

# PROJETO INTEGRADOR IV



## O lúdico no ensino da Matemática

LOPES, Yasmine Martins

MARTINS, Rayane Felipe

MELO, Nyvea Lodron de

NASCIMENTO, Dara Abreu

NOGUEIRA, Natália Batista

SILVA, Waléria Aparecida de Souza da Rocha

CONDÉ, Patrícia Peluso - ORIENTADORA



PEDAGOGIA

### INTRODUÇÃO

O projeto Integrador IV é uma disciplina oferecida pelo curso de Pedagogia e que neste semestre foi realizado de forma presencial em consonância com a disciplina de Matemática Básica, por meio de confecções de jogos e atividades lúdicas que contribuíssem para dinamizar e auxiliar no ensino e na aprendizagem de conteúdos que na maioria das vezes são ensinados de maneira mecanizada.

Os trabalhos pedagógicos lúdicos são usados para o melhoramento do ensino. Na educação, usamos o conceito do lúdico para nos referir a jogos, brincadeiras e qualquer exercício que trabalhe a imaginação e a fantasia. A ludicidade é um instrumento potente para o processo de ensino-aprendizagem em qualquer nível de formação, mas está presente com mais frequência na Educação Infantil. Isso porque, na infância, a forma como a criança interpreta, conhece e opera sobre o mundo é, naturalmente, lúdica.

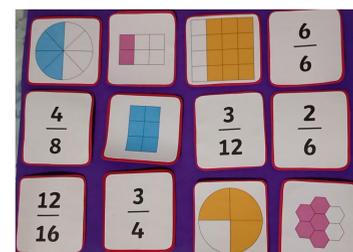
### DESENVOLVIMENTO

Diante do retorno das aulas presenciais neste semestre, o Projeto Integrador foi realizado seguindo todas as recomendações e respeitando o distanciamento, de tal forma que a maioria dos jogos matemáticos foram confeccionados em casa e posteriormente apresentados em sala de aula com a finalidade de compartilhar diferentes recursos e atividades que podem ser utilizados e colocados em prática com turmas de diferentes anos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I, desde jogos para trabalhar os primeiros sistemas de numeração, números decimais, operações matemáticas até os sólidos geométricos, por meio da construção de maquetes. Também foram confeccionados alguns jogos em grupo dentro da sala, com o objetivo de trabalhar e sistematizar o conhecimento das quatro operações básicas e do ensino de frações.

Os jogos de fração são importantes para que possamos ensinar uma matéria que, na opinião de muitos alunos, é um pouco mais complexa, especialmente noções como o inteiro e suas partes. A forma como isso é introduzido na escola faz toda a diferença na construção do conceito e entendimento das frações. Esse trabalho repercute nas relações que o aluno estabelece com os conteúdos matemáticos que ele levará consigo em sua trajetória escolar e pessoal.

### RESULTADOS

A realização do projeto contribuiu consideravelmente para enriquecer as nossas futuras práticas pedagógicas e ampliar os horizontes a respeito da infinidade de recursos e materiais que estão a nossa disposição e da nossa criatividade para oferecer um ensino de qualidade e mais significativo, apoiando na “[...] utilização do lúdico como ferramenta didática em busca da conquista do interesse do aluno para aprender a aprender de forma interativa” (VILELA, 2008, p.5-6).



### CONCLUSÃO

Durante todo o projeto percebeu-se a relevante importância que o lúdico desempenha no ensino e aprendizagem da matemática, visto que em toda realização do trabalho foi sempre procurado apresentar as melhores propostas de jogos e atividades visando a uma melhor fixação dos conteúdos, pois sabe-se que uma educação de qualidade está diretamente relacionada à criatividade e à força de vontade dos professores e não apenas aos recursos que as escolas oferecem, como é muito bem dito pelo filósofo e educador Mário Sérgio Cortella, “faça o teu melhor, na condição que você tem, enquanto você não tem condições melhores, para fazer melhor ainda”.

### REFERÊNCIAS

VILELA, VERA LÚCIA MARIA LUCIANO. **O lúdico como instrumento de aprendizagem no ensino da Matemática**. 2008. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Educação)-Universidade Federal de Goiás, Programa de Pós-Graduação em Educação, Goiás.