



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



A MATEMÁTICA LÚDICA NO DIA A DIA

Categoria: Ensino Fundamental – Anos Iniciais

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

KNACK, Bruno da Rosa; LADWIG, Tiane Kunzler; ROSÁRIO, Adriana Aparecida Soares do.

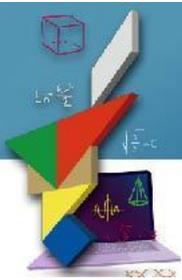
Instituição participante: Escola Municipal de Educação em Tempo Integral Eugênio Ernesto Storch. Ijuí, RS.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por finalidade demonstrar a importância que o lúdico representa no processo de ensino, colocando as atividades lúdicas como instrumentos de aprendizagens fundamentais, levando os educandos a pensar, criar e interagir. O trabalho em questão foi realizado com os vinte e quatro educandos do primeiro ano da Escola Municipal de Educação em Tempo Integral Eugênio Ernesto Storch no período da tarde, visa compartilhar os momentos de ludicidade e significado da construção do conhecimento matemático através de jogos, pesquisa de campo e registro das atividades. Esse trabalho possibilitou a construção e consolidação de novos conhecimentos acerca dos conceitos matemáticos estudados.

Se tornam cada vez mais importantes refletir sobre as questões ambientais, com isso a escola busca alternativas e soluções para viver em equilíbrio com o meio ambiente. A alfabetização matemática acontece no dia a dia em um ambiente propício para a consolidação dos conhecimentos. Este projeto possibilitou aos educandos criar, imaginar, construir novas situações de aprendizagens e desafios.

As práticas pedagógicas aconteceram na sala de aula, os educandos iniciaram a alfabetização matemática com elementos para contagem, sequência numérica, seriação, estimativa, pesquisa, comparação e observação. Sabendo que estão contribuindo para o meio ambiente e também fazendo o bem ao próximo, os educandos se envolvem no projeto e se tornam protagonistas das suas vivências.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

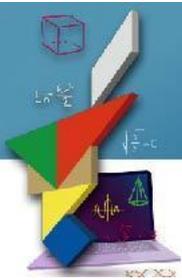
Através da ludicidade é notável o avanço na aprendizagem dos educandos, partindo dessa premissa busca-se alternativas para envolver os educandos e que consolida seus conhecimentos. A alfabetização matemática acontece no primeiro ano do ensino fundamental, na escola em tempo integral os educandos estudam esse componente curricular no turno da tarde, juntamente com os estudos de ciências e estudos socioambientais.

O projeto surgiu na turma do primeiro ano ao estudar os números, primeiramente são apresentados números, códigos e letras para realizar a diferenciação, depois vão identificando os números até dez e aumentando conforme os educandos vão construindo seus conhecimentos. A sala de aula é um ambiente mágico, as aprendizagens aparecem aos poucos assim como a atividade que foi possibilitada aos educandos procurar os números e identificar a quantidade.

Figura 1: Brincadeira do número escondido.



Fonte: Própria autora (2022)



ORGANIZAÇÃO:



Cada criança tem seu tempo de aprender, de construir seus conhecimentos e desenvolver suas habilidades. O professor necessita descobrir maneiras para auxiliar os educandos na alfabetização matemática. Ler e escrever, conhecer os conceitos matemáticos torna-se indispensável para a vida, e é mágico esse momento quando os educandos realizam associações e descobrem esse mundo que encanta a todos. Segundo Almeida (1995, p.41):

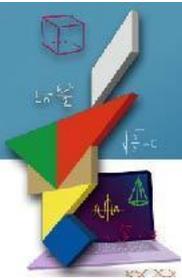
A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (Almeida 1995, p.41).

A turma foi desafiada a construir o jogo da corrida dos números, o mesmo foi construído com tinta na sala de aula com caixas de ovos. Considerando-se a importância do lúdico dentro do contexto escolar, os jogos são ferramentas utilizadas que possibilitam momentos de socialização, integração, raciocínio, criatividade e imaginação. O jogo pode propiciar situações de construções de aprendizagens, a revisão de conceitos já aprendidos. Através do jogo os educandos são capazes de construir regras e aprender a respeitar sua vez.

Figura 2 e 3: Construção da Corrida dos Números.



