidos foram positivos, pois os alunos demonstraram maior interesse, participação e compreensão dos conceitos de números inteiros, de suas representações. Além disso, as dinâmicas contribuíram para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, respeito, criatividade e raciocínio lógico.

Conclusão

As dinâmicas sobre números inteiros foram uma forma de tornar o aprendizado mais divertido e significativo para os alunos, que puderam interagir entre si e com o conteúdo de forma lúdica e dinâmica. As atividades lúdicas auxiliam na aprendizagem, pois desenvolvem a oralidade, a atenção, o raciocínio, a habilidade de manuseio, a imaginação e a criatividade.



Aprendendo matemática: da vida para a escola



Objetivos

Construir jogos matemáticos que facilitem a interação, bem como a compreensão do conhecimento a ser adquirido pelas habilidades trabalhadas; Desenvolver metodologias lúdicas, por meio do uso da Plataforma Profuturo, do projeto Aula Digital, despertando a curiosidade e facilitando a aprendizagem dos discentes.

Introdução

O uso dos recursos da maleta do Aula Digital tem a intenção de proporcionar aulas atrativas e curiosas, estimulando as crianças no processo de aprendizagem e na consolidação das habilidades trabalhadas. É preciso inovar as práticas em sala de aula, a fim de que os alunos interajam significativamente nas atividades desenvolvidas, fazendo com que os mesmos sejam os protagonistas deste processo. Aliado ao uso do recurso tecnológico, foram utilizados materiais manipulativos e jogos construídos para contribuir com a assimilação dos conteúdos propostos.

Resultados

Entre os principais resultados obtidos com o uso da maleta digital e o desenvolvimento dos jogos propostos, destacam-se: Assimilação da sequência numérica, contagem e resolução de problemas envolvendo ordens e classes de unidades; Melhor interação com os colegas; Aumento do interesse em relação aos conhecimentos do mundo digital; Desenvolvimento e compreensão de responsabilidades nas atividades propostas.

Conclusão

Concluimos que as propostas executadas tornaram a aprendizagem atrativa e estimuladora, fazendo com que os alunos compreendessem com maior facilidade. Além disso, notamos uma evolução no conhecimento de mundo e aprendizagens das vivências, cooperando para a aprendizagem contextualizada. Durante as atividades manipulativas, percebemos também a interação entre os grupos de trabalho desenvolvidos em sala de aula. Por fim, vale destacar que o conhecimento do mundo tecnológico, por meio da Profuturo, contribui para o desenvolvimento das competências digitais.



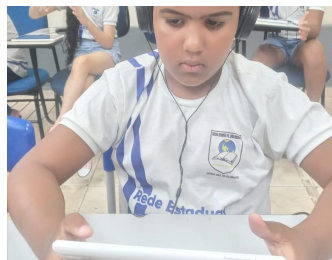
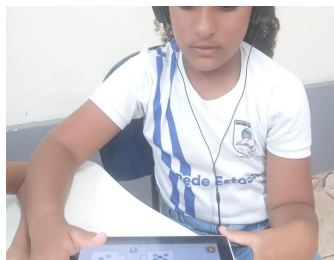
Autores

Edelcacia Silva

Escola

E. E. Pe Leon Gregório - DRE 09

Matemática e jogos digitais



Objetivos

Desenvolver de forma lúdica a aprendizagem de conteúdos matemáticos através de ações tecnológicas que permitam a aquisição de conhecimento com equidade e inclusão; possibilitar o contato a jogos matemáticos através do uso dos tablets da Maleta Digital de forma inclusiva, numa perspectiva de uma melhor aprendizagem.

Introdução

Promover conhecimento aos nossos alunos acerca da importância do uso das TICs aliada a matemática nas aulas digitais, por meio do uso da Maleta Digital da Profuturo, principalmente, no que diz respeito ao uso de softwares matemáticos, jogos educacionais e outros recursos pedagógicos digitais com foco nos eixos de Inovação e Tecnologias Educacionais no ensino de Matemática numa perspectiva que promova a Inclusão e Diversidade. Objetiva-se também, fomentar no educador o interesse em buscar novas ferramentas pedagógicas e fontes de saber, enfatizando a importância da disciplina e sua utilidade, podendo trabalhar suas aulas incluindo todos os estudantes simultaneamente, buscando sempre despertar no aprendente o pertencimento e o protagonismo.

Resultados

Através dessas ações é possível proporcionar aos estudantes autonomia e visibilidade, desenvolvendo neles um espírito participativo, investigativo, sedento e criativo, criando uma relação íntima com esse espaço tecnológico, integrando uma diversidade de conhecimentos, conceitos e habilidades. Além de despertar o senso de paciência, de respeito, de coletividade, de responsabilidade e de pertencimento. Estamos sempre buscando oportunidades de desmistificar o preconceito acerca da matemática, por isso, faz-se necessário a introdução do uso de Metodologias Ativas.

Conclusão

Em suma, essas atividades permitem que os estudantes conheçam mais sobre matemática digital, e que elas possam compartilhar, replicando esse aprendizado em casa com sua família, salientando a importância do uso das tecnologias de forma monitorada. Além disso, é uma oportunidade de exercer vários conhecimentos na prática, e até mesmo, ser um fomento para que as famílias também busquem por mais conhecimento acerca do assunto.



O Ábaco: instrumento de contagem



Objetivos

Através de práticas educativas, ampliar o raciocínio lógico dos alunos de uma forma lúdica, interessante, empolgante e envolvente. Trazendo a família para ajudar na construção de aprendizagens e propor desafios para os alunos, para que os mesmos percebam que são capazes.

Introdução

Ações que trabalham a ampliação do raciocínio lógico dos alunos, são essenciais para o desenvolvimento humano, possibilitando que os alunos consigam decifrar e entender as questões de forma clara e objetiva. Assim, com o uso de materiais recicláveis, os próprios alunos puderam construir seus próprios ábacos, colocando a mão na massa e participando efetivamente de todo o processo de construção e funcionamento do ábaco.

Resultados

Todos os alunos trouxeram os seus instrumentos de contagem (ábaco) para explicações do funcionamento na prática e resolução de exercícios referentes ao sistema de numeração decimal (posicional), classes e ordens numéricas, exemplos de adição e subtração com e sem reagrupamentos. Foram criados vários ábacos, cada um com suas particularidades (formas e objetos), onde os próprios alunos procuraram em suas residências o que precisavam (caixas, palitos, gravetos, tampas de garrafa pet, cabos de vassoura, etc.) para a construção do mesmo.

Conclusão

Nota-se que, aprender brincando e mostrando todas as possibilidades através dos desafios que podem ser resolvidos através do pensamento lógico matemático. Motivando-os com a proposta de explicar para outros alunos de outras turmas o que eles próprios produziram, fortalecendo o protagonismo do alunado. Visto que, todos realizaram com satisfação, eficácia e concentração que puderam explicar em outras salas o funcionamento e como fizeram o ábaco.



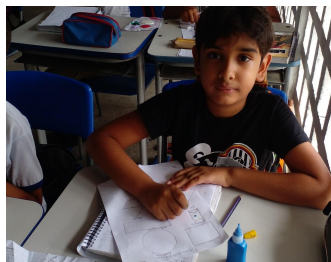
Autores

Letícia Possidonio dos Santos

Escola

E. M. Nicola Mandarino - Itaporanga D'Ajuda

Figuras geométricas espaciais com cores primárias e secundárias



Objetivos

Obter o reconhecimento das figuras geométricas, para nomear e comparar (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera), fazendo a relação das figuras a objetos e imagens do mundo. Bem como reconhecer as cores primárias e secundárias, a partir da mistura de cores e suas tonalidades diferentes.

Introdução

Para que esta ação pudesse acontecer de maneira prática, foi proposto para os alunos o reconhecimento das figuras geométricas espaciais e as cores primárias e secundárias. Foram apresentados de maneira expositiva e explicativa os conceitos de figuras geométricas espaciais, como podemos encontrar as variadas formas dessas figuras em nosso cotidiano e como podemos utilizá-las. Além de desenhos feitos pelos alunos em folhas A4, foram utilizados: papel, tesoura, tintas coloridas (cores primárias e secundárias), grafite, pincel e régua.

Resultados

Foi possível perceber o desenvolvimento das seguintes habilidades: reconhecer as figuras geométricas espaciais, nomear, comparar e associar as figuras. Foram desenvolvidas também as competências necessárias para a resolução de problemas, além de reconhecer as cores primárias e secundárias, utilizá-las em diversas situações e saber a mistura das cores para obter outras tonalidades. Auxiliou os discentes a aguçarem suas percepções visuais, auditivas e táteis, além da ampliação do seu vocabulário e apreciação das artes visuais.

Conclusão

Houve a participação de todos os estudantes, como também a interação e construção de novas ideias no uso dessas formas apresentadas. Objetos como: caixas, dados, obras de artes e formas na natureza, dadas como exemplos que utilizam as formas e cores. Durante as atividades experimentais, os alunos foram observados quanto ao grau de dificuldade e satisfação em realizá-las, as resoluções obtidas e tempo necessário para rendimento dos alunos. Além desse experimento, foram realizadas atividades para avaliar a aprendizagem dos discentes.



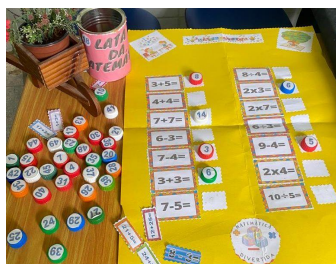
Autores

Adelma de Santana, Flávia Almeida Santos

Escola

E. M. Prof. Josefa Inocência dos Santos - Areia Branca

Jogos e brincadeiras educativas



Objetivos

O trabalho tem como objetivo capacitar os alunos a solucionar problemas de matemática do cotidiano. Além disso, o jogo serve para fixar ou introduzir conceitos matemáticos, estimular o raciocínio, motivar os alunos, propiciar a solidariedade entre os colegas, desenvolver o senso crítico e criativo.

Introdução

Um dos motivos para a introdução de jogos nas aulas de Matemática, é a possibilidade de diminuir os bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é possível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem. Diante dessas situações, utilizamos a com a maleta digital com a matéria de matemática, o assunto foi contar e calcular, no qual está inserido os conteúdos dos números na brincadeira, números para contar, juntar quantidades, e elaborar problemas.

Resultados

Deseja-se que os educandos possam atingir os objetivos propostos desenvolvendo habilidades conforme a proposta e a intervenção pedagógica, diminuindo a evasão escolar, elevando o prazer a resolver os desafios da aprendizagem ao utilizar jogos e brincadeiras para que assim, aprendam de forma prazerosa. Alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem, devolver a autoconfiança, a organização, concentração, atenção, raciocínio. Os jogos assumem um caráter educativo no sentido que possibilita aos educandos questionar e corrigir suas ações.

Conclusão

Por fim, pode-se dizer que o uso das tecnologias em sala de aula pode ser visto como uma maneira interessante e criativa de alcançar melhorias no ensino-aprendizagem de matemática, bem como, importante incentivo para que os alunos possam vivenciar novas experiências. Afinal, tal ação proporcionará maior interação entre professor e aluno e, por fim, resultados significativos no processo de construção do conhecimento matemático. Diante de todo processo ocorrido, concluímos que os jogos, a tecnologia e as brincadeiras ajudam as crianças a vivenciarem regras preestabelecidas. Elas aprendem a esperar a sua vez, a ganhar e perder.



Autores

Janeceia Carvalho Ferreira

Escola

E. E. Deputado Manoel Teles - DRE 03

Jogando e aprendendo as operações matemáticas



Objetivos

Aprendendo as operações da matemática, fixar os conceitos de adição, subtração e multiplicação já vistos em sala de aula e oportunizar aos alunos a prática das operações referidas através dos jogos.

