



**ENSINO-APRENDIZAGEM DA ESCRITA E REPRESENTAÇÃO NUMÉRICA NOS ANOS INICIAIS ATRAVÉS DO JOGO EDUCATIVO SOLETRANDO NUMÉRICO.**

**GT – 9: Educação Matemática na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (EMEIAIEF)**

VANDERLEI, Juliana Ferreira.

Universidade Federal Rural de Pernambuco

*juliana.vanderlei@hotmail.com*

SILVA, Carla Christina Soares Guedes da.  
Universidade Federal Rural de Pernambuco

*carlachristinas@yahoo.com.br*

NASCIMENTO, Ross Alves do.

Universidade Federal Rural de Pernambuco

Departamento de Educação

*ross.n@ig.com.br*

**RESUMO**

Realizar a formação de capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento na agilização do raciocínio dedutivo do aluno, na sua aplicação a problemas e situações da vida cotidiana, é o papel, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN, que desempenha a matemática no Ensino Fundamental. Para tal, um recurso que deve ser utilizado é o jogo, um objeto sociocultural facilitador de processos psicológicos básicos. Por isso foi criado nas aulas do curso de Licenciatura em Pedagogia e nas atividades do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência - PIBID, da Universidade Federal Rural de Pernambuco, o jogo educativo Soletrando Numérico, a fim de trabalhar os conceitos de escrita e representação numérica com os 25 alunos do 1º ciclo da Escola Municipal da Guabiraba, no Recife. A utilização do jogo com esses alunos objetiva que os mesmos possam desenvolver um dos objetivos de matemática para o 1º ciclo que compreende em *“interpretar e produzir escrita numérica, levando hipóteses sobre elas, com base na observação de regularidades, utilizando-se da linguagem oral, de registros informais e da linguagem matemática”* (PCN – 1997). O jogo educativo supracitado foi elaborado para ser jogado por 5 jogadores e está fundamentado em duas peças: números móveis de 0 à 9 e 100 cartas com números da classe das unidades, dezenas, centenas e milhar. Cada carta é composta por dois balões: um contendo a representação numérica e outro a escrita desse mesmo número. O objetivo do jogo é que o jogador vencedor acerte por 5 vezes a soletração e a representação, com o auxílio dos números móveis, os números que estão presentes nas cartas. A elaboração desse jogo foi



motivada pelo fato do jogo ser um facilitador do processo de ensino-aprendizagem apesar de muitos docentes segundo GOLBERT (2009) *subestimarem essa necessidade, e julgar desnecessárias conexões entre os materiais e os símbolos matemáticos, materiais que segundo a mesma são validos e necessários*, pois, “os métodos de ensino da escola moderna tornaram-se ativos suscitando o máximo de atividades, da parte do aprendiz, face a caracterização da aprendizagem como um processo dinâmico” (CAMPOS – 1987). Para tornar a aprendizagem da escrita e representação numérica um processo dinâmico dentre a gama de possibilidades, damos ênfase à criação de um jogo educativo, que classificam-se através de um processo de socialização e que de acordo com KISHIMOTO (2003) possui duas funções: a de proporcionar diversão e a de educar. Por fim, o jogo é considerado uma atividade necessária para que se desenvolva a aprendizagem que segundo Piaget “são essenciais na vida da criança sendo a atividade lúdica o berço das suas atividades intelectuais, indispensável por isso, à prática educativa”. (PIAGET - 1971)

**Palavras - chaves:** Ensino-aprendizagem, Escrita e representação numérica, Jogo educativo.

### Referências

1. CAMPOS, Dinah Martins de Souza. *Psicologia da Aprendizagem*. 20ª Edição. Petrópolis: Vozes, 1987. 304 p.
2. GOLBERT, Clarissa Seligman. *Novos Rumos na Aprendizagem Matemática: Conflito, reflexão e situações problema*. 3ª edição. Porto Alegre: Mediação, 2009. 136 p.
3. PIAGET, Jean. “**A formação do símbolo na criança**”. Rio de Janeiro. Zahar, 1971. \_\_\_\_\_.*Para onde vai a educação?* Tradução de Ivette Braga, 14ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
4. BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática*. Brasília: 1997. 128p.