UNIDA
Universidad de la Integración de las Américas
PARAGUAY

ESCUELA DE POSTGRADO

MESTRADO EM CIÊNCIAS DA EDUCACÃO

RITIANNE DE FÁTIMA SILVA DE OLIVEIRA

GINCANA DE MATEMÁTICA: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA PARA A APRENDIZAGEM A PARTIR DE ATIVIDADES LÚDICAS COM ALUNOS DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS DA ESCOLA JOSÉ DE DEUS ANDRADE

Asunción – PY

2016

RESUMEN

Este estudio tuvo como objetivo introducir el uso de gincana matemática en la construcción del conocimiento de los estudiantes de la educación de jóvenes y adultos. El objetivo fue verificar la construcción del conocimiento, la importancia de utilizar los juegos matemáticos en la clase y un breve contexto de la trayectoria de la EJA en Brasil y en el municipio Canaã dos Carajás. La información bibliográfica fuerecogidade libros, artículos de revistas publicados, artículos de Internet y otros. Fue una investigación-acción con enfoque cualitativo que tuvo como objetivo principal analizar el uso de la gincana matemática como un facilitador y una herramienta de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en el Centro Municipal de Educación de Jóvenes y Adultos – José de Deus Andrade, ubicada en el municipio de Canaán . El proyecto fue desarrollado en la escuela con tres clases de EJA con una muestra de dos maestros y dieciséis estudiantes, dos de ellos con necesidades especiales. Se aplicaron cuestionarios y entrevistas. Los resultados indican que hay un predominio de unas prácticas pedagógicas tradicionales en la enseñanza de la educación de adultos jóvenes y el uso de lagincana matemática como enfoque metodológico facilitó el proceso de enseñanza y aprendizaje, tornando las clases de matemáticas más dinámicas y atractivas. El grado de dificultad en el contenido matemático utilizado mostró que a través del uso de juegos matemáticos se ha conseguido facilitar la comprensión de los conceptos matemáticos se hace más fácil y más eficaz, promoviendo así la posibilidad de aprender de sus errores y estimulando su razonamiento lógico. En conclusión, a lo largo de este estudio se encontró que el juego es ante todo una acción donde el estudiante deja de ser un oyente de las explicaciones del profesor y se vuelve participante en el proceso de construcción de conceptos matemáticos, y con frecuencia aprendizaje se deriva de las propias reflexiones realizadas por el estudiante.

Palabras clave: Matemática. Gincana. Lúdico. EJA. Juegos matemáticos. Aprendizaje.