

A LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA ATRAVÉS DE JOGOS DE MESA E TABULEIRO

ODS (04)

Rosilene Aparecida Cortez Moura (Mestranda da Universidade de Taubaté)

Resumo

Com plena consciência de que a Matemática é uma ciência que teve, têm e certamente terá seus períodos de descobertas e evoluções dos conhecimentos adquiridos, do fruto do trabalho humano, evidencia a importância de associarmos os conteúdos no contexto atual de uma forma lúdica e desafiadora. Partindo dessa premissa, o desenvolvimento de habilidades através de Jogos de Tabuleiro, visa oportunizar uma melhor compreensão e associação referente ao assunto abordado, bem como a colaboração entre pares para o entendimento e o aprimoramento do aprendizado escolar. Assim, com o intuito de motivar e engajar os alunos nas aulas, foi proposto uma metodologia diferenciada, envolvendo questões matemáticas adaptadas aos Jogos de mesa e Tabuleiro e sua criação. Foi desenvolvido em sala de aula com quatro turmas de alunos, sendo 8º ano A, B e C, e 6º A, da Escola Estadual Maria Aparecida, em Caçapava – SP, de forma a incentivar o raciocínio lógico, a concentração, atenção, compreensão, interação, construção, estratégias e o trabalho colaborativo em equipe, afim de despertá-los como construtores do seu próprio conhecimento. As atividades foram propostas nas aulas de matemática, desenvolvidas em grupos com 4 ou 5 alunos, de forma que todos participassem da sua construção, criação e elaboração, apresentando um resultado com diversos jogos construídos e adaptados com questões matemáticas, como: Trilha, Dama, Xadrez, Dominó, Jogo da Memória, Tangram, dentre outros. O objeto da pesquisa, Jogos de mesa e Tabuleiro, requer superfícies planas e demarcadas com linhas específicas ou figuras geométricas ou determinadas marcações idealizadas de acordo com as regras envolvidas em cada jogo. Podem ser jogados e construídos em madeira, plástico, papel, tecido ou marcações no chão, mas nesse caso específico, todos os jogos apresentados foram confeccionados em papel e recicláveis. Foi uma experiência desafiadora, obtendo um ótimo retorno por parte dos alunos em termo de interesse, participação, desenvolvimento e conclusão do que foi proposto, visto ser uma atividade lúdica e diferenciada que passará a fazer parte das aulas de matemática, anualmente, aperfeiçoando e evoluindo a cada nova construção.

Palavras-chave: Ensino de Matemática. Metodologias ativas. Lúdico. Jogos de Tabuleiro e Mesa.