



VI Feira Estadual de MATEMÁTICA

DO RIO GRANDE DO SUL



26/09/2025

Unijui Campus Santa Rosa

Apoio: Patrocínio:



Stara



CRESOL



Cotrirosa

unifique

Realização:



FEMAT



Unijui



MATEMÁTICA EM MOVIMENTO: JOGO DE BOLITA COMO RECURSO DIDÁTICO

Categoria: Ensino Fundamental - Anos Iniciais

Modalidade: Materiais Instrucionais e/ou Jogos Didáticos

OST, Louise Casarotto;

TERRA, Maria Valentina Przybytowicz

HERMES, Gêssica Aline

Instituição participante: Escola Municipal de Educação em Tempo Integral Eugênio Ernesto
Storch - Ijuí/RS

INTRODUÇÃO

O ensino da Matemática no primeiro ano do Ensino Fundamental exige abordagens pedagógicas lúdicas, de interações, brincadeiras e que envolvam a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. Brincar com as crianças é permitir que o ensino ocorra de forma divertida, alegre e que faça sentido para elas. Por isso, realizamos junto à turma do primeiro ano do Ensino Fundamental o Campeonato de Bolita, uma atividade que, além de ser um momento de diversão, integra o componente de Matemática por meio de jogos matemáticos e processos criativos de aprendizagem. O projeto, além de proporcionar momentos lúdicos e de socialização, permite que as crianças apliquem conceitos matemáticos essenciais, como soma, subtração, classificação, construção de gráficos e tabelas, de maneira prática e contextualizada. Ao integrar a Matemática ao jogo, estes momentos oferecem uma rica oportunidade de vivenciar os conteúdos de forma interativa, permitindo a compreensão e a fixação desses conceitos de forma significativa.



VI Feira Estadual de MATEMÁTICA DO RIO GRANDE DO SUL



26/09/2025

Unijui Campus Santa Rosa

Apoio: Patrocínio:



Stara



CRESOL



Cotrirosa



unifique

Realização:



FEMAT



Unijui



Unijui



Unijui



Unijui



Unijui

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Projeto Campeonato de Bolita surgiu a partir de um dos interesses intrínsecos das crianças: brincar! Dessa forma, atrelado aos conteúdos dos componentes de matemática, jogos matemáticos e processos criativos, iniciamos com uma exploração livre das bolitas, as crianças tiveram oportunidade de manipular, mostrar seus conhecimentos e partilhar suas experiências sobre as mesmas. Como destaca Nóvoa (2009, p. 45), "ao integrar jogos e brincadeiras ao currículo, a matemática, por exemplo, deixa de ser um conteúdo abstrato e passa a ser vivenciado de forma concreta e significativa pelos alunos".

Nesse sentido, “o lúdico, expresso por meio de jogos e brincadeiras, é um instrumento essencial no Ensino Fundamental, pois possibilita à criança aprender de forma prazerosa, desenvolvendo competências cognitivas, sociais e emocionais que fortalecem a construção do conhecimento” (Kishimoto, 2011).

Após esse primeiro momento de exploração, as crianças iniciaram uma discussão sobre o que seria necessário para a realização da competição. Juntos, discutimos as regras e combinados, além de definir a divisão dos grupos, considerando a quantidade de crianças na turma. Também foi realizada a produção das fichas de inscrição, que incluíam as regras do campeonato, a definição das equipes e a assinatura de cada aluno, comprometendo-se a respeitar o que foi acordado no grupo. As crianças tiveram participação ativa durante todos este processo, assim como destaca Freire “A pedagogia participativa propõe que o aluno seja sujeito ativo do processo de aprendizagem, assumindo protagonismo na organização, planejamento e execução das atividades, contribuindo assim para a construção coletiva do conhecimento e para o desenvolvimento de autonomia e responsabilidade” (Freire, 1996)

FICHA DE INSCRIÇÃO - CAMPEONATO DE BOLITA

NOME: AUGUSTO M.


EU QUERO E ACEITO PARTICIPAR E ME COMPROMETO A:

ESPERAR MINHA VEZ
DE JOGAR
ME DIVERTIR E JOGAR
O QUE IMPORTA É
PARTICIPAR

COR DE SUA EQUIPE:

() AZUL () VERMELHO () VERDE () AMARELO

ASSINATURA: Augusto



Fonte: a autora



VI Feira Estadual de MATEMÁTICA

DO RIO GRANDE DO SUL



26/09/2025

Unijui Campus Santa Rosa

Apoio: Patrocínio:



Stara



CRESOL



Cotrirosa unifique

Realização:



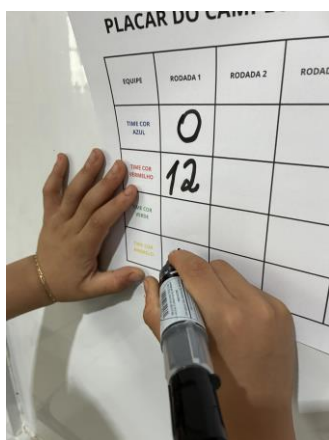
Definimos que o campeonato seria composto por cinco rodadas, nas quais as pontuações de cada equipe seriam anotadas. Cada integrante do grupo teria direito a duas jogadas. Estabelecemos que cada bolita valeria um ponto, exceto a bolita vermelha e a azul, que valeriam dois pontos. Todas as bolitas deveriam ser posicionadas dentro de um triângulo, com o objetivo de retirar o maior número possível de trás da linha.