Introdução

Os conteúdos adição, subtração e multiplicação já haviam sido trabalhados anteriormente e exercícios já haviam sido aplicados também. Como uma forma prática de aprendizagem, levei para a sala de aula os seguintes jogos: dominó e jogo da velha. E dividi os alunos em grupos: cada grupo ficou com um dos jogos. Através do dominó trabalhei adição e subtração, da seguinte forma: os alunos jogavam de forma tradicional e durante o jogo eram surpreendidos por contas de adição e subtração propostas no quadro branco da sala e os alunos que estivessem com as pedras cujo os números estavam no quadro deveriam dar o resultado. Através do jogo da velha trabalhei com os alunos a multiplicação cada estudante recebia um papel com 3 continhas de multiplicar, todos deveriam responder na sua vez de jogar. Se o aluno acertasse a continha avançava no jogo, caso ele não acertasse o resultado, perdia sua vez no jogo. Todos os estudantes tiveram acesso a ambos os jogos para que tivessem a mesma oportunidade de aprendizagem.

Resultados

O uso dos jogos, aliados ao trabalho em grupo foram de grande valia para a aprendizagem dos alunos, pois por meio deles os estudantes perceberam na prática a importância da matemática no dia a dia. Houve também uma melhoria na comunicação/interação e no engajamento dos alunos para tentar resolver os problemas propostos, tendo em vista que eles tiravam dúvidas dentro do grupo, ajudavam uns aos outros e conversavam sobre possibilidades de resolução das continhas. O uso dos jogos serviu também de motivação, atraindo a atenção deles e desenvolvendo valores como respeito, amizade e cooperação.

Conclusão

Jogos são eficientes para a aprendizagem matemática, seja referente às operações matemáticas ou a outros conteúdos. Na minha sala de aula percebi que o trabalho com jogos surte mais efeito do que os exercícios tradicionais, pois os eles captam a atenção dos discentes, além de desenvolver aspectos como a comunicação, a atenção, cooperação, respeito e a paciência.

Com o dominó podem ser feitos outros tipos de atividades, da mesma forma, o jogo da velha pode ser usado de modo diferente do que usei nesta atividade.



Autores

Eva Batista Fortes Vieira, Agnaldo Domingos

Escola

E. E. Monsenhor José Moreno Santana - DRE 06

As tecnologias e a aprendizagem da Matemática



Objetivos

Permitir ao aluno uma maneira prática e lúdica de compreender as atividades de Matemática em um ambiente de aprendizagem virtual, preparando-o para os novos rumos tecnológicos, sociais e profissionais.

Introdução

O uso da tecnologia vem tomando espaço cada vez mais na vida das pessoas com isso tornou-se um assunto muito discutido pelos profissionais da educação. o projeto "as tecnologias e a aprendizagem da Matemática" foi idealizado no colégio estadual zeca pereira com o intuito de proporcionar a interação entre professores e alunos às ferramentas digitais no seu plano de aula, estimulando o raciocínio lógico e a construção de conhecimentos na disciplina matemática através da criatividade e tecnologia. por meio do projeto introduzido no cotidiano da sala de aula o discente teve acesso aos conteúdos matemáticos de forma digital e inovadora que foram além do ambiente escolar permitindo motivação e resultados efetivos.

Resultados

A tecnologia nas aulas de matemática permite ao aluno uma maneira mais prática e divertida de compreender as atividades dentro e fora da sala de aula, contribui para melhorar a capacidade de pensar, o raciocínio lógico e agir do aluno. o projeto aula digital traz inovação no ensino e aprendizagem e possibilita o aperfeiçoamento das práticas pedagógicas, aplicação de cálculos de uma maneira dinâmica e direcionada elaboração de desenhos geométricos, confecção de gráficos e resolução de problemas. os recursos digitais desenvolve autonomia do aluno e posiciona o professor como mediador do conhecimento.

Conclusão

O projeto aula digital chegou para favorecer o gosto pela matemática. os conteúdos da disciplina com os tablets faz com que os alunos tenham curiosidade pelas atividades propostas. a inserção da tecnologia na escola através do projeto aula digital permite ao aluno e professor uma educação mais prazerosa, dinâmica, interativa e digital. estimulando a criatividade e a aprendizagem através de uma maior interatividade dos estudantes e comunidade escolar.



Jogos; Alunos; Matemática; Aprendizado; Prática pedagógica; Desenvolvimento.

Autores

Norma Batista do Nascimento

Escola

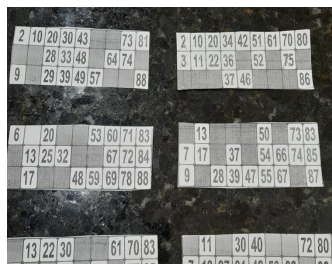
E. M. Ovídeo Oliveira - Aquidabã



Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Bingo dos números



Objetivos

Desenvolver o ensino da matemática de maneira lúdica, auxiliando na memorização da tabuada, o raciocínio das operações e a mobilização do conhecimento dos alunos no desenvolvimento de problemas envolvendo a matemática.

Introdução

O projeto bingo matemático promove a inovação por meio do jogo e exerce um papel importante para a aquisição do conhecimento, conceitos e estimulam a imaginação, o raciocínio lógico e contribui para a organização do pensamento. Os jogos inseridos no contexto escolar propiciam o desenvolvimento de habilidades, bem como auxiliam no processo de aprendizagem de conceitos matemáticos, permitindo um caminho de construção do conhecimento que vai da imaginação à abstração de ideias, mediadas pela resolução de problemas, fazendo com que o aluno aprenda a matemática de maneira divertida.

Resultados

Diante dessa atividade, é possível perceber que os alunos demonstram interesse e atenção no jogo. Além disso, a ludicidade dos desafios tornou a aula mais dinâmica e útil para que possamos identificar as principais dificuldades dos seus alunos, servindo de diagnóstico de aprendizagem. O projeto superou nossas expectativas pois os alunos tiveram uma melhora significativa nas atividades de adição e subtração, fortalecendo assim, suas habilidades em relação ao ensino de matemática.

Conclusão

Conclui-se que, trabalhar com jogos fortalece as práticas como educadores e conseguindo um maior desempenho dos alunos no aprendizado da matemática, tornando esse não um bicho de sete cabeças, mas uma atividade prazerosa a ser desenvolvida.



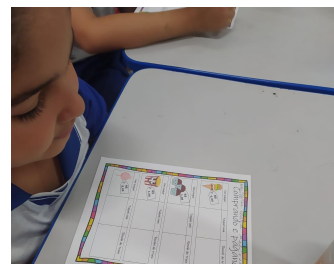
Autores

Magna Sá Santos Bispo

Escola

E. M. Prof. Aurelina de Melo Sobral - Capela

Explorando o universo do dinheiro



Objetivos

Introduzir os conceitos básicos do sistema monetário aos alunos. Conhecer as diferentes moedas e seu valor. Desenvolver habilidades de contagem e troca de dinheiro. Estimular a consciência financeira e a responsabilidade no uso do dinheiro.

Introdução

A ação teve início com a apresentação do conceito de dinheiro e sua importância na sociedade, mediante a discussão em sala de aula sobre a importância de economizar dinheiro e como ele pode ser utilizado para adquirir bens e serviços. A partir daí, foi possível trabalhar a identificação das características de cada moeda, como tamanho, cor, formato e desenhos, tornando uma atividade prática e participativa. Em seguida, foi trabalhado os conceitos monetários com exercícios práticos de contagem e quantias em dinheiro, deixando claro a reflexão sobre a diferença entre necessidades e desejos na hora de gastar.

Resultados

Durante nossa jornada educativa sobre o conceito de dinheiro e sua relevância na sociedade, os alunos não apenas compreenderam a importância de economizar, mas também mergulharam no fascinante mundo das moedas, por meio de exercícios práticos de contagem, simulações de situações reais de compra e venda, que promoveram interação, troca de conhecimentos e consolidação de suas habilidades financeiras. Para além dos aspectos pedagógicos, aproveitou-se para refletir sobre as diferenças entre necessidades e desejos. As atividades práticas incentivaram não apenas a economia, mas também a responsabilidade financeira.

Conclusão

Percebeu-se que a partir desse projeto, os alunos puderam aprender sobre as diferentes moedas, seus valores e a importância de contar e trocar dinheiro de forma correta. Além disso, eles foram incentivados a utilizar o dinheiro de forma consciente e responsável. Espera-se que esses conhecimentos e habilidades possam contribuir para o desenvolvimento de uma educação financeira mais sólida e consciente.



Autores

Annice Barroso Dos Santos Gonçalves

Escola

E. M. Joaquim de Medeiros Chaves - Neópolis

Matemática Lúdica



Objetivos

Atingir o máximo de alunos na participação e compreensão da matemática, desenvolvendo assim o interesse e a disponibilidade de aprendizagem nos alunos que apresentavam dificuldade na compreensão da disciplina.

Introdução

O projeto Matemática Lúdica se encaixa no modelo de metodologias ativas para ajudar e engajar os alunos em propostas agradáveis interagindo com a realidade do aluno, além de trazer a possibilidade de mostrar ao mesmo que a matemática pode ser divertida, que o uso dos jogos e das brincadeiras de feira livre mostrará ao aluno como lidar com as quatro operações e como identificar a moeda brasileira de forma divertida. O lúdico na aprendizagem da matemática pode estar presente nas brincadeiras, jogos físicos e digitais, em atividades que envolvam a criatividade e mobilize a imaginação dos alunos e a criação de novas formas e brincadeiras que aprimoram e facilitam a resolução de problemas de maneira fácil e divertida.

Resultados

A participação e compreensão da turma em conseguir de forma leve e dinâmica ter um melhor entendimento sobre a disciplina de matemática, desenvolvendo uma forma interativa de buscar, conhecer e aprender matemática. Conscientiza os alunos de que usamos a matemática no cotidiano e ao termos essa compreensão torna-se mais fácil entender, aprender e aplicar as operações, seja, resolvendo problemas simples na execução de tarefas diárias ou até mesmo de maior complexidade como problemas de raciocínio lógico. A proposta faz o aluno refletir e compreender que a matemática é um componente interdisciplinar, que facilita a sua aprendizagem de maneira individual e coletiva.

Conclusão

Através da ludicidade e do empenho dos alunos a compreensão foi melhorada, desenvolvendo o interesse do alunos de uma forma divertida e demonstrando assim, ao professor, que o lúdico é a melhor opção para atingir metas de aprendizagem. Cada jogo ou história contada trás uma mensagem individual para cada aluno de forma compreensível, alinhando sua percepção e desenvolvendo o interesse do aluno em relação a disciplina.



Autores

Patrícia Santos Silva; Luana Carla Barbosa Pereira.

Escola

E. M. Reunidas - Santa Luzia do Itanhy

Colorindo a matemática!



Objetivos

Desenvolver atividade lúdicas de matemática de forma individual e coletiva, com intuito das crianças compreender a relação das operações matemáticas e realizarem as mesmas.

Introdução

Compreendemos que, a matemática não vista como uma disciplina atraente por grande parte dos estudantes. Desse modo, o presente projeto intitulado Colorindo a Matemática tem como objetivo desenvolver atividade lúdicas de matemática de forma individual e coletiva, com intuito das crianças compreender a relação das operações matemáticas e realizarem as mesmas. Dessa forma, para execução do projeto a turma foi dividida em dois grupos que terão que resolver operações matemáticas simples de adição, em que cada grupo através do acerto receberão um balão, cujo será somado ao fim da dinâmica, para saber o grupo vencedor. O grupo que obtiver o maior número de balões, receberá o balão misteriosos e terá que descobrir o que tem dentro dele.

Resultados

Através da aplicação e realização da dinâmica observou-se que os alunos compreenderam os problemas matemáticos e conseguiram somar números de 0 a 10 de uma maneira divertida e que proporcionou nos mesmos, um raciocínio lógico para a resolução dos problemas. Desse modo, os alunos obtiveram um desempenho esperado na execução da dinâmica.

Conclusão

Conclui-se que a matemática presente no currículo escolar é tida como um grande desafio por parte dos professores, que necessitam planejar e trazer atividades diversas de uma forma leve e descontraída para que a turma possa compreender o assunto que está sendo abordado. Desta forma, quando trabalhamos no projeto com balões, conseguimos ter o maior envolvimento dos alunos com a matemática pois, saímos do modo tradicional e trazemos as crianças para dentro do planejamento utilizando-se de recursos simples.