Fonte: Própria autora (2022)



ORGANIZAÇÃO:



PATROCÍNIO:



Para a alfabetização matemática os jogos representam um leque de possibilidades para ser vivenciadas nas aulas, é um momento de troca em que o educando enfrenta diferentes percepções. Os jogos contribuem para intensificar a construção do conhecimento, e são suporte pedagógico. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) dos anos iniciais, destaca a importância da utilização de atividades envolvendo jogos e a sua contribuição no processo pedagógico, visto que:

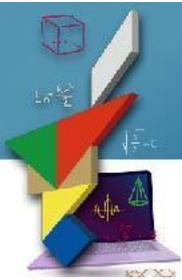
Para crianças pequenas, os jogos são as ações que elas repetem sistematicamente, mas que possuem um sentido funcional (jogos de exercício), isto é, são fontes de significados e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam num sistema. Essa repetição funcional também deve estar presente na atividade escolar, pois é importante no sentido de ajudar a criança a perceber regularidades (BRASIL, 1997, p.35).

Durante o primeiro semestre a Aapecan enviou para nossa escola o pedido para a comunidade escolar coletar tampinhas de garrafas pet, pensando nas atitudes sobre o meio ambiente acreditamos ser possível essa campanha na escola e abraçamos a causa. A matemática está em todos os ambientes e o professor percebe muitas possibilidades para trabalhar os conceitos matemáticos. Primeiramente a turma foi desafiada a separar por cores as tampinhas, depois por grupos de quantidades que a professora orientava. Então surgiram algumas dúvidas sobre as tampinhas: Essa tampa é do quê? Iniciaram a pesquisa sobre as embalagens.

Figura 4: Separação das tampinhas por cores.



Fonte: Própria autora (2022)



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



A turma realizou a visita ao supermercado próximo da escola para identificar quais eram as embalagens que tinham as tampinhas. As estimativas foram surgindo, quando viram os tamanhos das embalagens de água, alguns educandos diziam a quantidade de água que pensavam ter. Também observaram as embalagens diferentes para identificar a quantidade de ml, identificando qual é a embalagem maior e menor.

Figura 5 e 6 : Identificação das tampas das embalagens no supermercado.



Fonte: Própria autora (2022)



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



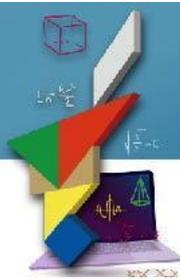
PATROCÍNIO:



CONCLUSÕES

A utilização de atividades lúdicas na Matemática e de materiais concretos está totalmente relacionada ao desenvolvimento cognitivo da criança, ela contribui para a aprendizagem significativa. Desta forma, é notório que a utilização dessas metodologias ajudam no ensino de Matemática, e nos anos iniciais é fundamental que possamos trabalhar com esses tipos de metodologias, para que os alunos tenham a manipulação dos materiais. O uso dessas metodologias no ensino de Matemática ajuda no interesse e entusiasmo dos alunos em aprender a disciplina.

A Matemática é de grande importância para os alunos no primeiro ano, além de servir como suporte para as demais séries, estimula aos educandos desenvolverem o pensamento lógico, o olhar crítico sobre os conceitos construídos, além de envolver o que é aprendido com o dia-dia. O objetivo da alfabetização matemática é construí-la com a interação dos educandos, podendo tornar a aprendizagem mais propícia. É importante ao trabalhar com conceitos matemáticos, que estes sejam explicados de forma clara e que haja o domínio sobre o tal, pois serão conceitos que servirão de base para toda Matemática escolar. A utilização do lúdico no ensino da Matemática é de extrema relevância para o desenvolvimento da criança, ele fornece um desenvolvimento prazeroso e divertido. Quando a criança brinca, ela aumenta a autoestima e independência, desta forma ela pode construir seus conhecimentos e desenvolver seu raciocínio.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática**. Brasília: Ministério da Educação, 1997.

Trabalho desenvolvido com a turma do primeiro ano, da Escola Municipal de Educação em tempo Integral Eugênio Ernesto Storch pelos alunos: Amanda Schumann Soares; Anne Rieter Muhlbeier; Arthur Pedroso Zilch; Bernardo Giese da Silva ; Bruno da Rosa Knack; Dafiny Alice da Costa de Castro; Davi da Veiga Glitz; Fernando Fritz Cardoso; Gustavo do Nascimento dos Santos; Harry James Antunes de Souza; Ísis Sophia Carvalho Beerbaum; João Lucas Mogan Kunz; Laura Gabriela Rigotte Lopes da Silva; Leonardo Cabral Ramos; Lorenzo Wiersbicki da Silva; Luã Gabriel Machado Lopes; Lucas Desdevalle Andrioli; Maiara Ponciano Londero; Maya Zanetti Mazzonetto; Pedro Henrique Fim Rabelo; Tiane Kunzler Ladwig; Victor Gabriel de Campos; Milena Batista Leal; Natalee Batista Leal.

Dados para contato:

Expositor: Bruno da Rosa Knack

Expositor: Tiane Kunzler Ladwig

Professor Orientador: Adriana Aparecida Soares do Rosário; **e-mail:** adriana.r@prof.smed.ijui.rs.gov.br