Fonte: a autora

A ordem das jogadas foi sorteada e o campeonato teve início. A cada bolita lançada, as crianças registravam na tabela e no caderno as informações referentes à equipe que estava jogando, o jogador responsável, a quantidade de bolitas fora do triângulo, e comparavam a pontuação obtida e a de outros jogadores. As crianças também somavam as duas jogadas de cada jogador e, ao final de cada rodada, calculavam a pontuação total do grupo.

Enquanto a competição acontecia, os registros das habilidades e conceitos matemáticos estavam sendo aplicados de maneira contínua, principalmente no que diz respeito à soma, à organização de dados e à análise das pontuações.



Fonte:

a

autora

Ao final de todas as rodadas, realizamos uma nova soma dos pontos para determinar a classificação final e a ordem numérica dos grupos. Para melhor visualização, construímos um



VI Feira Estadual de MATEMÁTICA

DO RIO GRANDE DO SUL



26/09/2025

Unijui Campus Santa Rosa

Apoio: Patrocínio:



Stara



CRESOL



Cotrirosa



unifique

Realização:



gráfico coletivo, exibindo as pontuações e a classificação final das equipes. Segundo Ausubel (2003), “a aprendizagem significativa ocorre quando o aluno se envolve ativamente nas atividades, relacionando conceitos matemáticos com experiências concretas e práticas do cotidiano”, o que demonstra que todas essas etapas contribuíram para a construção ativa do conhecimento.

CONCLUSÕES

O desenvolvimento do Projeto Campeonato de Bolita no primeiro ano do Ensino Fundamental demonstrou, de forma prática e significativa, a importância do jogo como recurso pedagógico para o ensino da Matemática. A proposta possibilitou que as crianças vivenciassem situações concretas de aprendizagem, nas quais conceitos matemáticos, muitas vezes trabalhados de forma abstrata, foram experienciados no cotidiano da brincadeira.

Ao longo das etapas do projeto, percebeu-se o grande envolvimento das crianças, manifestado na vibração pelos pontos conquistados pela equipe, nos registros realizados individualmente e coletivamente, tornando o processo de aprendizagem mais significativo.

É válido destacar a participação ativa das crianças durante todo o processo, desde a organização do material, das equipes, até os registros das jogadas. Foram momentos ricos de aprendizagem, nos quais, por meio da diversão, da brincadeira e do jogo, as crianças desenvolveram raciocínio lógico, atenção, colaboração entre equipes e tomada de decisões.

Com o projeto, as crianças experienciaram a Matemática em diferentes situações no cálculo dos pontos, na comparação de resultados, na construção de gráficos, na interpretação de tabelas, na ordenação numérica das equipes, bem como na observação das estratégias utilizadas pelos demais grupos.

Conclui-se, portanto, que iniciativas pedagógicas que valorizam os interesses espontâneos das crianças, a partir do lúdico e do jogo, não promovem apenas a consolidação de conceitos matemáticos, mas também incentivam o respeito às regras, o desenvolvimento de competências socioemocionais e a colaboração com os colegas. Dessa forma, o projeto foi capaz de transformar a experiência matemática das crianças de maneira contextualizada e significativa, tornando o processo de ensino-aprendizagem uma oportunidade de crescimento integral, reforçando a ideia de que aprender também é, e deve ser, um ato de brincar.



VI Feira Estadual de MATEMÁTICA

DO RIO GRANDE DO SUL



26/09/2025

Unijui Campus Santa Rosa

Apoio: Patrocínio:



Stara



CRESOL



Cotrirosa

unifique

Realização:



REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 35. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

NÓVOA, António. **A formação dos professores e a profissão docente**. 2. ed. São Paulo: Edições Asa, 2009.

Trabalho desenvolvido com a turma do Primeiro Ano do Ensino Fundamental I, da Escola Municipal de Educação em Tempo Integral Eugênio Ernesto Storch, pelos alunos: Anthony Gabriel Dressler; Augusto Michel De Mello; Augusto Scheibner Dellafavera; Catarina Svick; Dominic De Melo Da Luz; Giovana Bones De Lima; Heitor Schreiber Dos Santos Balboena; Helena Bones De Lima; Helena Da Costa Buratti Lucca De Moraes; Helena Vitoria Portinho Moraes; Helena Zuge Sklar; Henrique Urbano Junthon; João Victor De Lima Cardoso; Kaleb Moraski Batista; Kevin Gabriel Kumm Silveira; Louise Casarotto Ost; Maria Valentina Przybytowicz Terra; Milena Borba Dal Berto; Oliver Raphael Kachuk Golle; Pedro Roque Da Luz; Raiana Cardoso Pasche; Ryan Alex Dos Santos Schmidt; Samuel Gabriel Dias De Moura; Sarah Contenda Dos Santos; Vitoria Roque Da Luz.

Dados para contato:

Expositor: Louise Casarotto Ost; **e-mail:** digitar e-mail;

Expositor: Maria Valentina Przybytowicz Terra; **e-mail:** digitar e-mail;

Professor **Orientador:** Gécica Aline Hermes; **e-mail:**
gessica.hermes@prof.smed.ijui.rs.gov.br;