

PINTOU TABUADA

Vanuza Gomes de Sousa Silva;
 Bruno Eraldo da Silva Ramos;
 Iasmim Sandrelle da Silva Freire;
 Emilly Victória Andrade Santos

O projeto “Pintou tabuada”, tem o objetivo de despertar nos alunos o gosto e prazer pela matemática. Segundo a Diretrizes Curriculares da Educação Básica de Matemática (2008) ensinar matemática é criar estratégia, para que o aluno construa ideias matemáticas, que seja capaz de estabelecer relações entre os conteúdos, proceder ao cálculo, analisar situações propostas, discutir e criar novas estratégias de resolução. O propósito deste projeto é estimular o aprendizado através da interação entre alunos, possibilitando melhor desenvolvimento de “conhecimento construído pelo aluno” (BRASIL, 1998, p. 81). Não é recente o uso dos jogos em sala de aula, Platão (427-347 a.C.), Aristóteles (385-322 a.C.) defendiam as atividades com os jogos na educação de crianças; mencionavam a importância da execução dos trabalhos lúdicos na constituição do desenvolvimento das mesmas; além do amadurecimento destas para a vida adulta. O jogo determina uma forma de “descanso do espírito”, em poucas palavras como algo contrário ao trabalho, ou seja, um divertimento. O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, e facilitador da comunicação entre seres humanos. (Nesse sentido percebemos que os jogos sempre fizeram parte da vida das pessoas em todos os tempos, direta ou indiretamente, mudando a maneira das pessoas de se comportarem, dependendo da necessidade de interação com o meio social, podendo ser visto de forma lúdica ou não. Ao possibilitar novas abordagens para os conteúdos matemáticos, os alunos podem descobrir problemas e soluções, inventar e experimentar novas maneira de resolver, libertando-se de formas convencionais de resoluções e perceber que a Matemática é uma constante construção. A cada acerto do aluno, a professora e os monitores eram pintados. Os discentes amaram e se divertiram.

Referências

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática (5ª a 8ª). Brasília: MEC/SEF. 1998..

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em:
<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.

<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.