

## **A CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO ATRÁVES DO JOGO MATEMÁTICO.**

RODRIGUES, Patrícia;

MEURER, Ane Carine;

FERRARI, VerA ;

ZIEGLER, Ana Justina.

O PIBID Interdisciplinar de Educação do Campo, trabalha com a utilização de práticas que tenham uma real interdisciplinaridade do cotidiano dos educandos do campo, neste trabalho relatamos experiências da construção de conhecimento matemático através de jogos, foram desenvolvidas na Escola Estadual de Ensino Fundamental Arroio Grande distrito de Santa Maria/ RS. O propósito é refletir o uso de jogos como recurso de ensino-aprendizagem na sala de aula, conciliando com outras disciplina e ajudando os educandos a terem uma leitura dos elementos matemáticos, que permeiam o lugar onde vivem , tentando assim deixar a matemática e geografia mais dinâmica e lúdica . Na construção dos jogos tentamos buscar uma perspectiva interdisciplinar e histórica dos conteúdos abordados, sempre levando em consideração a idade, ano e principalmente a experiência sócio-cultural dos alunos, pois se tratam de sujeitos do campo que possuem uma linguagem e significados diferenciados com os conteúdos matemáticos e o meio que estão inseridos. As atividades foram realizadas durante os meses de maio a julho de 2015 com os alunos do 1º ao 5º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamenta Arroio Grande. Sendo planejado e desenvolvido, junto aos alunos, quatro jogos com material manipuláveis tais como: Boliche de Garrafas PET, Material Dourado, Ábaco e Trilha de Operações matemática. Todos os jogos foram realizados em grupos logo após apresentamos o material inerente ao conteúdo abordado. Essa ferramenta pedagógica produziu excelentes resultados, pois possibilitou o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático, resolução de problemas, motivação e participação. Na elaboração e execução destas atividades percebemos a importância de jogos lúdicos para a aprendizagem dos conceitos matemáticos, pois para vencer nos jogos os educandos tiveram que traçar estratégias e a partir disso desenvolver o conteúdo matemático e também foi momento de criar um ambiente favorável e desafiador, que estimulou o diálogo entre educandos, educadores e Pibidianos.

**Palavras-chave:** Práticas Pedagógicas; Jogos Matemáticos; Interdisciplinaridade ; Educação do Campo.