**MATEMATICALIZANDO: UMA MANEIRA DIVERTIDA DE APRENDER MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS**

Bruna Katielli Rodrigues FLORENCIO[[1]](#footnote-1); Caroline da Luz MOREIRA[[2]](#footnote-2); Mairim Gabriele da Luz SANTOS[[3]](#footnote-3); Fabricio SOARES[[4]](#footnote-4)

E-mails: [brunakatielli12@gmail.com](mailto:brunakatielli12@gmail.com), [carolineluz12@gmail.com](mailto:carolineluz12@gmail.com), [mairim\_santos@hotmail.com](mailto:mairim_santos@hotmail.com), [soares.fabricio12@gamil.com](mailto:soares.fabricio12@gamil.com)

O presente artigo foi realizado a partir de um projeto desenvolvido para a 21ª Feira do Livro de Cruz Alta, no mês de novembro de 2017, e aplicado com crianças que se encontravam em diferentes níveis de aprendizagem, escrevemos o projeto “Matematicalizando”, com o intuito de usar um material de fácil acesso nas escolas, ou seja o software “*PowerPoint*”, que em muitos computadores já vem com o acesso liberado. Teve por objetivo desenvolver o raciocínio matemático através do lúdico, encorajando a criança a aprender, a pensar, explorar e descobrir. O jogo teve a proposta de instigar, desafiar e enriquecer os conhecimentos das crianças, tornando uma forma prazerosa e divertida de aprender a matemática. Através de jogos como o Geopard e a Batalha do Conhecimento, onde a criança poderia modelar o jogo da forma que quisesse, o design do seu gosto. Usando o software *PowerPoint*, utilizando inúmeras ferramentas de manipulação e entretenimento, onde através de três níveis cada criança respondeu questões de acordo com o seu grau de conhecimento, a cada resposta dada aparecia um *gif* animado para motivar a prosseguir. Dos materiais necessários, um notebook com o software Power Point instalado. Os resultados obtidos através da apresentação dos jogos na Feira do Livro foram satisfatórios. Porém notou-se que apenas duas turmas puderam usufruir do jogo, as mesmas turmas avaliaram o jogo e o *software* como sendo “bons”, tendo em vista que o jogo despertou nos alunos uma nova perspectiva da matemática. O jogo desenvolvido no *software PowerPoint* foi muito bem executado e recebido pelos alunos, atendendo a todos os objetivos propostos inicialmente.

**Palavras-chave:** Matemática. Tecnologia. Ludicidade.

**Eixo Temático:** Anos Iniciais.

**Obras consultadas:**

BKOUCHE, B. Faire des mathématiques: le plaisir du sens.Paris: Armand Colin, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2000.

MALAQUIAS, Maiane Santos; RIBEIRO, Suely de Souza. A importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem no desenvolvimento da infância. Psicologado, 2013.

**Agradecimentos e Fontes de Financiamento:** Agradecemos a Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, UERGS, Unidade de Cruz Alta.

.

1. Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia. Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS) [↑](#footnote-ref-1)
2. Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia. Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS) [↑](#footnote-ref-2)
3. Acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia. Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS) [↑](#footnote-ref-3)
4. Professor Orientador e Diretor Regional – UERGS/ Cruz Alta. [↑](#footnote-ref-4)