

## UNIDADE 29 – 26/10/2016

**A LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA**

Neste texto abordaremos estudos e práticas pedagógicas relevantes sobre este tema, focando a vivência do professor e aluno em sala de aula. Serão utilizados exemplos e sugestões sobre o processo de aprendizagem que podem acelerar o entendimento matemático.

O trabalho interdisciplinar envolvendo a matemática e outras áreas do conhecimento é fundamental para contextualizar e dar significados aos conteúdos trabalhados, principalmente se os temas abordados estiverem dentro da área de interesse do educando. O ponto de partida é pesquisar sobre: o que atrai o aluno? Música? Histórias interessantes? Ciências? É preciso ouvir o educando, reconstruir o conhecimento dando uma nova abordagem para os mesmos temas.

Mas, como realizar esse trabalho em sala de aula?

Para contribuir com essa discussão, apresentaremos pesquisas interessantes sobre a estrutura do ensino da Geometria, a Teoria de Pierre van Hiele, que trata dos níveis da aprendizagem em Geometria. Falaremos também sobre como são classificados os problemas matemáticos e como dar um bom encaminhamento nas suas resoluções a partir da metacognição.

E, finalmente, vamos falar e mostrar um pouco do trabalho com os jogos pedagógicos no ensino da Matemática, em turmas do projeto Aceleração 6.

Entendemos que a ludicidade é uma ferramenta importantíssima no processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, apresentamos propostas de trabalho com jogos educativos que produziram bons resultados.

Nosso objetivo, neste texto é contribuir para um ensino de matemática mais prazeroso e mais próximo dos alunos.

*Joel Paiva  
Professor de Matemática – SME/Rio  
Equipe do Projeto Aceleração 6*