

MATEMATIZANDO LUDICAMENTE

Coordenadora de Área: SAMPAIO, Raquel Terezinha

Supervisora: DALBERTO, Angela Maria

Bolsistas: MOREIRA, Adriana; CORDEIRO, Cleonir Correa; SERENA, Jéssica Caroline; SILVA, Jéssica Kervald Alves da; PINTO, Rosane.

Subprojeto: Pedagogia Campos Novos

Área do conhecimento: ACH

Introdução: Para os alguns alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a Matemática é vista como um componente curricular de pouca utilidade no seu dia a dia e concebida pela maioria como algo de difícil compreensão, desinteressante e longe de ser uma maravilha, por apresentar diversas fórmulas abstratas, as quais, de fato, não têm sentido algum antes de serem compreendidas pela criança. Mas, ao contrário, esse ramo de conhecimento está muito mais próximo de nossa vida cotidiana do que imaginamos e seus conceitos podem ser facilmente entendidos, desde que sejam oferecidas condições satisfatórias para sua compreensão. A fim de ultrapassar as barreiras existentes entre o ensinar e o compreender é que o lúdico na Matemática se mostra como uma ferramenta poderosa no sentido de motivar o aluno para o entendimento dos conceitos matemáticos que são extremamente importantes para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da coerência, além, é claro, da compreensão do mundo que os cerca. É uma ferramenta essencial para atender à necessidade de elaborar pedagogicamente aulas com maior aproveitamento e entretenimento, ajudando o aluno a analisar, compreender e elaborar situações que possam resolver determinados problemas que sejam propostos pelo professor, permitindo a análise e compreensão da proposição exposta pelo aluno tendo como resultado adquirir conhecimento, interpretar e articular métodos para argumentar e resolver problemas. As atividades lúdicas têm um papel importante no desenvolvimento das crianças pela riqueza de situações que envolvem as atividades de jogos e brincadeiras, pois são ferramentas facilitadoras de aprendizagem. O bom êxito de toda atividade lúdica pedagógica depende exclusivamente do adequado preparo e liderança do professor. **Objetivo:** Relacionar o aprendizado da Matemática com Literatura (histórias infantis, parlendas, poemas e outros) identificando e analisando a aprendizagem dos alunos, de forma mais prazerosa e significativa. **Metodologia:** Confeção de jogos matemáticos (as quatro operações, confeção de tabuada), contação de histórias e dramatizações, trabalhos em grupos, elaboração de textos utilizando a leitura de imagens, sempre com o objetivo de estimular o aprendizado, suprimindo gradativamente suas dificuldades na linguagem matemática. **Conclusão:** O programa PIBID contribui para melhorar a realidade escolar. O atendimento feito pelas bolsistas é de extrema importância, pois essas experiências são determinantes para melhor rendimento escolar e um aprendizado significativo para os alunos. No projeto *A Matemática do Era Uma Vez*, os alunos compreenderam que a Matemática faz parte da vida diária de todos e está presente na variedade de textos que circulam em nosso cotidiano. Os alunos participaram de todas as atividades propostas pelas bolsistas do PIBID. Ao desenvolverem as atividades tiveram a oportunidade de analisar, comparar, criar situações matemáticas e avaliar os resultados. O uso dos jogos matemáticos em sala de aula oportuniza aprender numa atividade que envolve, além da linguagem Matemática, a curiosidade por outras linguagens, mostrando que é possível, sim, aprender matemática brincando.

Palavras-chave: A importância do Lúdico. Aprendizagem significativa e prazerosa. Desafios do Educador.