



O LÚDICO E A TECNOLOGIA NO ENSINO DA MATEMÁTICA

AUTOR(ES): ELDER OLINTO DE MORAIS, SILVANEIDE BRAGA DA SILVA, JOSÉ DIEGO DE JESUS EVANGELISTA, PÂMILA GONÇALVES DA CRUZ

Introdução: O presente trabalho tem por finalidade mostrar como atividades lúdicas e o uso da tecnologia contribuem de forma significativa para o ensino-aprendizagem de matemática, e que quando utilizadas conjuntamente o resultado se torna ainda mais satisfatório. Este trabalho foi desenvolvido com alunos do 9º ano da Escola Estadual Doutor Tarcísio Generoso, na cidade de São Francisco-MG, como uma atividade do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência). **Metodologia:** A atividade desenvolvida contemplava os descritores D01 (Identificar a localização e ou a movimentação de pessoas ou objetos em uma representação plana do espaço) e D10 (Corresponder pontos do plano a pares ordenados em um sistema de coordenadas cartesianas). A atividade foi desenvolvida em três momentos: 1º momento: Explorando a parte lúdica. Nessa parte da atividade os alunos sorteavam dois números e formavam um par ordenado, em seguida, localizavam tal par ordenado em um plano cartesiano feito de cartolinas. 2º momento: Após aprenderem a localizar pontos no plano cartesiano, de forma lúdica e concreta, os alunos fizeram uma pequena atividade escrita referente ao que tinha sido trabalhado. 3º momento: Após realizarem a atividade escrita, os alunos fizeram a correção da mesma utilizando o software matemático GeoGebra. **Resultados:** Os resultados obtidos foram muito satisfatórios, os alunos demonstraram muito interesse em aprender o conteúdo proposto e mostraram-se satisfeitos e empolgados. **Conclusão:** Após o encerramento das atividades concluímos as metodologias utilizadas foram muito bem aceitas pelos alunos, tornando o ensino do conteúdo mais prazeroso e atrativo.