



UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTAS PARA A APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Dayene de Lourdes Aparecida Mazali¹
Centro Universitário ENIAC

Paola Fernanda Matos²
Centro Universitário ENIAC

Felipe Soares Kohn³
Centro Universitário ENIAC

Rita de Cássia da Costa Guimarães⁴
Centro Universitário ENIAC

Rosana Passos Quitério de Carvalho⁵
Centro Universitário ENIAC

Aline Costa dos Santos Gavioli⁶
Centro Universitário ENIAC

Resumo

Neste trabalho aborda-se o relato da utilização de jogos como ferramentas para os processos de ensino e de aprendizagem de Matemática na Educação Infantil. As atividades foram aplicadas numa escola pública municipal da cidade de Guarulhos para uma turma da Educação Infantil com estudantes de 5 anos. Foi possível estabelecer que os jogos e brincadeiras propostas auxiliaram na compreensão dos números e suas representações.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras; Educação Infantil; Matemática.

¹ Licencianda em Pedagogia pelo Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil.

² Licencianda em Pedagogia pelo Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil.

³ Especialista em Psicomotricidade Educacional pelo Instituto Brasileiro de Formação de Educadores (IBFE). Assessor de Direção e Professor de Ensino Superior no Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil. E-mail: felipe.s.kohn@eniac.edu.br

⁴ Mestranda em Matemática pela Universidade de São Paulo (USP). Professora de Ensino Superior no Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil. E-mail: rdrita.cg@gmail.com.

⁵ Mestre em Educação pela Universidade de Taubaté (UNITAU). Coordenadora de curso e Professora de Ensino Superior no Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil. E-mail: rosana.quiterio@eniac.edu.br

⁶ Especialista em Alfabetização e Letramento pela União Brasileira de Faculdades (UNIBF). Professora de Ensino Superior no Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil. E-mail: aline.gavioli@eniac.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta os resultados do Projeto Integrador de Prática Docente 3-5 anos, do curso de pedagogia do Centro Universitário Eniac, os grupos devem organizar e desenvolver uma atividade pedagógica, e este grupo optou pelo ensino de Matemática. Decidiu-se por jogos que auxiliem na aprendizagem de crianças que estão na Educação Infantil.

A oficina Máquina de Somar foi aplicada na escola EPG Nelson de Andrade, é de grande importância desenvolver projetos pedagógicos, onde possa direcionar a ação em que a criança desenvolva, a linguagem matemática, criatividade, expressão, raciocínio, a concentração, comunicação, construir pensamentos, argumentação (BNCC, 2018).

De acordo com Vygotsky (1984), a atividade lúdica desempenha um papel crucial na evolução da criança e é essencial para o processo de ensino e aprendizagem. Ele argumenta que é através dela que a criança constrói seu conhecimento, sendo influenciada pelo ambiente social em que está inserida, o qual é moldado pelas interações durante a brincadeira.

A aprendizagem de Matemática na Educação Infantil é de suma importância, pois ajuda a criança a desenvolver múltiplas habilidades, a fim de que, seja capaz não só de resolver operações matemáticas nos próximos anos escolares, mas também terá autonomia para resolver problemas do dia a dia.

2. OBJETIVOS

Elaborar e pôr em prática um plano de aula com base em atividades lúdicas para melhorar a compreensão de conceitos matemáticos importantes na Educação Infantil.

2.1 Objetivos específicos

- Contribuir com o processo de aprendizagem Matemática das crianças;
- Contribuir no desenvolvimento do raciocínio lógico e concentração;
- Desenvolver a argumentação da criança por meio de questionamentos sobre os resultados;
- Estimular a capacidade de resolver problemas.

3. METODOLOGIA

O projeto é baseado em pesquisas bibliográficas e propostas de atividades baseados nos conhecimentos adquiridos no módulo Prática Docente 3-5 anos, e com abordagem qualitativa, exploratória e pesquisa de campo, buscando destacar a importância da Matemática nos primeiros anos escolares.

