



# FEIRAS DE MATEMÁTICA

IV Feira Regional de Matemática  
II Feira Regional de Matemática

ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



## MATEMÁTICA CRIATIVA

Categoria: EF – Anos Iniciais.

Modalidade: Matemática Aplicada e/ou Inter-relação com outras disciplinas.

**STRUCKER, Emanuely; SOBRENOME, Milena; MACHADO PREISLER, Thales  
André; OTTONELLI, Tuani.**

**Instituição participante: Escola Municipal de Ensino Fundamental Venceslau Pinheiro,  
Condor-RS.**



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



## INTRODUÇÃO

Em face do cenário atual, a educação encontra-se numa busca persistente e incansável de restaurar as aprendizagens que foram defasadas no período pandêmico. Dentro da sala de aula envolvida pelas quatro paredes, com o quadro, livros e materiais diversos o professor encontra-se, por diversas vezes, desesperado para que a leitura seja construída dentre seus alunos, bem como também outros conteúdos obtenham sucesso.

No projeto em questão, aplicado por três alunos do 2º ano do ensino fundamental, foi explorada a interdisciplinaridade, afim de fazer com que o espaço da sala de aula fosse além de absorver informações e decorar conteúdos, tornando-se mais atraente e despertando o interesse de cada estudante. Levando em consideração, que esta relação entre as disciplinas também é abordada na BNCC, como uma articulação horizontal.

“As competências específicas possibilitam a **articulação horizontal** entre as áreas, perpassando todos os componentes curriculares.” (BNCC, estrutura da BNCC ensino fundamental)

O estudo foi de cunho exploratório, descritivo e observatório, não foi poupando os dados coletados de uma pesquisa qualitativa, que teve como propósito perceber a importância dos jogos na prática educacional, onde obteve conhecimentos e informações que podem e devem servir para a prática profissional dos professores no seu local de ensino.

Durante as duas semanas que o projeto foi elaborado, disciplinas foram estruturadas em questionários. Levando a reflexão, conhecimento e cálculos de forma dinâmica e engajada. Constatando aquilo que já foi objeto de estudo por muitos pensadores, e tema de muitas pesquisas, teses e dissertações, que os jogos podem e devem ser inseridos cada vez mais dentro do espaço escolar como ferramenta de ensino.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



## CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente capítulo está organizado para explicar o percurso metodológico realizado, a partir da problematização, percorrendo sobre o passo a passo do desenvolvimento do projeto em direção aos objetivos traçados.

A classificação do estudo é indicada como tipo de pesquisa de natureza qualitativa, proporcionando novas visões sobre um assunto que já é conhecido. Observando diversas dificuldades dentro de uma classe multisseriada, após quase dois anos sem aulas presenciais, logo nos primeiros dias já era notável a necessidade de fazer o diferente acontecer. Esse diferente, era em métodos inovadores, que despertasse o interesse de cada um no conteúdo que era proposto.

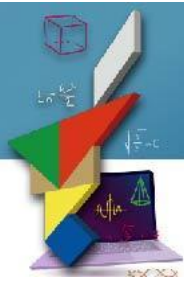
Neste contexto, foi executado a Roleta das Perguntas, as estratégias de utilização do jogo pode ser alteradas de acordo com os conteúdos curriculares a serem trabalhados. No projeto em questão doze perguntas foram elaboradas dentre as disciplinas de matemática, ciências e português, envolvidas pelo raciocínio lógico.

Conforme a LDB,

“Tudo isso deve acontecer num contexto em que cuidados e educação se realizem de modo prazeroso, lúdico. Nesta perspectiva, as brincadeiras espontâneas, o uso de materiais, os jogos, as danças e os cantos, as comidas e as roupas, as múltiplas formas de comunicação, de expressão, de criação e de movimento, o exercício de tarefas rotineiras do cotidiano e as experiências dirigidas que exigem que o conhecimento dos limites e alcances das ações das crianças e dos adultos estejam contemplados. (Página 15).”

Dessa forma, o jogo aconteceu de forma lúdica, onde o aluno girava a roleta e a pergunta que parava na flecha era discutida entre os jogadores e respondida, sendo duas delas: “Qual palavra está dentro da palavra REPOLHO?” e “Como escreve o número 14?”