Autores

Israel Azevedo de Araújo

Escola

E. E. Cel. Francisco de Souza Porto - DEA

Matemática no cotidiano: frações e unidades de capacidade



Objetivos

Levar ao aluno a compreender de forma simples o conceito de frações e suas operações; mostrar que as frações estão presentes também em nossa alimentação; compreender as unidades de medidas em nosso dia-a-dia.

Introdução

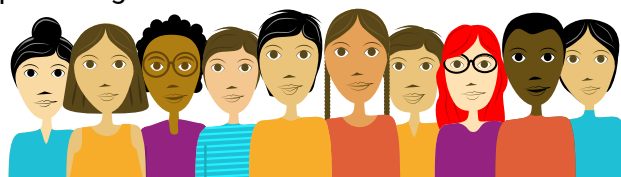
Pensando nas dificuldades dos alunos na disciplina de Matemática e diante do último resultado do Saeb, se faz necessário, e urgente, uma mudança avaliativa e metodológica no ensino da Matemática. Sabendo que, os alunos têm uma compreensão mais rápida de forma lúdica, é necessário sairmos do abstrato e evoluir para o concreto. Projetos envolvendo o cotidiano são essenciais e aliados para o processo de ensino aprendizagem. Com isso, esse projeto traz para prática aquilo que os alunos já viram na teoria. Utilizamos da nossa alimentação para a execução do projeto. O projeto Matemática no Cotidiano utilizou-se de torta de chocolate, laranja e melancia para trabalhar as frações. Para o ensino das unidades de capacidades mais usuais, foram necessários suco e refrigerante, ambos de 1 litro e copos descartáveis de 180 ml e 200 ml. Os copos foram para os alunos terem noção de capacidade e de divisão.

Resultados

Através do projeto percebemos que os alunos foram mais participativos quando se comparado a uma aula expositiva, pois a Matemática se torna mais atrativa, já que estamos envolvendo com o nosso cotidiano. Além de se ser uma aula literalmente gostosa, percebe-se que os alunos ficam mais entusiasmados e com mais vontade de aprender. Eles puderam ver na prática a definição de fração e também conseguiram discernir unidades de capacidades presentes em nosso dia-a-dia, bem como calcular quantidade de copos descartáveis necessários para o consumo de 1 litro de suco ou refrigerante. Diante do projeto, os educandos também exerceram a função de liderança e autonomia para a realização de tarefas.

Conclusão

No mais, foi nítida a participação e empenho dos alunos. Foi um momento agradável e de aprendizagem, em que a turma foi a protagonista. Os alunos puderam perceber que a Matemática pode sim ser atrativa, de fácil aprendizagem, que podemos transitar do abstrato para o concreto. O desenvolvimento da autonomia e aquisição de liderança também foram primordiais na execução de cada atividade. Percebemos que o envolvimento com o cotidiano é de suma importância para a aprendizagem.



Autores

Evandro da Hora Feitosa

Escola

E. M. Joaquim de Medeiros Chaves - Neópolis

Matemática lúdica: brincando também se aprende



Objetivos

Interagir com a realidade, criar possibilidades de mostrar ao aluno que a matemática pode ser divertida com o uso dos jogos e das brincadeiras, feiras livres, permitindo ao aluno lidar com as quatro operações e identificar a moeda brasileira de forma divertida.

Introdução

O projeto matemática lúdica é uma metodologia ativa para ajudar os alunos a aprenderem com propostas mais agradáveis. O lúdico na aprendizagem da matemática pode estar presente nas brincadeiras, jogos físicos e digitais, em atividades que envolvam a criatividade e mobilizem a imaginação e a criação de novas formas de brincadeiras que promovem e facilitam a resolução de problemas de maneira fácil e divertida.

Resultados

A participação e compreensão da turma em conseguir desenvolver os problemas práticos de forma leve e dinâmica, facilitou uma melhor compreensão da disciplina matemática. Compreendendo que usamos a matemática no cotidiano e que quando temos essa compreensão torna-se mais fácil entender as quatro operações. Problemas de raciocínio e conhecimento dos números e principalmente desenvolver um bom raciocínio para execução de problemas propostos de forma interdisciplinar, facilitando assim, sua aprendizagem individual e coletiva em todas as turmas aplicadas.

Conclusão

Através das atividades e do empenho dos alunos, a compreensão foi melhorada. Desenvolvendo habilidades de uma forma divertida. Demonstrando, assim, que o lúdico é a melhor opção para atingir metas de aprendizagem. Cada jogo ou história contada trás uma mensagem individual de forma compreensível. Alinhando sua percepção e desenvolvendo ao interesse do aluno em relação à disciplina.



Autores

Sirlene Epaminondas oliveira de Deus

Escola

Centro Ed. José da Silva Peixoto - Neópolis

Brincando com a matemática



Objetivos

Desenvolver no aluno o senso crítico, dando autonomia significativa para uma aprendizagem contínua, por meio da utilização de jogos no ensino da matemática.

Introdução

Por meio da brincadeira o aluno aprende com facilidade e desenvolve o seu raciocínio lógico, seu senso crítico e habilidades para o seu próprio aprendizado. Assim, é muito importante utilizarmos de técnicas inovadoras para facilitar toda dinâmica do desenvolvimento educacional dos educandos. Através do projeto, podemos perceber que a observação junto com a prática facilitou o desenvolvimento dos alunos.

Enfim, precisamos utilizar estratégias para facilitar o potencial, determinando soluções de problemas que estimulem aos educandos o seu potencial.

Resultados

Através dessa ação, foi possível facilitar o aprendizado do aluno e desenvolver o raciocínio lógico. Avaliamos o aprendizado dos alunos por meio de jogos em sala de aula, com questionário específico e concludentes. Podemos compreender, que essa avaliação está voltada para estimulações de ideias, compreendendo o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. Assim, pode afirmar que aprendizagem podem ser estimuladas pelos educadores, de forma dinâmica, contribuindo para o potencial de cada um.

Conclusão

Conclui-se que as estratégias de aprendizagem utilizadas foram significativas para o sucesso do alunado. As técnicas pedagógicas realizadas nas salas de aula, dentre várias contribuições de estudos, pesquisas, práticas e atividades lúdicas facilitam todo processo ensino-aprendizagem. Com base no desenvolvimento das ações, tivemos a conclusão que precisamos expandir esse projeto maravilhoso de aprendizagem e influência educacional.



Autores

Walteisy Santos Meneses Silva; Crislaine Silva Meneses Barbosa; Luciana Costa Ferreira

Escola

E. E. Prof. Irmão Salatiel Franciscano do Amaral - DRE 06

Aula Digital como apoio ao ensino da Matemática



Objetivos

Aproveitar a afinidade dos estudantes com a tecnologia para engajá-los e aumentar o interesse pelos conteúdos trabalhados, por meio de uma aula mais dinâmica, facilitando o aprendizado da Matemática para o uso no dia a dia.

Introdução

A geração atual é formada por crianças e adolescentes considerados nativos digitais. Nasceram acompanhando o avanço das tecnologias, são dinâmicos e aprendem rápido. Por isso, o uso destas em sala de aula é cada vez mais necessário para melhorar o engajamento dos estudantes, praticar a autonomia no processo de aprendizagem, despertar o interesse pelo conteúdo e facilitar a fixação. No ensino da Matemática, o uso da Maleta do Aula Digital desperta a curiosidade, melhora a concentração e dá autonomia aos estudantes, pois eles assistem a aula no seu ritmo e de forma interativa e divertida. Pensando nesta realidade, os recursos digitais são usados de forma contínua e consciente, mostrando que o uso da tecnologia vai além da recreação e que ela pode ser uma grande aliada para os estudantes em seu desenvolvimento.

Resultados

Percebemos um aumento do interesse pelo componente curricular Matemática, melhor participação no processo de aprendizagem e compreensão do assunto trabalhado na aula, por meio das atividades interativas da Plataforma da ProFuturo, sendo estas contextualizadas e trazendo exemplos vivenciados na realidade. Transformando a sala de aula em um espaço divertido, em que as crianças possam utilizar recursos com os quais tenham afinidade e interesse, é possível colaborar com uma aprendizagem significativa.

Conclusão

A tecnologia como aliada no ensino da Matemática contribui significativamente para o aumento do interesse do estudante pela disciplina e pelas atividades desenvolvidas, pois torna a aula mais dinâmica, descentraliza o papel do professor na aprendizagem, trazendo o aluno como protagonista do processo, fortalecendo sua autonomia e melhorando a aprendizagem. A Maleta do Aula Digital encanta os estudantes, pois é um momento de aprender de forma lúdica.



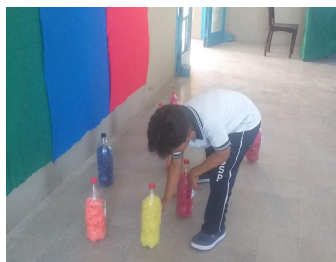
Autores

Elineide Santos da Silva

Escola

Centro Ed. José Da Silva Peixoto - Neópolis

Brincando com a matemática



Objetivos

Gerar uma aprendizagem significativa e lúdica através de novas metodologias aos alunos, promovendo o desenvolvimento do ensino-aprendizagem com o uso de estratégias para facilitar a aprendizagem do mesmo, tornando viável novas formas de aprender.

Introdução

A presente ação contribuiu para um trabalho de formação e atitudes, como enfrentar desafios, buscar soluções, desenvolver críticas e criar estratégias para a aprendizagem. Além do uso de metodologias que pudessem conduzir a criança à busca e ao domínio de um conhecimento mais concreto. Com estas atividades, buscou-se trabalhar com os alunos o lúdico para aprimorar o raciocínio lógico matemático, facilitando a resolução de desafios presentes no cotidiano.

Resultados

Após a realização desta ação, que teve como objetivo oferecer aos alunos a oportunidade de aprender a trabalhar em grupo, fazer sua autoavaliação, realizar tarefas comuns entre eles e conseguir resolver problemas matemáticos em sua rotina. Notou-se que esse processo foi facilitado com o uso de jogos, aos quais contribuíram para um trabalho de formação de atitudes, como: enfrentar desafios e buscar soluções. Conduzindo assim, os alunos a buscarem mais conhecimento.

Conclusão

Esse método de ensino com o lúdico com certeza conseguiu possibilitar a aprendizagem. A possibilidade de obter melhores resultados, novas metodologias provocam o interesse do aluno em fazer e aprender matemática, promovendo diferentes motivações e capacidades de estimular autonomia intelectual e desenvolvimento de pensar, possibilitando um ensino que favorece a formação do cidadão e a criatividade, bem como o prazer de aprender.



Autores

Juliana Azevedo Santos

Escola

E. M. Maria Enezilde Vieira Santos - N. Sra. das Dores

Multiplicação, na prática!



Objetivos

Possibilitar aos alunos uma aprendizagem lúdica e significativa sobre multiplicação, favorecendo entre eles momentos de diálogo, ajuda e interação, para realizarem atividades propostas os desafiando a resolverem. Desenvolvendo estratégias e ou ferramentas que possibilitam a compreensão prática dos problemas.

Introdução

A atividade “multiplicação, na prática!” foi desenvolvida no início do ano letivo com alunos do 5º ano do ensino fundamental, na Escola Municipal Maria Enezilde Vieira Santos, situada no povoado Sucupira em Nossa Senhora das Dores/SE. Notei no começo das aulas que alguns alunos possuíam dificuldades em realizar operações de multiplicação, então fui em busca de uma forma lúdica para inserir de forma efetiva a multiplicação em suas vidas. Em pesquisas encontrei essa ideia de trabalhar a multiplicação com copos descartáveis e palitos de picolé, eu colocava no quadro multiplicações simples para eles conseguirem realizá-las com a quantidade de palitos (100) e copos descartáveis (10) disponíveis.

Resultados

Após a aplicação da atividade, que durou aproximadamente três semanas, obtive grandes resultados, como: os alunos ficaram mais interessados para aprender o assunto e também mais sobre a disciplina; aqueles que tinham muitas dificuldades ficaram mais confiantes nas resoluções das questões e exercícios. Além disso, verifiquei que eles passaram a interagir mais uns com os outros, compartilhar conhecimentos com os colegas e passaram a ajudar os colegas que estavam com dificuldade em algum conteúdo ou matéria.