A pesquisa exploratória, é a fase inicial, e que tem como objetivo adquirir mais informações sobre o tema de estudo, e entender melhor a causa ou encontrar outro sentido para o assunto, ou seja, tem flexibilidade, possibilitando vários pontos de vista ao tema pesquisado (Prodanov e Freitas, 2013).

Já a pesquisa de campo tem o propósito de obter informações ao qual o pesquisador procura resposta, é onde coleta dados e/ou registros, e esses novos eventos podem se relacionar para o objeto de estudo (Prodanov e Freitas, 2013).

4. DESENVOLVIMENTO

Para Piaget (2010) tanto a brincadeira como o jogo são essenciais para contribuir no processo de aprendizagem. Por isso, ele afirma que os programas lúdicos na escola são o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança.

O grupo escolheu desenvolver o seguinte tema na Educação Infantil, para assim os educandos relacionarem a Matemática com assuntos práticos da vida diária. Trabalhada de forma lúdica, favorece uma boa assimilação por parte das crianças, jogos auxiliam na formação de atitude, como enfrentar desafios, buscar soluções, desenvolver críticas, criação de estratégias e da possibilidade de alterar as brincadeiras quando o resultado não for satisfatório.

Iniciamos um bate papo para conhecer os educandos e informa a dinâmica das atividades, após a interação, foi iniciado o jogo da máquina de somar, onde uma dupla escolhe duas cartas viradas para baixo de forma aleatória, e em seguida coloca tampas de garrafa de acordo com o número indicado, essas tampas caem em um recipiente onde a dupla faz a contagem final, para relacionar a quantidade chegando ao resultado esperado.

Para melhor compreensão dos educandos, aplicamos outra atividade concreta utilizando blocos de madeira, palitos e cartas de uno e a lousa, para exemplificar a atividade proposta.



Figura 1 – Materiais desenvolvidos

Os educandos conseguiram observar que, os números podem ser representados de formas diferentes, obteve-se uma participação satisfatória e conseguimos observar quais foram os educandos que conseguiram representar os números e os que apresentaram dificuldade.

Alguns alunos tiveram dificuldade na máquina de somar, e na atividade seguinte conseguiram relacionar o número da carta com os palitos/blocos de madeira, outros já sabiam identificar os números e a relacionar a quantidade, conseguindo ter autonomia de manusear os materiais.



Figura 2 – Realização da atividade pelos estudantes.

A aplicação das atividades foi de grande importância, pois uma acrescentou na outra, auxiliando para a compreensão e aprendizagem do educando, quanto para observação do professor.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em vista dos argumentos apresentados, o grupo concluiu que as práticas pedagógicas nessa fase da Educação Básica são as interações e brincadeiras, práticas nas quais as crianças são capazes de desenvolver e assimilar conhecimentos por meio de suas ações e conexão com seus pares e adultos, favorecendo a socialização, desenvolvimento e aprendizagem.

O grupo procurou incentivar eles a fazer a contagem dos números em voz alta nas duas atividades, fazendo eles perceberem que quando há uma interação com Matemática o que parecia ser difícil pode se tornar divertido.

Pôde-se perceber com a realização deste trabalho a importância do olhar do educador dentro da sala de aula, pois é na escola que começamos a observar a dificuldade da criança. Precisa-se de profissionais capacitados para desenvolver a escrita, reconhecimento dos numerais, quantidade e sequência, para assim trazer a ludicidade e agregar de modo geral no conhecimento da criança podendo desenvolver o que eles apresentam dificuldade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Brasil Escola. **O Ensino da Matemática Através do Lúdico na Educação Infantil**.

Disponível em:

<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/o-ensino-matematica-atraves-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 04 mar. 2024.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010. 340 p.

PRODANOV, C. C; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas de pesquisa e trabalho acadêmico**. 2ª ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

Tere & Pao. **Como hacer una maquina de sumar, facil y sencilla**. You Tube, 2020.

Disponível em: <https://youtu.be/2eMqBNs4H9w>. Acesso em 15/02/2024.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.