



## UMA PROPOSTA DE ENSINO DE GEOMETRIA PLANA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Letícia Scherer<sup>1</sup>  
Lavínia Mello Ferreira<sup>2</sup>  
Denize Ivete Reis<sup>3</sup>

**Resumo:** Esse relato de experiência advém de atividades desenvolvidas no Componente Curricular (CCR) de Geometria Plana do Curso de Matemática Licenciatura da Universidade Federal da Fronteira Sul *campus* Cerro Largo. A prática consistiu em desenvolver as atividades propostas em artigos relacionados ao ensino de Geometria Plana nos anos finais do ensino fundamental. O artigo escolhido “Uma Proposta de Geometria Plana no Ensino Fundamental: o Jogo como Processo de Ensino e Aprendizagem” traz a ideia do lúdico como componente fundamental para um aprendizado mais consistente e atrativo para os alunos. A atividade equivale a um jogo de perguntas com dois dados, um deles continha perguntas relacionadas ao conteúdo de geometria plana para o nono ano do ensino fundamental e outro continha imagens de figuras geométricas planas. Conforme as perguntas eram respondidas corretamente, os alunos deveriam pegar peças do Tangram, um quebra cabeça chinês composto de sete peças com formas geométricas distintas. Para vencer o jogo era necessário que todas as peças do Tangram fossem pegadas e posteriormente era apresentada uma figura que deveria ser montada com as peças do Tangram, sendo que o jogador que montasse corretamente a figura era o vencedor do jogo. A partir da prática realizada ficou visível que o jogo pode ser sim uma ferramenta muito útil a ser aliada com a teoria para assim facilitar a compreensão do aluno. O jogo em si já desperta o interesse do aluno pois se trata de algo que é utilizado como lazer nas horas vagas e também foge de um contexto monótono de aula. Para ganhar o jogo é necessário que se supere os seus limites e o dos seus colegas e assim a atividade desenvolve no aluno um desejo de aprender e atentar-se cada vez mais. Ao final da prática que foi realizada com os colegas do CCR, ocorreu um debate de como realmente esse jogo pode ser útil para o aprendizado dos alunos. Nessa conversa chegamos em algumas opiniões de melhora no jogo como fazer rodadas por blocos, onde em cada um dos blocos a dificuldade das perguntas vai aumentando, pois durante a prática constatou-se que havia muita repetição pelo fato de se tratar de apenas 6 perguntas. Outra opinião de melhora que surgiu foi a de utilizar-se de mais

---

<sup>1</sup> Acadêmica do curso de Matemática Licenciatura, UFFS, *campus* Cerro Largo, [letischerer2005@gmail.com](mailto:letischerer2005@gmail.com)

<sup>2</sup> Acadêmica do curso de Matemática Licenciatura, UFFS, *campus* Cerro Largo, [laviniamello3@gmail.com](mailto:laviniamello3@gmail.com)

<sup>3</sup> Doutora em Qualidade Ambiental, UFFS, *campus* Cerro Largo, [denizeir@uffs.edu.br](mailto:denizeir@uffs.edu.br)



dados durante o jogo, onde cada aluno deve jogar cada vez com um dos dados, para assim variar mais as perguntas. A partir disso entendeu-se que os autores não se detiveram em aumentar a dificuldade, ou aumentar a quantidade das perguntas, como percebido durante a nossa prática. Diante disso, chegamos à conclusão de que o jogo pode ser sim proveitoso para o ensino da geometria plana, e que as atividades podem ser aperfeiçoadas a fim de se tornar ainda mais atrativo para o ensino e envolvimento dos alunos.

**Palavras-chave:** lúdico, ensino, aprendizagem

**Categoria:** Ensino