



Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

## O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DA MATEMÁTICA: O SUPERMERCADO NA SALA DE AULA

Eixo Temático: **Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino**

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Karen Garcia da Silva<sup>1</sup>

### RESUMO

Este estudo abordará o relato de vivência de uma professora do 4º ano do Ensino Fundamental que buscou ao longo de sua formação e fazer pedagógico alternativas para tornar as aulas de Matemática mais atrativas para seus alunos. Dentre as estratégias de ensino adotadas nesta busca, elegeu o uso de jogos como o principal direcionador de sua prática. Neste trabalho será apresentada a simulação de um Supermercado em sala de aula como estratégia de ensino do Sistema Monetário Brasileiro nas aulas de Matemática.

**Palavras-chave:** Lúdico. Jogos. Matemática. Anos Iniciais.

### 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata-se do relato de experiência de uma professora do 4º ano do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Educação da cidade de Uberlândia - MG, que ao longo de sua experiência docente percorreu vários caminhos até chegar ao entendimento de como a ludicidade poderia contribuir em suas aulas.

Ao refletir sobre sua prática sentiu a necessidade de inserir jogos e atividades lúdicas no planejamento de suas aulas. A partir de então seu fazer pedagógico foi norteado pela ludicidade e pelo interesse dos alunos e alunas. Buscava sempre relacionar os conteúdos e teorias às situações do dia a dia das crianças, colocando-as no centro do aprendizado e de forma ativa. Sobre isso Wadsworth (1989, p.95) afirma que

Para que a criança se desenvolva e aprenda é preciso que ela seja ativa. A criança precisa achar interessantes os materiais e as atividades sociais a fim de que se torne eficientemente ativa. A motivação para a aprendizagem fundamental, segundo Piaget, é intrínseca.

Partindo dessa premissa, foram desenvolvidas estratégias de ensino voltadas para atividades práticas, jogos e aulas de campo para trabalhar em todos os componentes curriculares. Neste relato vamos nos concentrar nos jogos e brincadeiras para o ensino da Matemática, mais especificamente a simulação de Supermercado.

De acordo com Santos(2001, p.15) “é possível ensinar sem entediar e o jogo é o método de aprendizagem mais eficaz para a construção do conhecimento, independentemente da idade cronológica do aluno”.

---

<sup>1</sup>Professora dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental – Prefeitura Municipal de Uberlândia. Especialista em Educação – Universidade Cândido Mendes.



Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



**INSTITUTO FEDERAL**  
Sul de Minas Gerais  
Campus Poços de Caldas

Nesse sentido, o uso da simulação de um Supermercado nas aulas de Matemática pode ser considerado uma estratégia apropriada para o ensino de: operações matemáticas, Sistema Monetário Brasileiro (suas cédulas e moedas), situações de compra e venda, troco e lista de compras. É possível representar inúmeras situações do dia a dia nesta brincadeira.

Faz-se necessário destacar que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – documento normativo, que define as aprendizagens essenciais dos estudantes da educação básica – tem como eixo norteador do trabalho docente esta aproximação dos conteúdos escolares à realidade da criança, trazendo uma conexão com o cotidiano e o trabalho de forma lúdica.

No Ensino Fundamental-Anos Iniciais, é importante valorizar e problematizar as vivências e experiências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, de trocas, da escuta e de falas sensíveis, nos diversos ambientes educativos (bibliotecas, pátio, praças, parques, museus, arquivos, entre outros). Essa abordagem privilegia o trabalho de campo, as entrevistas, a observação, o desenvolvimento de análises e de argumentações, de modo a potencializar descobertas e estimular o pensamento criativo e crítico. (BRASIL, 2018, p. 355)

Sobre o ensino da Matemática, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a BNCC acrescenta que os jogos são essenciais para a “compreensão e utilização das noções matemáticas.” (BRASIL, 2018, p.274)

## 2 MATERIAL E MÉTODOS.

Para realizar a atividade proposta – simulação de um Supermercado – foram selecionados os seguintes materiais: réplicas de cédulas e moedas de Real; duas caixas registradoras de brinquedo; calculadoras; produtos comumente vendidos em supermercados e que temos em casa como, amaciante de roupa, leite em pó, macarrão, creme de leite, maionese, entre outros.