Conclusão

Com a aplicação desta atividade observei o quanto é relevante trazer para a sala de aula novas formas de ensinar, seja jogos, como o exposto acima, ou elementos concretos que atraem a atenção dos discentes. Além disso, aprendi como a participação e interação entre eles pode trazer grandes resultados ao aprendizados da turma. Quando os alunos se ajudam e participam das atividades em sala de aula, ela fica mais rica e propícia para voos cada vez mais altas, tanto para os alunos quanto para os professores.



Autores

Keziane Prado de Souza

Escola

E. M. São José - Maruim

Raciocínio lúdico



Objetivos

Usar o lúdico para desenvolver o conhecimento de forma prazerosa, melhorando assim a capacidade cognitiva e colocar em prática o que foi aprendido. Assim, o lúdico deverá ser utilizado como motivação no ensino da Matemática, objetivando deixar as aulas mais atrativas e estimulantes, sendo a ferramenta mais eficiente para tirar a ideia de que é muito difícil aprender essa matéria.

Introdução

Os jogos e brincadeiras no uso da matemática, foram utilizados para levar conhecimento de forma prazerosa, onde os alunos puderam aprender através de ações a utilizar o raciocínio lógico para resolver questões de adição.

Os alunos puderam aprender na prática a calcular utilizando a adição e o raciocínio lógico, assim terá facilidade em resolver situações nesse campo de atuação.

Para essa prática utilizamos a Trilha matemática, onde os alunos competiram entre si resolvendo cálculos que se encontravam na trilha. Também fizemos a Sorveteria da adição, nesse jogo os alunos relacionaram as sentenças com os seus respectivos resultados e por fim utilizamos a Caixa da Adição, nela os alunos armaram e resolveram contas de acordo com a sentença dada, através da prática de rosquear, que ajuda na concentração e na coordenação motora fina.

Resultados

Os alunos puderam aprender e colocar em prática ações que serão relevantes para o dia a dia na resolução de problemas, envolvendo adição. O resultado foi satisfatório, pois o envolvimento dos alunos e a aprendizagem foram satisfatórios. Assim, o lúdico foi utilizado como motivação, tendo o objetivo alcançado e deixando as aulas mais atrativas, além de romper a ideia de que a disciplina é difícil para ser compreendida.

O lúdico contribui no desenvolvimento da criança e auxilia na aprendizagem, no desenvolvimento social, cultural e pessoal, assim proporciona a socialização e a aquisição do conhecimento.

Conclusão

Em suma, os alunos puderam aprender de forma clara e prazerosa a usar o raciocínio lógico na resolução de problemas matemáticos envolvendo adição.

Os jogos e atividades lúdicas são recursos essenciais que auxiliam muito no processo de ensino e aprendizagem do aluno, visto que, contribui com o social, afetivo e cognitivo deste, possibilitando que o próprio aluno se avalie por si só quanto aos resultados de suas ações.



Jogo; brincadeiras; raciocínio; motivação; desenvolvimento.

Autores

Joelita Santos do Nascimento

Escola

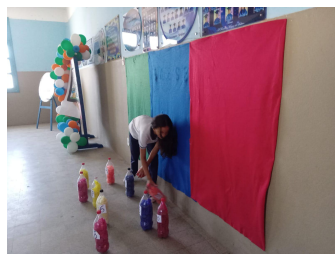
Centro Ed. José Da Silva Peixoto - Neópolis



Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Jogando e brincando com Matemática



Objetivos

Promover o conhecimento e a aprendizagem para o aluno incluindo estratégias como aumento do rendimento escolar e motivação para o conhecimento, facilitando assim, o processo cognitivo. Buscando diretamente resultados esperados, e imediato do projeto direcionados pelo planejamento das ações.

Introdução

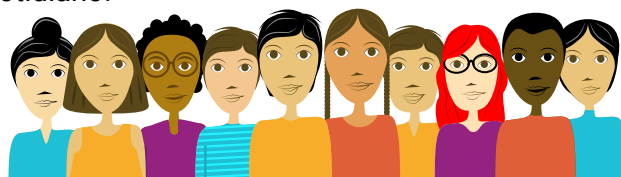
O referido projeto, permite que o leitor tenha uma ação significativa da qual foi desenvolvida na escola. Quando brincamos com a matemática, trabalhamos com os alunos o lúdico para que assim, possam desenvolver o aprendizado através da brincadeira incentivados a imaginar, falar, pensar, raciocinar, criar hipóteses e questionar quanto enfrentam desafios que possam estar no dia a dia de qualquer pessoa. O projeto brincando com a matemática, contribui no trabalho de formação e atitude para enfrentar grandes desafios, e assim, buscar soluções, desenvolvimento crítico e criar estratégias. Quando o resultado não for satisfatório, conduz a criança a compreensão acerca daquilo que fora exposto, a busca e domínio da habilidade do raciocínio lógico.

Resultados

Após a realização do projeto temos como oferecer aos alunos a oportunidade de trabalhos em grupo para que assim, seja realizada as tarefas comuns. Portanto exigem que o aluno trabalhe com seu próprio desempenho com contribuição ao grupo, além de confrontar problemas inesperado e assim saber como resolvê-lo. Os jogos contribuem para construir trabalho de formação com atitudes de enfrentar, e desafiar na busca de soluções, que conduza a criança ao domínio do conhecimento abstrato em um jogo, sucedido de prazer e bem estar.

Conclusão

O ensino lúdico possibilita aprendizagem prazerosa, principalmente pela simplicidade envolvente e motivadora, porque não é repetição de assuntos que acabam tornando-se cansativos para as crianças. Sendo assim, obteve melhores resultados, no qual esse método provoca ao aluno o interesse pelo fazer e aprender a matemática, com capacidade de estimular e promover diferentes motivações, desenvolvimento do pensar, da autonomia intelectual em conseguir resolver questões do seu cotidiano.



Eixo 3 - Inclusão e Diversidade no ensino de Matemática

Aula Digital; Inclusão; Diversidade; Ensino Aprendizagem; Matemática.

Autores

Karine Moura dos Santos; Elisângela de Oliveira Santos; Maria Miriam Vieira dos Santos

Escola

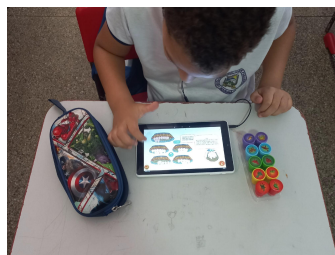
E. M. Aldon Figueiredo - Aquidabã

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Aula Digital: recurso facilitador e inclusivo no processo de ensino-aprendizagem relacionado a matemática.



Objetivos

Promover a inclusão tecnológica respeitando as diversidades em sala de aula. Estimular os alunos a participarem das atividades propostas, de modo que, sintam-se acolhidos e incluídos em todo o processo.

Introdução

O projeto Aula Digital é um facilitador de informações que, de forma prazerosa, promove uma aprendizagem leve e tranquila. Nota-se que, os alunos com necessidades especiais participam ativamente das atividades e desenvolvem com facilidade seus conhecimentos.

Na atividade proposta, solicitou-se que os alunos fossem até a lousa e calculassem os resultados das adições que terminavam em 10. Em seguida, acessamos a Plataforma ProFuturo e trabalhamos o mesmo conteúdo de forma lúdica e acessível. Assim, percebeu-se que a inclusão parte do ponto em que os alunos se engajaram cada vez mais nesse processo inovador de ensino e aprendizagem.

Resultados

Foi notável o nível de participação e desempenho dos alunos nas atividades propostas. As crianças com necessidades especiais foram engajadas e mantiveram-se atentas, durante todos os desafios propostos. Portanto, as práticas de atividades inclusivas relacionadas à matemática, juntamente com o uso do programa Aula Digital, propiciaram melhores resultados referentes ao desenvolvimento das aprendizagens, principalmente em relação aos alunos que apresentam necessidades educativas especiais.

Conclusão

A inclusão e o respeito às diversidades precisam e devem ser pontos focais em todo e qualquer ambiente, e na sala de aula é primordial que aconteçam. É algo desafiador, mas ao mesmo tempo satisfatório ver as crianças se desenvolvendo, aprendendo e interagindo. Ressalto aqui o projeto Aula Digital, que oferece orientações pedagógicas nas escolas, dentre outras atividades que incentivam de forma significativa a inclusão e o respeito à diversidade.



Autores

Rosemere de Santana Novaes

Escola

E Reunidas Coelho Neto - DRE 08

Jogo de flechas e o ensino da multiplicação



Objetivos

Utilizar estratégias diversificadas na resolução de atividades que envolvam dobro, triplo e quantidades atribuindo significado a linguagem matemática, estimulando atenção, concentração, raciocínio lógico e trabalhando o conhecimento de forma integrada.

Introdução

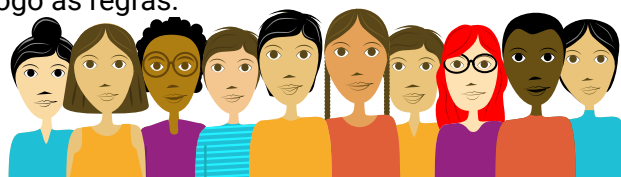
O jogo de flechas muito no passado foi uma importante modalidades esportivas por possuir um alcance certo no alvo. Neste sentido, eu enquanto educadora vi no presente jogo um oportunidade de proporcionar uma experiência aos meus alunos de aprender um conteúdo de matemática de uma forma diferente da tradicional. Desse modo, observei no presente jogo um aporte para oportunizar o conhecimento de forma divertida. O jogo de flechas no ensino da matemática surgiu como elemento integrativo e lúdico dando um novo sentido ao conteúdo curricular e ajudando os aluno do segundo ano na compreensão do conceito de dobro e triplo.

Resultados

Partindo da premissa que o professor deve suscitar o protagonismo do aluno, percebi que o jogo possibilita trabalhar com tema muito relevante como a ideia de multiplicação a atividade sugere que o aluno sorteie um número e depois jogue a flecha no alvo para saber qual será o cálculo multiplicativo que ele terá que responder. É uma forma de estimular o protagonismo estudantil. Dessa forma, os alunos serão encorajados a apresentar seus resultados para a situação apresentada. É sabido que as crianças aprendem mais quando verbalizam o seu pensamento. Toda ação foi executada pelos alunos. Cabe ao docente mediar todo o conhecimento mobilizado na aula e fazer um registro em forma de tabela.

Conclusão

Como resultado dessa ação temos o protagonismo do aluno sendo respeitado, assim como as múltiplas aprendizagens em curso. Um material pedagógico de apoio com conteúdo curricular de forma lúdica, envolvente e eficaz para os alunos. Dessa forma, a situação problema por meio do jogo pedagógico por ser desafiadora, permite que o alunos discutam ideias e estratégias para resolução do problema como também possibilita que o mesmo explique ou escreva para outros alunos que não entenderam o jogo as regras.



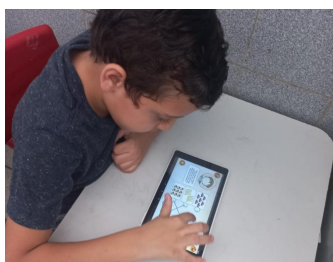
Autores

Letícia de Sá Vicente
Paloma Dorea Santos
Karine Moura dos Santos
Maria Miriam Vieira dos Santos

Escola

E. M. Aldon Figueiredo - Aquidabã

Aprender matemática de forma lúdica e inclusiva com o auxílio do Projeto Aula Digital



Objetivos

Identificar e reconhecer os números de 0 a 100 de maneira lúdica; Facilitar a interação e aprendizagem, principalmente para os estudantes que necessitam de adaptação curricular.

Introdução

Ensinar matemática é um dos muitos objetivos da educação básica. Sabemos que a matemática vai além dos números e das operações. Da mesma forma, temos plena consciência de que há múltiplas formas de buscar e expressar estratégias para a resolução de problemas, sendo possível fazê-lo através da utilização de atividades lúdicas na matemática e o programa aula digital.