A coleta de dados deu-se por meio de pesquisa descritiva e observação. Segundo Silva & Menezes (2000, p.21), “a pesquisa descritiva visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Envolve o uso de técnicas padronizadas de coleta de dados: questionário e observação sistemática. Assume, em geral, a forma de levantamento”.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



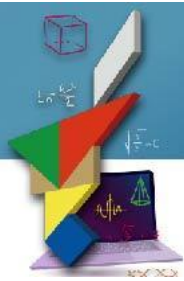
Introduzindo os resultados, vale ressaltar que num primeiro momento, os conteúdos que haviam sido abordados de livros, que a instituição recebe do governo e disponibiliza para ser usado, foi desmiuçado para os alunos porém eles apresentavam dificuldade para interpretar, compreender e conseqüentemente na resolução de exercícios. Saindo deste passo a passo de uma pedagogia tradicional, onde o professor é um transmissor de conteúdos e o aluno um mero ouvinte, e adentrando numa pedagogia nova, inspirada na Escola Nova, tornando o aluno protagonista da aula. Inserindo o jogo, o impulsionou na busca das respostas da roleta de forma espontânea, e também desta mesma forma o induziu a querer entender o conteúdo para conseguir responder as perguntas descritas.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais descreve a Pedagogia Tradicional como: “A metodologia decorrente de tal concepção baseia-se na exposição oral dos conteúdos, numa sequência predeterminada e fixa, independentemente do contexto escolar; enfatiza-se a necessidade de exercícios repetidos para garantir a memorização dos conteúdos.” E ainda, explicita a Pedagogia Nova de tal forma: “O centro da atividade escolar não é o professor nem os conteúdos disciplinares, mas sim o aluno, como ser ativo e curioso. O mais importante não é o ensino, mas o processo de aprendizagem.”

Ao observar o desenvolvimento das aulas, intercalando diversos métodos de prática pedagógica, notou-se que ao lançar os jogos como meio de aprendizagem, os alunos mudavam completamente a reação tanto corporal quanto verbal, o interesse naturalmente acontecia, o engajamento e vontade de aprender também.

Para Vygotski, os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Nesse contexto, podemos atribuir o jogo sendo um aliado do profissional da área da educação, que é capaz de desmistificar o ensino para os alunos. Em meio a isto, a Roleta das Perguntas foi realizada e obteve sucesso e interação entre os participantes.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



## CONCLUSÕES

Dado o exposto, conclui-se que os jogos, mesmo de forma coordenada pelo profissional, consegue despertar o interesse nos estudantes, fazendo-o buscar o conhecimento de forma espontânea e voluntária, na busca de desvendar as propostas que a dinâmica traz consigo. Ainda, é capaz de superar dificuldades no aprendizado e ser um aliado do ensino, facilitando a compreensão de conteúdo, progredindo o aluno em seu nível de conhecimento, colaborando para que sintam-se protagonistas da aula e peça fundamental do processo ensino-aprendizagem.

Para finalizar, os jogos como ferramenta de estudo colaboram na auto avaliação do aluno, em sua reflexão quanto aos avanços que é capaz de realizar e ao que já foi realizado.



# FEIRAS DE MATEMÁTICA

IV Feira Regional de Matemática  
II Feira Regional de Matemática

ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



## REFERÊNCIAS

MARTINS TORRES DUAILIBI, Viviane. **Os Jogos Para Piaget, Wallon e Vygotski e a Psicopedagogia**. Disponível em: <<https://www.webartigos.com/>> Acesso em: 15 jul. 2022.

**BNCC**. Disponível em: <<https://www.basenacionalcomum.mec.gov.br>> Acesso em 15 jul. 2022.

ALVES COTONHOTO, Larissy; BROETTO ROSSETTI, Claudia; AMBROZINE MISSAWA, Dadalto. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. Disponível em: <<https://www.pepsic.bvsalud.org/>> Acesso em 16 jul. 2022.

Trabalho desenvolvido com a turma 2º ano do ensino fundamental, da Escola Venceslau Pinheiro pelos alunos: Emanuely Strucker; Milena dos Santos Silva e Thales Machado Preisler.

### Dados para contato:

**Expositor:** Emanuely Strucker;

**Expositor:** Milena dos Santos Silva;

**Expositor:** Thales Machado Preisler.

**Professor Orientador:** Tuani Ottonelli; **e-mail:** tuaniottonelli@hotmail.com.