

10 A 12 DE JUNHO DE 2025



GEOMETRIA LÚDICA: UMA VIVÊNCIA PIBIDIANA DO BRINCAR COMO FORMA DE APRENDIZAGEM MATEMÁTICA

João Victor Silva Teixeira
Curso de Pedagogia-Unimontes
joaovictor.1046@gmail.com

Francely Aparecida dos Santos
Curso de Pedagogia-Unimontes
francely.santos@unimontes.br

Eixo: Educação Matemática

Palavras-chave: Educação Matemática. Aprendizagem Matemática. PIBID. Geometria Sustentável.

Contextualização e justificativa da prática desenvolvida

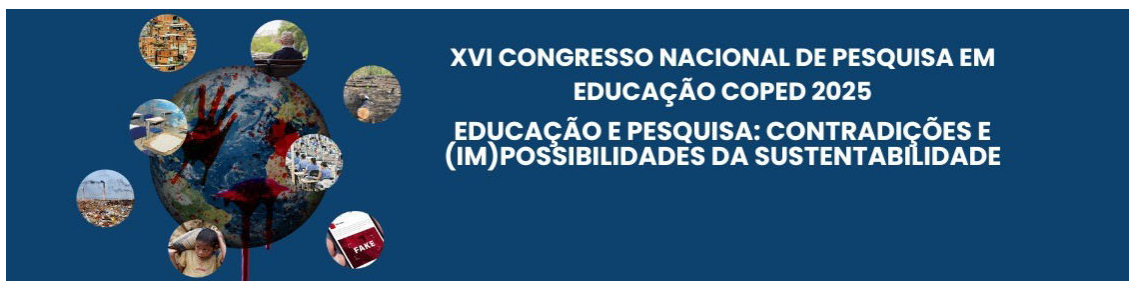
Esse relato de experiência aqui apresentado, tem início com uma turma de 26 estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental na Escola Municipal Dominginhos Pereira, onde atuo como bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao Curso de Pedagogia da Unimontes. Desde o início das atividades, participo nas tardes de segunda-feira acompanhando a rotina da professora regente, com o entusiasmo de quem deseja aprender, contribuir e vivenciar o cotidiano real da sala de aula..

Problema norteador e objetivos

O principal desafio identificado na turma foi a falta de atenção e engajamento dos estudantes nas aulas de Matemática, especialmente nos conteúdos relacionados à Geometria. Diante disso, o objetivo da prática foi desenvolver uma abordagem lúdica e interativa para ensinar conceitos geométricos, despertando o interesse dos estudantes por meio do brincar e da experimentação.

Procedimentos e/ou estratégias metodológicas

A atividade prática ocorreu em uma oficina realizada com a professora que ministra aulas de Matemática nessas turmas. O conteúdo foi “Geometria – Fundamento 02”, e a estratégia metodológica envolveu a construção de figuras geométricas de triângulos, utilizando materiais reutilizáveis: massa de modelar feita de trigo com corante artificial e palitos.



10 A 12 DE JUNHO DE 2025



Fundamentação teórica que sustentou/sustenta a prática desenvolvida

A prática desenvolvida foi inspirada em abordagens que defendem o brincar como ferramenta de aprendizagem, como aponta Kishimoto (2011). Também dialoga com as ideias de Piaget (1976), que valorizava a aprendizagem ativa e a construção do conhecimento a partir da ação concreta do estudante sobre o objeto de estudo. Além disso, o trabalho se alinha à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), (Brasil, 2018), que propõe o uso de que propõe o uso do lúdico nos processos de ensino e de aprendizagem da Matemática

Resultados da prática

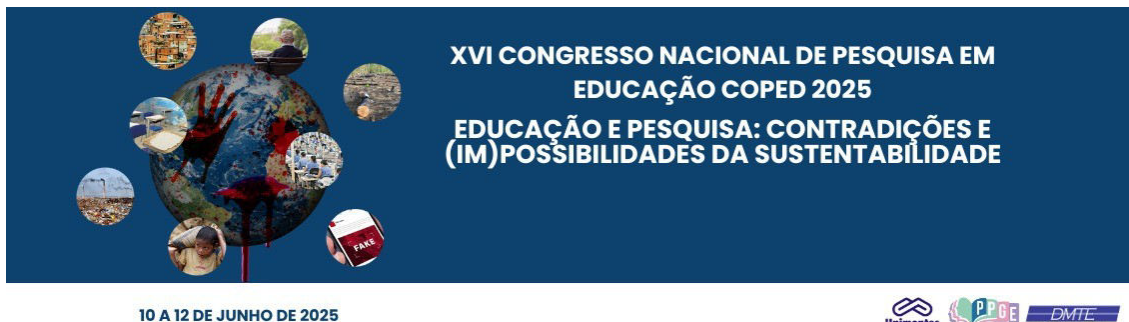
Os resultados foram interessantes, os estudantes demonstraram entusiasmo e curiosidade durante toda a atividade. A oficina estruturada permitiu que conceitos básicos da Geometria como faces, vértices e arestas ganhassem sentido prático e visual, facilitando a aprendizagem e promovendo a participação de todos.

Relevância social da experiência para o contexto/público destinado e para a educação e relações com o eixo temático do COPED

A inclusão do brincar como estratégia pedagógica se mostrou relevante para tornar o ensino mais acessível e dinâmico. Essa experiência reforça a importância de práticas educativas inovadoras, especialmente em contextos nos quais o desinteresse pelas disciplinas exatas é comum. A proposta dialoga diretamente com o eixo temático do COPED voltado à Educação Matemática, promovendo um ambiente escolar mais acolhedor e participativo.

Considerações finais

A vivência confirmou que o brincar pode ser um caminho profícuo para ensinar e aprender. Ao transformar a sala de aula em um espaço de criação e descoberta, conseguimos envolver os estudantes de forma genuína no processo de aprendizagem. Essa experiência reafirma a importância de metodologias lúdicas no ensino da Matemática e deixa como legado a certeza de que é possível aprender se divertindo.



Referências:

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 14 abr. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O brincar e suas teorias*. 6. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 5. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.