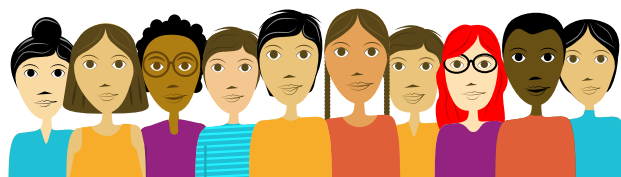
A utilização de atividades lúdicas e materiais concretos faz-se necessários para a inclusão e diversidade no ensino de matemática e possibilitam a abertura de um canal para que o professor explore ideias matemáticas de maneira não convencional.

Resultados

Foi possível refletir sobre o ensino de matemática no contexto escolar e a necessidade de repensar os modos como se ensina, ressignificando essa área do conhecimento. Por meio dos jogos e brincadeiras, os alunos tiveram a oportunidade de estudar com base em estratégias e relações no campo numérico. Foi um momento de aprendizado e muita diversão, com a utilização do jogo e a atividade do Aula Digital, alcançamos nossos objetivos.

Conclusão

Ensinar pessoas com necessidades educativas especiais requer da escola e do professor um procedimento minucioso e específico para cada criança. A educação, em especial a educação matemática, irá garantir e evidenciar o sucesso sempre que tiver como meta principal o benefício do aluno e buscar nele próprio o conhecimento de estratégias que possam melhor atendê-lo. Para isso temos o uso da plataforma ProFuturo juntamente com a aprendizagem lúdica como recurso pedagógico.



Autores

Rosângela Daniel Bomfim Barreto

Escola

E. M. Cecília Barros Gomes - Divina Pastora

Stop das Operações Matemáticas



Objetivos

Desenvolver de forma prazerosa o raciocínio lógico matemático, estimulando o aluno a identificar as quatro operações básicas e a resolver cálculos mentalmente, fortalecendo o ensino aprendizagem através de novas metodologias como o lúdico e recursos.

Introdução

Diante das várias metodologias aplicadas em sala de aula, as lúdicas e com uso das tecnologias digitais são as que mais agregam. Desta maneira, visando o desenvolvimento e aprimoramento matemático do alunado, foi feita a atividade “Stop da matemática”, cuja dinâmica era: os grupos ali presentes jogariam o dado e o número que saísse era o “start” inicial, o primeiro grupo que preenchesse a tabela com os resultados dos problemas matemáticos relacionados a cada coluna dava “Stop” e de forma colaborativa todos verificaram se os resultados estavam corretos. É importante ressaltar que a cada coluna existiam problemas matemáticos relacionados às quatro operações e que à medida em que os números eram sorteados no dado esses problemas mudavam os níveis de dificuldade. Além de trabalhar as quatro operações de maneira lúdica através deste jogo, foi possível trazer o conteúdo ProFuturo com o uso dos tablets em uma outra aula para fomentar ainda mais a aprendizagem das operações básicas da matemática.

Resultados

Consideram-se que uma maior desenvoltura para toda a turma a partir das atividades, a principal, o jogo acima citado, e a relacionada, esta segunda do Aula Digital. Criando uma apropriação dos números em suas diferentes operações, a aprimoração e criação de novas possibilidades de aprendizagem, isso por não estarem só aprendendo sobre matemática, mas também como colaboração, raciocínio lógico e autoavaliação. Além de promover a interação entre pares, ou seja, os integrantes dos grupos conversam entre si para chegarem ao resultado comum. Tudo isso refletindo em uma aprendizagem multiplicadora, satisfatória e lúdica para todo alunado.

Conclusão

É possível afirmar que a aplicação dessas atividades trouxe benefícios como: melhora na desenvoltura e resolução de problemas matemáticos, do raciocínio lógico, no trabalho colaborativo e participativo. Mostrando que a ludicidade e as ferramentas tecnológicas que foram utilizadas favoreceram a aprendizagem desejada, além de ampliar todo o benefício do cenário educacional, pois acabou criando satisfação por parte dos alunos, que refletiu não só na disciplina de matemática como nas demais.



Utilização de jogos no ensino de matemática: aproximação da teoria com a prática



Objetivos

Aprimorar o conhecimento de matemática, aplicando jogos para contribuir no ensino. Construir um conhecimento sólido acerca do estudo das frações. Tornar o aluno protagonista do conhecimento. Conhecer sobre as formas das figuras e suas aplicações na frações.

Introdução

O ensino de matemática é visto como metódico e os discentes muitas vezes não conseguem aplicá-lo e vê-lo em seu dia a dia. Trazer os jogos para o ensino, torna o conhecimento mais eficaz e a aprendizagem mais significativa, tendo em vista que o discente, ao relacionar o jogo com o conhecimento melhora a fixação e passa a utilizar em seu dia a dia. Durante as atividades verificamos que a cada aplicação e a cada novo jogo desenvolvido, os alunos iam resolvendo as questões com mais facilidade e desenvoltura. Entre as temáticas trabalhadas temos o estudo de frações. A utilização dos jogos tornou o conhecimento mais eficaz e prazeroso.

Resultados

O uso dos jogos permitiu o desenvolvimento em várias áreas da matemática entre elas as frações. Entre as brincadeiras realizadas temos: o dominó das frações, a pizza e o chocolate fracionado, passa ou repassa, entre outros. Com o desenvolvimento das brincadeiras, os discentes apresentaram plena convicção das suas respostas, deixando o conhecimento prazeroso e tornando o aluno construtor do conhecimento. Deste modo, os objetivos traçados na utilização dos jogos foram alcançados e pretendemos estendê-lo para outras áreas do conhecimento.

Conclusão

Tornar a aprendizagem atrativa e significativa é um desafio em plena era digital. Visando o propósito de atrair e ensinar o estudo das frações este projeto foi desenvolvido. Verificamos em todo o processo o desenvolvimento e a desenvoltura dos alunos não só nas aulas práticas como também nas atividades teóricas. A aprendizagem se torna eficaz quando é observado que o aluno conseguiu realizar às atividades sozinho, e isto, observamos nesse projeto.



Autores

Elizabeth Paes dos Santos Silva
Maria Selma Gomes Costa

Escola

E. M. Reunidas - Santa Luzia do Itanhy

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Amarelinha Matemática



Objetivos

Aprimorar os conhecimentos básicos dos alunos sobre a matemática na criação da ordem crescente. Conhecer e reconhecer os números e conseguir ordená-los, do menor para o maior, brincando de amarelinha.

Introdução

Através das brincadeiras as crianças descobrem o mundo. É brincando que elas gastam energia, se expressam, criam memórias, compartilham momentos, socializam. Em todas as situações citadas anteriormente, uma coisa se torna verdade absoluta: a aprendizagem. Dizem que é brincando que se aprende, e no ambiente escolar, essa afirmativa se comprova dia após dia. Aprender brincando é mais gostoso, saudável, natural e eficaz. E na escola podemos desenvolver tais atividades com maior segurança e qualidade. A matemática está presente no nosso cotidiano e nada melhor que conseguir enxergar e explorar as infinitas possibilidades de aprendermos brincando.

Resultados

Com o projeto Amarelinha Matemática as crianças puderam aprender brincando. Elas pintaram uma amarelinha em papel madeira e foram criando a ordem crescente das casas. Os números de 0 a 10 foram apresentados aos alunos e uma sequência foi criada no quadro. Após esse momento, com a amarelinha já desenhada pelas professoras no papel madeira, os alunos eram questionados sobre a ordem que os números deveriam ser colocados dentro de cada casinha. Ao final da atividade foi feita a leitura da ordem em voz alta e a reprodução da amarelinha no chão onde as crianças puderam pular.

Conclusão

O projeto Amarelinha Matemática surgiu como mais uma ferramenta para explorar a energia das crianças, despertar o interesse e intensificar a aquisição das informações. Há um leque de possibilidade de jogos e brincadeiras que podem ser exploradas e aplicadas em sala de aula. Portanto, os jogos e brincadeiras são eficazes no desenvolvimento das atividades e induzem a resultados mais positivos.



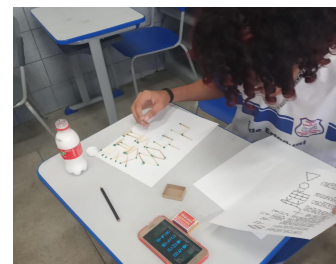
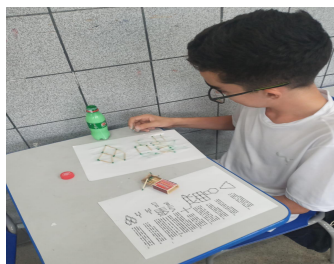
Autores

Cláudio Menezes Arouca

Escola

E. E. Cel. Francisco de Souza Porto - DEA

Projeto de Matemática envolvendo geometria e lógica



Objetivos

Explorar as propriedades e relações dos diferentes tipos de formas geométricas, perceber como as figuras geométricas podem ser inovadas por meio de rotação, reflexão e translação. Analisar a aplicação da lógica na resolução de problemas geométricos e desenvolvimento das habilidades de pensamento crítico e resolução de problemas por meio da investigação matemática.

Introdução

Esse projeto explora a conexão entre a geometria e a lógica usando palitos de fósforos. Descobrir como esses simples objetos podem desafiar sua mente e abrir portas para criatividade e o raciocínio lógico. Verificando o potencial das atividades matemáticas, lúdicas e desafiadoras, para mudar as concepções dos estudantes a respeito da disciplina Matemática, envolvendo a aprendizagem do aluno e o ensino do professor. A importância das concepções reside no fato delas influenciarem a forma como os alunos pensam e abordam e resolvem as tarefas matemáticas, como estudam e como participam das aulas. Além da identificação do problema específico que deseja investigar, como uma propriedade geométrica ou um desafio lógico.

Resultados

Projeto de desenvolvimento do raciocínio lógico através da geometria e trabalho em equipe incentivando os alunos a melhorarem suas habilidades de pensamento lógico, resolução de problemas e tomada de decisões. Sendo realizado através da utilização de palitos de fósforos para explorar conceitos geométricos como ângulos, polígonos e simetria de forma prática e interativa. Os alunos também tiveram oportunidade de construir estruturas tridimensionais complexas, promovendo a criatividade, habilidades espaciais e o trabalho em equipe.

Conclusão

A aprendizagem dos conceitos básicos de geometria, identificação das propriedades e características das formas geométricas, incluindo perímetro, área, volume e simetria. Aplicação dos teoremas e postulados da geometria euclidiana que podem ser aplicados na resolução de problemas. Tenho certeza que esse projeto ajudou os alunos a aprimorarem a resolução de problemas e pensamento lógico, explorando e se divertindo com a matemática.



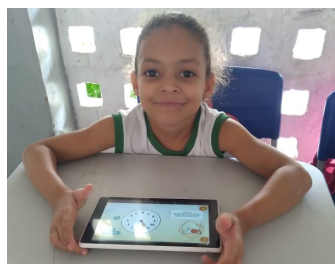
Autores

Maria Valéria dos Reis Souza

Escola

E. M. Prof. Hozana Azevedo - N. Sra. das Dores

Descomplicando a matemática: relógio e o tempo



Objetivos

Identificar o relógio como instrumento de representação da passagem do tempo. Marcar horas em relógios analógicos e digitais para organizar-se no cotidiano e conhecer as funções dos ponteiros em um relógio.

Introdução

Esta atividade foi realizada visando a interação dos alunos com as medidas de tempo, sendo utilizado o relógio analógico e digital. Primeiramente, foi apresentada a música tic-tac e houve uma conversa informal explorando os conhecimentos prévios do alunado sobre a função do relógio no cotidiano. Em seguida, foram utilizados os recursos do Projeto Aula Digital, com a aula "que horas são?" para solidificação da aprendizagem. Houve, ainda, a confecção do próprio relógio, com materiais recicláveis e a apresentação dos conhecimentos adquiridos nas salas de aulas vizinhas.

