

O lúdico e a matemática

COSTA, Rafael Eduardo¹
MARTINS, Solange M. Hermes²
BALKE, Marlova Elizabete*

Em qualquer ramo de atividade faz-se necessário o domínio sobre os números, tal habilidade facilita a abordagem de situações problema que surgem no cotidiano. Porém, esta habilidade tem que ser trabalhada desde o início da vida escolar do estudante, para que seja gradativa e realmente compreendida. Nesse contexto, desenvolve-se o projeto IFRS: Tecendo Ações Educativas na Região do Alto Uruguai, que vem ao encontro a uma necessidade de melhorar o ensino e aprendizagem da matemática das pessoas pertencentes ao meio acadêmico ou não. Assim, o projeto tem como objetivo interligar o lúdico e a matemática através de jogos com os componentes curriculares de matemática do nono ano do ensino fundamental e deficientes visuais. Para tanto, utiliza-se como metodologia jogos de tabuleiro como, por exemplo, batalha naval e trilha, os quais são utilizados para melhor relacionar os conteúdos e conceitos matemáticos previstos nos Parâmetros Curriculares Nacionais, com uso no dia a dia. Este projeto desenvolve-se no Colégio Estadual Haidée Tedesco Reali com as turmas dos nonos anos 99A, 99B e 99C, e também, na Escola Estadual de Educação Básica Dr. Sidney Guerra com as turmas 91 e 92; ambas escolas públicas do município de Erechim. Os encontros são quinzenais no período da manhã, com cada turma separadamente. Destaca-se o encontro, em que se realizou a contextualização do assunto, a revisão de conteúdos contendo pequenos exercícios para embasamento na sequência do projeto. Assim, citam-se algumas ações desenvolvidas: cálculo com formas geométricas, em que os estudantes são desafiados a efetivar atividades de geometria plana e responder perguntas sobre cada processo da atividade; jogo batalha naval, o qual se trabalhou conceitos como coordenadas cartesianas e pares ordenados, que são fundamentais para representações gráficas de funções matemáticas, usando dessa forma o pensamento lúdico para associar aos conteúdos de matemática estudados. Este projeto iniciou em maio de 2019, e continuará até novembro do ano corrente, portanto ainda são poucos os resultados a serem destacados, dentre os quais, pode-se listar o retorno quanto à avaliação das atividades com os estudantes, que se efetivou através de observações das ações e participação nas atividades do projeto, pois demonstram interesse e curiosidade aguçada. Além disso, o projeto prevê a confecção de jogos didáticos de tabuleiro de trilha adaptado para deficientes visuais, participantes da ADEVE de Erechim, o qual se estima que será importante para este público, pois dará ênfase à articulação do lúdico no ensino e aprendizagem da matemática.

Palavras-chave: jogos; tabuleiro; educação básica; deficientes visuais.

Modalidade: Extensão.

¹ Engenharia Mecânica, do *Campus* Erechim do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, costa.rafaeleduardo@gmail.com

² Assistente Administrativo, Instituto Federal do Rio Grande do Sul- *Campus* Erechim, solange.martins@erechim.ifrs.edu.br

* Coordenadora de Extensão, do *Campus* Erechim do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, marlova.balke@erechim.ifrs.edu.br