Antes da realização dessa atividade prática, o conteúdo foi introduzido partindo das hipóteses que os alunos já traziam sobre o uso do dinheiro. O tema foi ampliado a partir destes conhecimentos prévios.

Foram apresentadas aos alunos e alunas as réplicas de todas as cédulas e moedas que compõem o Sistema Monetário Brasileiro e foram realizadas rodas de conversa sobre o uso do dinheiro no dia a dia das crianças.

Após essa introdução, foi agendado um dia para a realização do Supermercado na sala de aula. Os produtos foram dispostos em uma bancada com os preços, de forma que os alunos e alunas que fossem “comprá-los” pudessem visualizá-los e saber seu preço.

As crianças foram divididas em grupos – depois foram trocados os grupos para que todas pudessem participar de todas as etapas.

Os alunos que faziam as compras receberam uma quantia em dinheiro (réplica) para efetuar as compras. Foram até a bancada do Supermercado, observaram os produtos, anotaram o que desejariam e fizeram a lista do que queriam comprar. Unidos de sua lista de compras e calculadora, foram às compras.

Os alunos e alunas responsáveis pela Caixa Registradora do Supermercado passavam os produtos, somavam os valores e calculavam o troco.



Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



**INSTITUTO FEDERAL**

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

As crianças tinham que verificar o valor que tinham em mãos, selecionar quais cédulas e moedas seriam melhor utilizadas para essa compra e o caixa calculava o troco e o entregava.

Nesta simulação de Supermercado trabalhamos as operações de adição e subtração, o reconhecimento do dinheiro (cédulas e moedas), situações de compra, venda e troco.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os alunos e alunas ficaram muito empolgados com essa estratégia de ensino, era algo que fazia parte do seu cotidiano, mas ao mesmo tempo, algo novo, pois estavam simulando o Supermercado na sala de aula.

Observamos que algumas crianças apresentavam familiaridade com o dinheiro, mas outras tinham dificuldade em realizar os cálculos e selecionar as cédulas mais adequadas para o pagamento.

Esta atividade foi ponto de partida para trabalhar posteriormente situações-problema envolvendo as operações de multiplicação, divisão e a escrita por extenso dos valores dos produtos. Foi utilizada também como avaliação diagnóstica, para identificar quais crianças apresentavam mais lacunas sobre esse conteúdo.

De acordo com Antunes (2002, p.29)

A verdadeira aprendizagem escolar deve sempre buscar desafiar o aprendiz a ser capaz de elaborar uma representação pessoal sobre um objeto da realidade ou conteúdo que pretende aprender. Enfim, deve ser capaz de construir significados.

A partir do depoimento e comportamento das crianças, evidenciamos que esta atividade propiciou uma situação desafiadora, representou situações da realidade e foi repleta de significados para estes alunos e alunas. Foi uma prática educacional diferenciada, prazerosa e consistente.

## 4 CONCLUSÕES

Apenas o jogo não é suficiente para garantir o interesse do aluno, pois é preciso “encontrar a seiva”, de acordo com Freinet(1998, p.86). Essa seiva é a essência das atividades que realmente são do interesse das crianças, que vão muito além do simples jogo. O autor acrescenta que as metodologias educacionais atuais precisam estar vinculadas à cultura do meio, do corpo e da alma. Estas vinculações precisam ser feitas de forma natural e não artificial.

Precisamos disseminar práticas educacionais como esta, onde a criança tem a oportunidade de desenvolver suas habilidades de forma natural, simulando situações reais do seu cotidiano ao invés de propor atividades estéreis como a resolução mecânica de operações matemáticas que em nada se relacionam com a vida da criança e não despertam seu interesse ou curiosidade.

## REFERÊNCIAS



Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



**INSTITUTO FEDERAL**

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

ANTUNES, Celso. **Novas maneiras de ensinar, novas formas de aprender**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

FREINET, Célestin. **A Educação do Trabalho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. “Apresentação”. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **A Ludicidade como Ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

WADSWORTH, Barry J. **Piaget para professores da pré-escola e 1º grau**. São Paulo: Pioneira, 1989.