Resultados

Percebeu-se que os alunos conseguiram alcançar o objetivo de identificar a hora do relógio e compreender a sua importância ao longo do dia. Os mesmos se envolveram de forma intensa, participaram ativamente e conseguiram desenvolver as atividades propostas, sempre com muito entusiasmo. O trabalho relacionado ao conhecimento matemático a partir da utilização de materiais manipuláveis, a ludicidade e a tecnologia tornou a aula de matemática mais atrativa, mais interativa, incentivando o educando a curiosidade e a descoberta.

Conclusão

Foi visto que o ensino da matemática com a utilização do lúdico em consonância com a tecnologia gerou maior facilidade na aprendizagem, possibilitando uma maior absorção de conhecimento, além de tornar as aulas prazerosas e participativas. Portanto, com a execução das atividades, percebeu-se que a grande maioria dos alunos conseguiram executar de forma promissora as atividades, além de reconhecer as horas no relógio digital e analógico, compreendendo as funções dos ponteiros e realizando com êxito as atividades de leitura, escrita, observação, recorte e produção que foram propostas.



Autores

Andreza Amaral dos Santos

Escola

E. M. Afonso Rosa de Meneses - Cumbe

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Circuito Matemático



Objetivos

Desenvolver nas crianças habilidades como equilíbrio, agilidade, coordenação motora, senso espacial e a percepção visual, utilizando do conhecimento dos números naturais e das formas geométricas planas.

Introdução

O circuito matemático proporcionou aos alunos da educação infantil uma abordagem mais lúdica, interativa e cognitiva, permitindo o desenvolvimento dos direitos de aprendizagem com base nos campos de experiências contidos na BNCC. Sendo que para realizar o circuito, foi utilizado materiais manipuláveis, recicláveis e pedagógicos, como as peças geométricas em madeira, rolinho de papel, fitas adesivas coloridas, números móveis, barbante, bexigas, cano, etc.

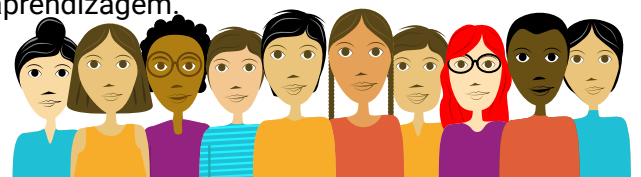
O circuito foi construído nos espaços da escola, para que os alunos pudessem interagir entre si e acompanhar os colegas em cada etapa, motivando e inspirando durante a participação de cada aluno, obtendo assim, uma aprendizagem significativa e inovadora.

Resultados

Após o desenvolvimento desses conjuntos de ações contidas no circuito matemático, foi possível perceber que a interação, a comunicação, a coordenação motora e aprendizagem acerca dos números naturais e das formas geométricas foi satisfatório, pois eles conseguiram identificar as formas geométricas, bem como os números naturais de 0 a 10 e quantidades, além de colocá-los em ordem crescente. Sendo que esta percepção, foi observada durante a aplicação do circuito, como também após sua finalização, através de atividades fotocopiadas e roda de conversa. Dessa forma, podemos concluir que esta ação intensificou as aprendizagens e que os objetivos propostos foram atingidos com muito êxito.

Conclusão

Assim, o circuito proporcionou o desenvolvimento de habilidades que são essenciais para os educandos na etapa da educação infantil, pois é nela que eles começam aprender os conceitos matemáticos, interagir com o meio, compreender as noções espaciais e os números, possibilitando o conhecimento matemático numa linguagem mais lúdica e interativa. Conclui-se que o uso de metodologias inovadoras com ou sem tecnologia, podem ser usadas para dinamizar e diversificar a aprendizagem.



Autores

Ana Maria dos Santos Barboza

Escola

E. E. Monsenhor José Moreno Santana - DRE 06

O uso de tecnologias no ensino da matemática



Objetivos

Facilitar a aprendizagem da matemática através do uso das tecnologias, desenvolver os conteúdos apresentados em sala de aula através de atividades que incluam o recurso do tablets, visando uma melhor aprendizagem no mundo digital.

Introdução

Durante o ano letivo os alunos tiveram como auxílio para o processo de ensino-aprendizagem o uso das tecnologias que permitiram trabalhar os conteúdos apresentados em sala de aula de forma lúdica. Foram desafiados a usar a tecnologia conhecida e dominada por eles, assim, responderam questionários que os auxiliaram na preparação de provas externas federal e estadual no decorrer do ano letivo de 2023. Visando um bom desempenho e melhoria nas notas das referidas avaliações. Esses questionários foram aplicados periodicamente sendo trabalhados os descritores estabelecidos pela BNCC.

Resultados

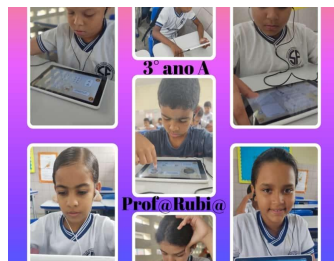
O uso das tecnologias proporcionou aos alunos agilidade na hora de resolver os questionários preparatórios para a Avaliação da Educação Básica do Estado de Sergipe (Saese), possibilitou os educandos resolvessem os problemas com desenvoltura e discernimento no decorrer do ano letivo. Focando nos descritores e aferindo os níveis de aprendizagem na disciplina de matemática, desenvolvendo as habilidades matemáticas de forma clara e coesa, percebe-se que a maleta digital proporcionou melhor aprendizagem.

Conclusão

Portanto, o uso do recurso digital ajudou a despertar o interesse dos alunos pela disciplina e agilizou o processo de resolução dos questionários, contribuindo significativamente no processo de aprendizagem. A tecnologia é uma excelente forma de desempenhar boas atividades e desenvolver o interesse do educando na área tecnológica. A importância dessa ferramenta na sala de aula, mostrando como é bom a participação e o engajamento de todos que fazem parte da escola.



O ensino de medidas e o Aula Digital: uma dupla dinâmica



Objetivos

Identificar as unidades de medida, de massa e de comprimento; expressar numericamente o resultado de uma medição envolvendo as grandezas de comprimento e massa; conhecer, medir e registrar numericamente a altura; valorizar a importância das medidas em situações cotidianas e reconhecer as grandezas de massa em leitura de rótulos e embalagens.

Introdução

O ensino da Matemática é de suma importância para o desenvolvimento do raciocínio lógico das crianças. É primordial que a professora do 3º ano apresente vivências do dia a dia e utilize ferramentas que despertem o interesse e a aprendizagem de seus alunos.

O ensino de “Medidas” é fundamental para que as crianças compreendam conceitos de espaço, tempo, capacidade, temperatura e peso. Pensando nisso, foi utilizado em sala de aula experiências com a fita métrica para medir o comprimento de cada aluno da turma e o uso da balança digital para pesar o lanche que as crianças trouxeram.

Arelado a vivência em sala de aula, os alunos utilizaram a maleta digital com o plano de aula “Medidas”, onde puderam complementar a aprendizagem vivenciada em sala de aula com o uso da tecnologia, desenvolvendo seu conhecimento com autonomia, sob a mediação da professora.

Resultados

Cada aula proporcionou aos alunos vivências e conhecimentos sobre seu corpo, sobre o espaço e tamanho da sua sala de aula. O uso da balança digital foi algo inédito para a turma e eles tiveram a oportunidade de pesar os seus alimentos (lanche do dia) e compararam com o peso indicado na respectiva embalagem. Ao utilizar a maleta digital, os alunos puderam comparar o que foi vivenciado em sala de aula, com as atividades propostas no tablet do Aula Digital, sendo assim um momento muito significativo.

Conclusão

O uso do Aula Digital atrelado à experimentação do ensino de Matemática em sala de aula, com ferramentas palpáveis, gera no alunado uma aprendizagem mais eficaz.

Cada objetivo proposto foi alcançado e as crianças participaram das atividades com entusiasmo e engajamento. É gratificante para o professor ver a sua turma desenvolvendo estratégias pessoais para efetuar medidas e resolver diversas situações problemáticas do cotidiano.



Autores

Cátia Matias dos Santos

Escola

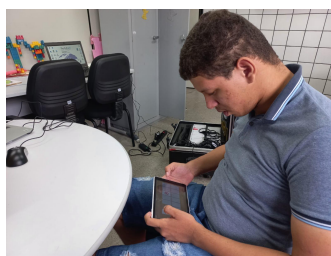
E. E São José - DRE 03



Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Jogos online e ensino de matemática em sala de recursos multifuncionais.



Objetivos

Conhecer os números e saber aplicá-los no dia a dia, na resolução de problemas ou atividades cotidianas. Realizar contagens, reconhecer algarismos, juntar e acrescentar quantidades. Mobilizar funções executivas: memória e atenção.

Introdução

Na sala do AEE (Atendimento Educacional Especializado) é desenvolvida práticas com foco nas necessidades educacionais apresentadas pelo aluno, assim, são usados jogos pedagógicos físicos e online no ensino de literacia e numeracia. O uso das tecnologias requer uma curadoria do professor para priorizar as habilidades e reduzir as possíveis barreiras que a pessoa com deficiência, TEA ou Altas Habilidades possam apresentar.

Dessa forma, no início do ano letivo foram estabelecidas metas através do plano de ensino individualizado (PEI), no qual, apresenta-se dados de atendimentos de 2 alunos com autismo que têm dificuldades de aprendizagem em habilidades matemáticas. Para realizar a intervenção foram utilizados os jogos matemáticos disponíveis nos sites: wordwall e digipuzzle, com a finalidade de ampliar habilidade de reconhecimento numérico, contagem e uso dos números no cotidiano do aluno, sendo que, o uso desses jogos online, ocorre com o auxílio no notebook e dos tablets do Programa Aula Digital.

Resultados

Os resultados aqui apresentados fazem parte das análises observadas com dois alunos, que apresentam diagnóstico de Autismo com níveis de suporte distintos e com áreas de interesses e potencialidades diversas. Com a utilização de jogos, os alunos que apresentavam agitação constante, pouca verbalização e dificuldade de atenção, começaram a reconhecer números em seu cotidiano, realizar contagem, bem como, iniciar cálculos de soma ainda com apoio, reduzindo a fuga das atividades propostas e ampliando o tempo de atenção. Além disso, houve uma evolução constante, pois, verbalizam com mais frequência, organizam os materiais, apresentam uma evolução na compreensão do conceito de adição, reconhecimento de números e leitura dos mesmos.

Conclusão

A aprendizagem de conhecimentos matemáticos é um desafio, principalmente para as crianças que apresentam, por alguma condição, dificuldade de abstração e atenção. A utilização das tecnologias em sala de recursos gera engajamento dos alunos durante os atendimentos e mudanças significativas na aprendizagem de habilidades escolares favorecendo o processo de inclusão.



Autores

Marta da Silva
Anderson dos Santos

Escola

C. E. Dr. Luiz Garcia - DRE 06

Sistema Monetário: Aprendizagem da Matemática Usando o Dinheiro no Dia a Dia.



Objetivos

Possibilitar o conhecimento do sistema monetário, através de experimentação de atividades práticas e lúdicas. Enfatizar a importância do consumo ético, consciente e responsável. Desenvolver habilidades de leitura e compreensão em situações problema com as quatro operações matemática.

Introdução

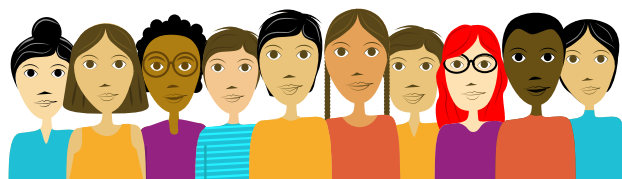
O dinheiro pode ser considerado como uma forma de pagamento e também um intermediário para se conseguir algo que tenha seu valor atribuído. Para incentivar a aquisição dessa aprendizagem, atividades práticas e lúdicas foram desenvolvidas nas turmas de 3º ao 5º Ano no espaço escolar e extra escolar, tendo como uma das principais ferramentas o uso da tecnologia. Dessa forma buscando mostrar ao aluno a importância do aprendizado do sistema monetário em seu cotidiano. Como também promover a prática do estudo das quatro operações, da leitura e compreensão e de pesquisa. O referido projeto parte do princípio de que é importante conhecer o sistema monetário vigente, suas representações e finalidades para o nosso dia a dia.

