



## Uma maneira dinâmica e descontraída de aprender área e perímetro de figuras planas a partir de situações concretas e lúdicas

*Rackel de Carvalho Teixeira, Rigoberto Gregório Sanabria Castro*

O presente estudo objetiva apontar as condições para a realização de uma avaliação acerca do trabalho envolvendo a utilização de materiais concretos e lúdicos a fim de melhorar a aprendizagem e aprimorar o conhecimento dos alunos em assuntos como figuras planas, uma vez que, através de uma análise, torna-se possível traçar estratégias significativas no processo de ensino para intensificar a aquisição do conhecimento tanto de educandos do ensino fundamental como do médio, auxiliando, dessa forma, o trabalho dos docentes nessa esfera da geometria. Além disso, o trabalho tem o objetivo de pesquisar aspectos relevantes sobre a utilização de atividades criadas a partir de um procedimento metodológico inovador e criativo, utilizando materiais didáticos concretos usados no dia a dia do educando. A pesquisa tenciona também verificar as contribuições dessa metodologia para uma melhor compreensão dos principais conceitos de medidas de perímetro, área de figuras planas, possibilitando assim, uma aprendizagem eficiente e expressiva nessas áreas. Dessa forma, tendo em vista atingir esse propósito, foram utilizadas como instrumentos de coleta de dados as seguintes avaliações diagnósticas: pré-teste, pós-teste e quatro atividades da sequência didática e dois jogos aplicados durante o período de agosto de 2017 a março de 2018, em uma escola pública da cidade de Bom Jesus do Itabapoana, RJ. A priori, através das atividades destinadas a essa pesquisa, torna-se possível constatar que a utilização, no ensino de figuras planas, dos materiais didáticos manipuláveis pode favorecer significativamente a aprendizagem dos principais conceitos de medidas de perímetro, área de figuras planas e da circunferência, fazendo com que o educando se aproprie do conhecimento de forma considerável não só na escola como em toda a sua vida cotidiana; tornando-se, pois, um estudante que apreende o conteúdo estudado de forma mais significativa e prazerosa.

Palavras-chave: Geometria, Área, Perímetro, Lúdico.

Instituição de fomento: CNPq, UENF, CAPES, FAPERJ