



BRINCANDO COM A MATEMÁTICA: JOGOS E APRENDIZAGEM SATISFATÓRIA

Janete Machado Bruno¹
Janicleide Noberto Machado²

INTRODUÇÃO

O presente texto Brincando com a matemática: jogos e aprendizagem satisfatória, nos anos iniciais do Ensino Fundamental enfatiza o uso jogos matemáticos que possam mediar à ação do professor e a aprendizagem dos alunos.

O trabalho se constitui de abordagem metodológica qualitativa para o relato de experiência que se desenvolveu com os alunos com problemas de aprendizagem matemática e que apresentavam baixo desempenho chegando à desistência da escola. Para um melhor entendimento sobre o assunto nos baseamos nos seguintes aportes teóricos: Bujes (2000), Cordeiro e Silva (2012), Starepravo (2010), Winnicott (1975), entre outros.

De acordo com Kamii (1992), os educadores são convidados a refletirem sobre a implantação de brincadeiras que são julgadas, como ocupadoras de tempo, a serem manuseadas como ferramentas pedagógicas, que realmente atingem as metas estipuladas que os arcaicos volumes deixam no contorno das lacunas que atrasam, e prendem ou colocam minuciosas armadilhas no percurso dos que visão progresso.

QUANDO SE APRENDE BRINCANDO: OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Alguns educadores buscam ensinar de formar tradicional, não levam em conta que para aprender e apreender é desafiar a mente dos educandos impulsionando-os a resolver questões e criar regras, por meio de jogos e brincadeiras, efetivando posteriormente o aprendizado futuro.

Desse modo pode-se refletir que recursos metodológicos, aos olhos dos alunos pode ser uma brincadeira significativa, que lhes permite aprender sem perceber. Isso trará um ótimo

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal - UFCG, janetemachado@outlook.com.br;

² Graduanda pelo Curso de História da Universidade Federal - UFCG, janicleidemachado@hotmail.com;



desempenho, pois auxiliam a aprendizagem que ocorre naturalmente sem pressão, mais de forma precisa e essencial para o seu desenvolvimento.

Uma simples bola pode ser utilizada em brincadeiras de boliche, basquete no cesto, são inúmeras as maneiras de se trabalhar com um objeto de forma lúdica. Dessa forma,

se conseguirmos compreender o papel que os jogos exercem na aprendizagem de matemática, poderemos usá-los como instrumentos importantes, tornando-os parte integrante das aulas de matemática. Mas devemos estar atentos para que eles realmente constituam desafios. Para isso, devemos propor jogos nos quais as crianças usem estratégias próprias e não simplesmente apliquem técnicas ensinadas anteriormente. (STAREPRAVO, 2010, p. 20).

Segundo o Starepravo (2010) quando os jogos são bem utilizados pode-se realizar uma aula maravilhosa. Cabe ao professor saber lidar com esse recurso e apresentar táticas a serem desenvolvidas e descobertas pelos alunos. Além desses existem também diversas brincadeiras que enfatizam o brincar na matemática.

Na antiguidade, o brincar era uma atividade característica tanto de crianças quanto de adultos. Para Platão, por exemplo, o “aprender brincando” era mais importante e deveria ser ressaltado no lugar da violência e da repressão. Considerava ainda que todas as crianças devessem estudar a matemática de forma atrativa, sugerindo como alternativa a forma de jogo. (SPADA, 2009, p. 38).

Para Cordeiro e Silva (2012);

O jogo, na educação matemática, passa a ter o caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, apreende também a estrutura matemática presente. (CORDEIRO E SILVA 2012, p.80).

Desde a antiguidade os jogos são usados como uma forma de estimular a aprendizagem infantil, realizado por crianças com o auxílio de um estrutor.

Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins-de-infância. (BUJES, 2000, p. 25).

Neste sentido para Winnicott, (1975),

A brincadeira é universal e própria da saúde. O brincar facilitaria o crescimento, a saúde (física e mental), os relacionamentos grupais, constituindo uma forma de comunicação. O brincar seria um espaço de liberdade individual, um lugar de sonhos, inerentemente excitante e precário. (WINNICOTT, 1975, p. 216).



Diante do exposto pode-se dizer que é fundamental a utilização de tais metodologias na escola, para que assim chegue-se ao resultado esperado, que ultrapasse as expectativas e efetivem o aprendizado dos educandos.

METODOLOGIA

Para alcançar os objetivos propostos, adotou-se uma abordagem metodológica qualitativa, que segundo Gil (2002) a abordagem permite um contato mais profundo com o objeto de estudo, cujas nuances podem então ser percebidas de uma maneira mais efetiva.