Resultados

A referida ação favoreceu a aprendizagem nos conceitos matemáticos em relação ao uso do dinheiro, através das atividades de pesquisa em supermercado, da feira em sala de aula, do jogo " responde ou passa", da apresentação sobre "O dinheiro" e situações problemas com o uso da tecnologia. Percebeu o despertar do interesse em todos os momentos desde os cálculos até o a leitura. O projeto Aula Digital trouxe recursos que contribuíram para alcançar os objetivos propostos nas atividades desenvolvidas e despertar o interesse, a atenção e o encantamento na busca do aprender. Fazer o aluno sentir-se capaz e parte fundamental do processo do ensinar e aprender foi observado em cada momento vivenciado.

Conclusão

O uso da tecnologia e as atividades práticas e lúdicas proporcionou aos alunos maior interesse na participação nas ações solicitadas, sendo assim, contribuiu para uma aprendizagem mais prazerosa e significativa. Diante disso, as atividades desenvolvidas e os recursos utilizados auxiliaram os alunos atingir a aprendizagem, a comunicação ao apresentar com clareza as suas ideias escritas ou orais, nas atitudes o respeito às diferentes opiniões e no conhecimento, além de aprender a estudar com o tablet do Projeto Aula Digital, fazer pesquisas de preços, leitura e compreensão, entre outros.



Eixo 1 - Inovação e Tecnologias Educacionais no ensino de Matemática

Maleta Digital, avaliações externas, Aula Digital, matemática, tecnologia.

Autores

Diane Lourenço Moura

Escola

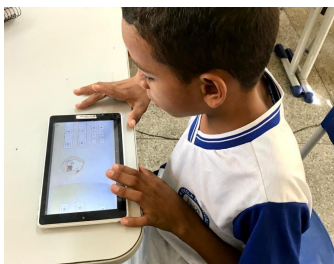
E.E Manoel Antônio Pereira - DRE 06

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Aquisição dos Descritores de Matemática do Saeb e Saese através da Maleta Digital



Objetivos

Desenvolver habilidades matemáticas com a utilização de recursos inovadores, disponíveis na Plataforma ProFuturo, do projeto Aula Digital, buscando bons resultados nas avaliações externas nacionais e estaduais.

Introdução

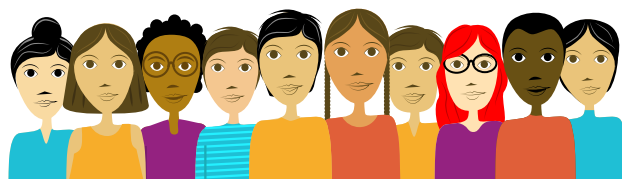
As avaliações externas nacionais e estaduais avaliam a qualidade do ensino levando em consideração a aprendizagem de descritores de Língua Portuguesa e Matemática, resultando em um grande desafio para as instituições de ensino conquistar um bom resultado. Desse modo, o componente curricular de Matemática carrega um grande empecilho que é o estereótipo de ser uma matéria escolar muito difícil, sendo um constante desafio para os educadores buscar metodologias que facilitem a aquisição dos objetos do conhecimento e desenvolvimento de habilidades matemáticas. Sendo assim, a Maleta Digital foi um importante recurso digital para as atividades didático-pedagógicas, possibilitando que o professor utilize uma série de aulas já prontas, dinâmicas e interativas, em uma sequência didática, ao mesmo tempo em que tem notebook, roteador, intranet, que o educador pode criar sua própria aula e inserir atividades para os alunos realizarem.

Resultados

O acesso individual na plataforma ProFuturo possibilitou o fortalecimento da autonomia dos alunos na realização das atividades. Cada aluno possui um login e senha para ter acesso às aulas. Nas aulas foram importados recursos disponíveis na plataforma ProFuturo (aulas prontas) e também inseridas novas atividades (questionários, quizzes, desafios etc.), possibilitando o desenvolvimento de estratégias próprias para a resolução de questões matemáticas e estimulando o raciocínio lógico.

Conclusão

Todos os recursos oferecidos pelo projeto Aula Digital têm contribuído de forma significativa para o desenvolvimento da aprendizagem dos descritores de Matemática, presentes nas avaliações externas das turmas de 5º ano do Ensino Fundamental. Assim, a oportunidade de ter um tablet e uma página individual de estudos, faz com que os alunos tenham mais vontade de aprender e sintam-se animados ao aguardarem a famosa "aula dos tablets".



ProFuturo

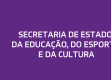
UM PROGRAMA DA:



PARCEIRO EXECUTOR:



PARCEIRO ESTRATÉGICO:



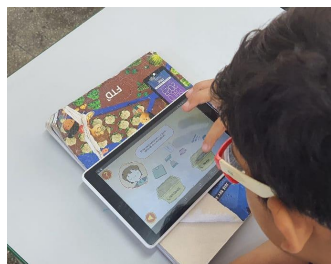
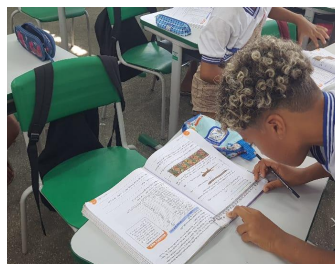
Autores

Maria da Conceição Freitas Feitosa

Escola

E. E. Prof. Artur Fortes - DEA

Experimentando e aprendendo com a matemática



Objetivos

Apresentar aos alunos do 3º B, as medidas de massa e comprimento, bem como seus instrumentos de medidas, utilizando a experimentação e manipulação. Explicar que no nosso dia a dia utilizamos a massa e o comprimento em tudo que nos rodeia. Conhecer os instrumentos utilizados para medir o peso, comprimento, largura e distância.

Introdução

Pensando em atrair os alunos do 3º B para a matemática e mostrá-los que ela não é o "bicho papão" da educação, foi proposta uma metodologia dinâmica experimental e tecnológica para o objeto de conhecimento medidas. A prática permeou o campo da explicação, experimentação, atividades em livro e tablets. Apresentamos os objetos de conhecimento em medidas de massa e comprimento, as demais medidas continuarão a ser trabalhadas seguindo a metodologia.

Resultados

As temáticas trabalhadas com os alunos foram desenvolvidas durante duas semanas. Nesse período ficou constatado que os alunos aprenderam o conteúdo de maneira positiva, havendo assim, a consolidação da habilidade proposta. Vale ressaltar que o aprendizado não ocorreu de maneira uniforme, mas ficou nítido que através da linguagem dos alunos, das relações feitas entre as medidas e os itens consumidos no cotidiano, que a metodologia atingiu o resultado esperado.

Conclusão

A aprendizagem não ocorreu de maneira linear em todos os alunos, ou seja, cada um consolidou as habilidades em intensidades diferentes. No entanto, ficou evidente que a aplicação das metodologias ativas, agregadas às novas tecnologias, proporcionou aprendizado de maneira lúdica, deixando claro que a experimentação aproxima a criança do conhecimento, onde ela levanta hipóteses e é responsável pelas respostas que encontra.



Eixo 1 - Inovação e Tecnologias Educacionais no ensino de Matemática

Matemática; Desafios; Raciocínio; Cotidiano; Aprendizagem; Maleta.

Autores

Maria Jozineide Araújo

Escola

E. M. Tereza Ferreira de Brito Dantas - Itabaianinha

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

O uso da Matemática nos desafios cotidianos



Objetivos

Contribuir com a aprendizagem dos alunos, desenvolvendo habilidades e competências no uso da Matemática, mostrando caminhos úteis, básicos e necessários na vida cotidiana de cada um deles. Fazendo com que eles descubram a importância de se aprender Matemática.

Introdução

O referido projeto foi idealizado e aplicado com o foco maior na aprendizagem e desenvolvimento das crianças do 4º ano, para que elas percebessem e aprendessem mais sobre o quanto é importante a Matemática na vida de cada um. Aplicamos atividades lúdicas e envolventes, utilizando materiais acessíveis para que todos pudessem aprimorar suas competências. A partir da construção de figuras bi e tridimensionais, os alunos resolveram as atividades propostas pelo livro didático e puderam associar as figuras aos objetos que eles vêem constantemente. A partir daí, utilizamos os tablets com o profuturo, MAT Unidades 07 e 08, para que eles pudessem resolver as atividades propostas nesta unidade e todos obtiveram a nota máxima. Eles ficam realizados quando falamos que usaremos a "Maleta", pois este recurso digital tem sido de grande utilidade no desenvolvimento dos educados e nosso também. Com os problemas propostos nas atividades, os alunos percebem o quanto a matemática está presente na vida deles. Nas compras, na sala, em casa, nas praças, nas lojas e supermercados, enfim, em nosso cotidiano.

Resultados

Diante de tudo o que foi realizado, notamos que a participação da turma e o engajamento do grupo contribuiu muito com a melhoria da aprendizagem. Como também com a utilização dos tablets nas aulas está contribuindo com a melhoria dos resultados nas avaliações realizadas pela Rede Municipal e avaliações externas e o mais importante é ver nossos pequenos desenvolverem seu raciocínio lógico. A cada dia os alunos evoluem cada vez mais e buscam encontrar caminhos diversificados para entender e realizar seus cálculos e ações. Tudo é um processo que vai caminhando e encontrando o caminho mais fácil para a Matemática.

Conclusão

Vivemos num mundo digital e não podemos ignorar esse fato. Precisamos cada vez mais nos atualizar, nos envolver e interagir com a geração dos nossos educandos para poder entender as necessidades e deles e continuarmos contribuindo cada vez mais e descobriremos novos talentos e maneiras diferenciadas de aprendizagem. As tecnologias em sala de aula, agregam conhecimentos e auxiliam nosso trabalho tanto de forma presencial quanto remota ou híbrida. Vivemos na "Era Digital", isso é fato e não podemos ignorar. Conclui-se que, através do projeto os alunos tem demonstrado mais interesse em participar das aulas, como também uma maior participação na resolução e discussão nas resoluções de atividades matemáticas.



Autores

Gilvan dos Santos

Escola

E. M. João Benjamim de Oliveira - Itabaianinha

Empreendedorismo, Matemática, Unidades de Medidas, Feira na Escola.



Objetivos

Organização financeira e habilidades de comunicação dos alunos no contexto familiar, social, facilitando o entendimento do aluno nas tarefas extra escolares e abordando assuntos financeiros de forma dinâmica.

Introdução

Levar a feira livre para dentro da escola para que os alunos sejam protagonistas de seus próprios negócios contando com a ajuda dos responsáveis e corpo escolar. A iniciativa começou pelo professor responsável Gilvan dos Santos que refletiu a importância da feira na vida dos seus alunos no dia a dia. Assim, os alunos com a ajuda de seus pais levaram a mercadoria para ser comercializado na escola, simulando uma feira mais divertida e dinâmica. A ideia foi abraçada pelo corpo escolar já que trouxe um novo sentido na realidade do aluno e das pessoas ao redor. Contribuindo para a mudança de mentalidade.

Resultados

A realização das atividades, além de trazer estímulos positivos aos alunos, através da ação promovida também houve melhora na relação afetiva dos alunos com seus responsáveis e com o corpo escolar, trazendo novas sensações nessa fase nova de aprendizagem. Gratificante para a escola, aluno e família, melhorando a nova percepção nos assuntos cobrados, deixando o técnico de lado e abraçando as competências e habilidades.

Conclusão

Ao apresentar para os alunos a importância de uma feira livre e o seu conhecimento sobre o assunto trabalhado: Unidades de Medidas padronizadas, levando até as suas casas (através da aula prática) a troca de conhecimento com seus familiares, pôde-se observar a importância da teoria juntamente com a prática como uma metodologia facilitadora no processo de ensino aprendizagem.



Autores

Janicleide Santos do Nascimento

Escola

E. M. Anízio Fontes Torres - Indiaroba

Empreendedorismo na Educação, um avanço na Sociedade



Objetivos

Aprender a importância do empreendedorismo, estimulando a proatividade do aluno, incentivando-o a buscar soluções para os problemas; Entender a importância do sistema monetário e aprender o que é educação financeira; Compreender a importância do trabalho em equipe.

