

Instituição: PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS - PUC GOIÁS

Disciplina: Matemática

Horário: 07:00 ao 12: 15 horas

Professor: Cristina Fraga Andrade da Costa

Aluno Bolsista: Bruno Alves Nere

Duração: 45 minutos (06 Turmas)

Data de Aplicação: 15/ 09 / 2015

Público Alvo: 2º ano do Ensino Médio

Tema: Sudoku

## PLANO DE AULA

Justificativa:

Este trabalho apresenta jogos matemáticos como forma alternativa para tornar o ensino da matemática mais prazeroso, aumentando assim a motivação e o interesse pela Matemática. A utilização de jogos promove uma aprendizagem mais significativa, estimulando o cálculo mental, a dedução de estratégias, o domínio das operações fundamentais, a construção de conceitos e o desenvolvimento do raciocínio lógico.

A utilização de jogos Matemáticos dá ao aluno uma percepção mais receptiva sobre o estudo da matemática. O jogo Sudoku traz sobre isso um desafio lógico, que estimula a curiosidade e o senso lógico-cognitivo do aluno, aumentando sua capacidade de abstração que se perpetua no auxílio de várias áreas da matemática, e estimula o aluno "pensar" de forma matemática. Ainda temos no desenvolvimento lúdico uma ótima ferramenta de modelo de ensino-aprendizagem, já verificado como autores como Vygotsky\*:

\*Segundo Vygotsky, a lúdica influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração [VYG 89].

Tudo isso apresentado ao aluno para que fizesse em grupo para estimular sua capacidade de socialização e trabalho em equipe, desenvolvendo em si, um trabalho multifacetário que ajudará no seu desenvolvimento neuro-cognitivo e social.