Introdução

O projeto foi executado de junho a dezembro, onde foi inicialmente apresentada a proposta para as crianças, equipe diretiva e aos pais e responsáveis para que todos pudessem entender a dinâmica do mesmo. Neste período, a turma fez entrevistas com empreendedores locais, sanando as dúvidas e entendendo o processo do empreendedorismo. Para aliar a teoria com a prática, uma vez na semana, a turma com sua professora vendia salgados e tortas no período matutino e vespertino na própria escola, durante o momento do intervalo. Todo lucro obtido foi investido para a festa de encerramento do ano letivo.

Resultados

Foram observados resultados satisfatórios. Em todas as etapas desenvolvidas durante o projeto, as crianças adquiriram responsabilidades, sendo proativos, críticos e questionadores, resultando em uma aprendizagem contextualizada de conhecimentos e habilidades positivas. Também foram constatados aspectos positivos em relação ao comportamento dos alunos. Individualmente, o projeto foi de grande valia e significativo para cada envolvido.

Conclusão

A partir das atividades propostas, os alunos conheceram melhor como funciona o sistema monetário brasileiro, tendo conhecimento da sua moeda, saber fundamental para o cotidiano e a realidade onde estão inseridos. O desenvolvimento de habilidades empreendedoras na escola é fundamental para tornar os alunos mais aptos a analisar problemas complexos e propor soluções inovadoras, impactando nos demais conteúdos do currículo escolar e na própria dos estudantes.



Autores

Vanira Nunes de Jesus

Escola

E. M. Luana Rolemberg Santos de Meneses - N. Sra. do Socorro

Jogos e brincadeiras com reciclagem



Objetivos

Desenvolver na criança o prazer de aprender a matemática de uma forma lúdica, bem como utilizar os materiais reciclados como forma de cuidado do meio ambiente, já que é tudo feito com material reciclado e construído na sala de aula por eles mesmos.

Introdução

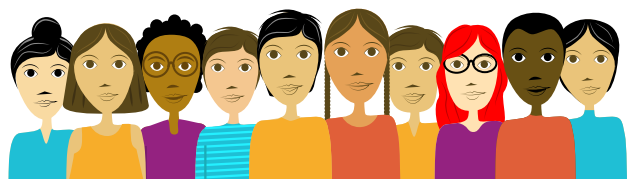
O projeto trouxe possibilidades de aprender brincando usando materiais que para muitos não tem mais utilidade, refletindo a ação com os materiais recicláveis em questão, mostrando que é possível criar jogos e associá-los aos conteúdos em sala de aula. Trabalhamos com rolo de papel e garrafas pet, esses materiais serviram como base no processo de construção dos jogos e foram aplicados em sala de aula, após explicação do conteúdo. O jogo trabalhou assimilação e tabuada.

Resultados

A participação ativa dos alunos na construção dos jogos evidenciou que o aprendizado pode ser uma jornada colaborativa e divertida. Além disso, a solicitação de materiais reciclados, como rolos de papel e garrafas pet, estimulou a participação dos pais na iniciativa, reforçando a ideia de que a educação é uma responsabilidade compartilhada.

Conclusão

Em suma, a iniciativa de ensinar matemática de forma lúdica e sustentável não apenas alcançou seu objetivo principal de despertar o prazer de aprender, mas também promoveu a conscientização ambiental e fortaleceu a interação entre a escola, os alunos e suas famílias. Os resultados positivos obtidos evidenciam que o aprendizado pode ser uma jornada empolgante e enriquecedora quando aliado à criatividade, sustentabilidade e participação ativa dos envolvidos.



Recurso tecnológico, aprendizagem, alunos com necessidades especiais.

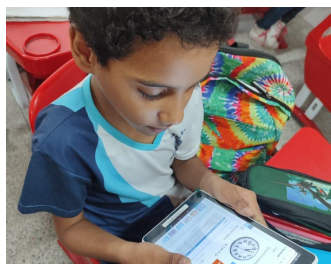
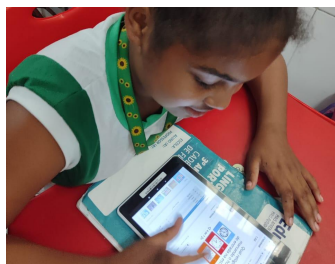
Autores

Priscila Abigail Nascimento de Moraes Santos

Escola

E. M. José Airton De Andrade - Aracaju

Influência da tecnologia na inclusão e aprendizagem de alunos com necessidades especiais



Objetivos

Desenvolver no educando com necessidades especiais a capacidade de identificar as horas e minutos, diferenciar um relógio analógico do digital, realizar a contagem em sequência de números de 0 a 24, incentivar a concentração de alunos com necessidades especiais para realização de atividades, promover a integração e socialização durante realização de tarefas em sala de aula.

Introdução

Alunos com necessidades de aprendizagem especial precisam de uma prática pedagógica diferenciada para que possam adquirir conhecimentos possíveis para o desenvolvimento de sua vivência, autonomia em sociedade. Nesse sentido, buscou-se desenvolver em uma turma de 3º ano com alunos com necessidades de aprendizagem especiais, o desenvolvimento de habilidades necessárias para que possam identificar as horas com o auxílio do uso do tablet e realização de atividades através de jogos offline durante uma aula sobre medida de tempo.

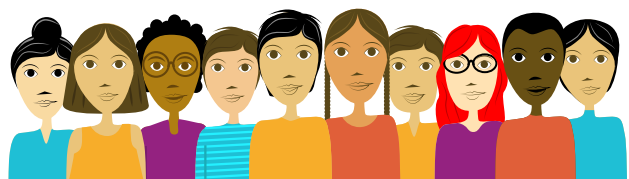
Primeiramente, foi explanando sobre medida de tempo e mostrado imagem de um relógio digital, e como eram marcadas as horas. Em seguida, com o uso do tablet da Plataforma Profuturo foi acessada a unidade "Que horas são?". Dentro dessa página foi apresentado atividades gamificadas em formato de jogo da memória, perguntas.

Resultados

Com o recurso tecnológico e acesso a atividades gamificadas, os alunos mostraram-se motivados e interessados. Dentro da unidade "Que horas são?", os alunos responderam a atividade, e dentro das tentativas de erros e acertos, foi possível observar que mantinha a atenção, concentração e vontade em realizá-las até o fim. Experimentaram e manusearam o recurso de forma interativa e lúdica, além de que demonstraram fixar os conhecimentos sobre diferenciar os ponteiros, os tipos de relógios existentes e realizar a contagem de número no relógio.

Conclusão

O recurso tecnológico favorece o desenvolvimento das habilidades dos alunos através dos jogos offline de forma lúdica e instigante. A prática pedagógica voltada para inclusão favorece a democratização do conhecimento de forma oportunizar que todos os educandos, inclusive os com necessidades especiais possam notar o dinamismo, e a importância do ensino da matemática no dia a dia com o desenvolvimento de habilidades necessárias para sua vivência.



Autores

Daniela de Andrade Santos

Escola

E. M. Joel Nascimento - N. Sra. das Dores

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

Meses do Ano



Objetivos

Conhecer a distribuição dos dias da semana, meses do ano no calendário, reconhecendo a ordem e a quantidade de dias da semana em cada mês, planejando e organizando a agenda, de modo a trazer mais conhecimentos e aprendizados para os alunos.

Introdução

A ação desenvolvida na escola, trabalhou o calendário em sala de aula, ensinando aos alunos como usar este medidor de tempo e sua funcionalidade. Durante a aula, foi utilizado a aula digital sobre o tema "calendário". Após o momento de interação com a maleta, foi solicitado que cada criança trouxesse um calendário, o qual foi trabalhado de maneira expositiva a data do aniversário, os feriados e as datas comemorativas. Além dessas relações, eles compreenderam o número anterior e posterior a um ponto dado. Sendo uma aula muito proveitosa e rica em conhecimentos, pois através dos números eles conseguiram entender a importância do calendário para o seu dia a dia.

Resultados

Após a ação executada, foi notório a satisfação dos alunos em aprender a importância de trabalhar o calendário de forma lúdica, tornando-se essa uma aprendizagem significativa para a vida de cada um deles. Foi uma aula muito prazerosa, pois percebeu-se que eles aproveitaram para tirar suas dúvidas e interagir bastante com os colegas. Ficou claro também, o quanto é importante fazer uma aula em que todos participam no mesmo nível de aprendizagem. Eles se saíram muito bem nos desafios referentes ao calendário e aos números. Tenho certeza que agora eles vão identificar para que serve o calendário e como usá-lo em seu dia a dia.

Conclusão

Vale ressaltar que a aula foi muito prazerosa, pois os alunos amam a aula digital e junto com os instrumentos didático-pedagógicos, consegui planejar e passar para eles esse momento divertido, inovador e de muito conhecimento. Foi uma aula muito rica em trocas de experiências que eles levarão para a vida toda.



AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

FICHA TÉCNICA

IDEALIZAÇÃO E COORDENAÇÃO:

Fundação Telefônica Vivo

Instituto Paramitas

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO E EDITORIAL:

Claudia Stippe - Direção Executiva

Nilton Rodrigues - Gerente de Portfólio

Ana Silvia Conceição de Oliveira - Analista de Projetos

AVALIAÇÃO E REVISÃO DE CONTEÚDO:

Alisson dos Santos Pereira - Formador

Douglas Lima Silva - Formador

Emilly Silva Santos - Formadora

Everton Conceição - Formador

Fabiano Alves de Sá - Formador

Gilene Leal de Santana - Formadora

Jaislaine Santos Cruz - Formadora

Jonilton Batista Santos - Formador

José Wilmer Rodrigues Gomes - Formador

Katussia Oliveira - Formadora

Maria de Lourdes Dantas Mendes - Formadora

Marllon William Barros da Silva Leão - Formador

Natália do Nascimento Carvalho - Formadora

Savana Naiara Santana Santos - Formadora

Suiane dos Santos - Formadora

Tatiane Teixeira Veríssimo - Formadora

Tarcizio Reis de Jesus - Formador

Tiago Passos Prata - Formador

Yara Morais de Oliveira - Formadora

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO

FICHA TÉCNICA

REVISÃO DE CONTEÚDO E FORMATAÇÃO:

Déborah Abreu Sales - Assistente de Projetos
Joedna Vieira Barreto - Auxiliar de Projetos

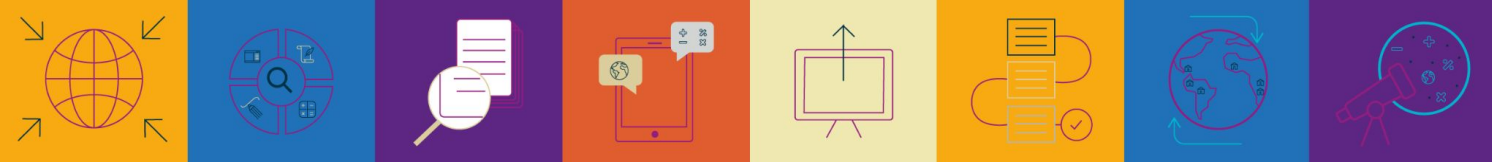
PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO:

Alice Stippe Rodrigues - Gerente de Projetos
Beatriz Valéria Rosário Farias - Assistente de Comunicação

SUPORTE ADMINISTRATIVO E FINANCEIRO:

Joanna Stippe Rodrigues - Coordenadora Administrativa
Katharina Stippe Rodrigues - Assistente Contábil
Polyanna Ribeiro - Assistente Administrativo

Todas as imagens aqui reproduzidas são de responsabilidade dos autores dos trabalhos apresentados.



ProFuturo

AMOSTRE-SE

Encontro de Práticas Pedagógicas Sergipanas

3ª EDIÇÃO



UM PROGRAMA DA:



Fundação
Telefônica
vivo



Fundação "la Caixa"

PARCEIRO EXECUTOR:



Instituto
Paramitas

PARCEIRO ESTRATÉGICO:

SECRETARIA DE
ESTADO DA EDUCAÇÃO
E DA CULTURA



SERGIPE
GOVERNO DO ESTADO