Este estudo é um relato de experiência que se desenvolveu com os alunos que não se identificavam com a disciplina de Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental e tinham baixo desempenho chegando à desistência da escola. Um relato de experiência para Gil (2002) pertence ao domínio social, fazendo parte das experiências humanas, devendo conter tanto impressões observadas quanto conjecturadas. Este tipo de estudo é importante para a descrição de uma vivência particular que suscitou reflexões novas sobre um fenômeno específico. Um exemplo de relato experiência é a descrição de uma nova abordagem de cuidado que levou a reflexões sobre o papel da enfermagem. Neste caso, o foco é a experiência e a reflexão sobre a experiência vivida.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

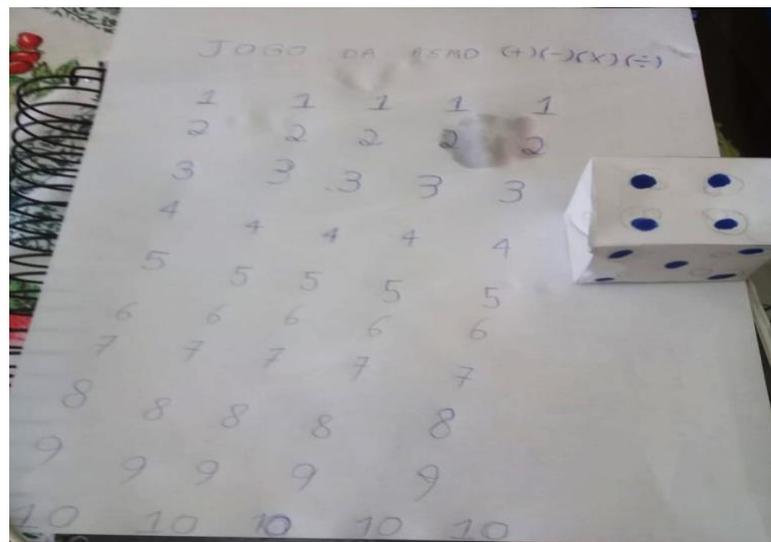
Durante a realização das atividades como monitora e assistente de alfabetização nos programas Mais Educação e Mais Alfabetização, 2019, desenvolveu-se a elaboração de jogos matemáticos (Velha da Multiplicação e a ASMD), e a aplicação de jogos (dama e xadrez) para que os educandos que apresentavam dificuldade em matemática pudessem desenvolver as habilidades cognitivas e o raciocínio lógico através de práticas do seu cotidiano.

O local se constitui de uma escola do Ensino Fundamental I nas turmas de 1º ao 4º ano com 10 alunos em cada ano, nas faixas etárias entre 8 a 10 anos numa cidade do Sertão da Paraíba. Como objetivo procurou-se identificar as contribuições dos jogos e materiais lúdicos no ensino da matemática.



Entre as atividades realizadas estão jogos para o desenvolvimento de um pensamento lógico matemático, as quatro operações, com estes jogos de xadrez, para a concentração dos alunos. A multiplicação aprende-se a regra do jogo e usa-se a resolução das continhas, quando multiplicadas resultam em algum número das colunas. A técnica ASMD (adição. Subtração, multiplicação e divisão) é desenvolvida com as quatro operações, a partir dos números que saírem no dado jogado, em seguida, o resultado vai ser um dos números das colunas.





Pode-se evidenciar que o trabalho com jogos e material lúdico em sala de aula é algo essencial para o desenvolvimento cognitivo dos educandos, assim como para o aperfeiçoamento do professor no uso diversificado de metodologias que venha de encontro as necessidades de todo o grupo de alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este texto teve como foco analisar as contribuições dos jogos e materiais lúdicos no ensino da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental e teve com base um relato de experiência nos projetos Mais Educação e Mais Alfabetização numa região do Sertão da Paraíba.

Durante as atividades observou-se a resistência dos pais em acreditar que os educandos estavam apenas brincando, e não desenvolvendo tarefas necessárias à sua aprendizagem. Mas, logo que presenciaram os resultados favoráveis diante do seu empenho nos exercícios viram o quanto foi importante o trabalho com metodologias lúdicas.

Dessa forma verificou-se que os alunos passaram a participar e aprender os conteúdos se comparado quando usando somente o livro didático e sem recursos lúdicos. Espera-se que tais experiências possam contribuir para outros educadores, ampliando e melhorando o efeito desta experiência como potencial exemplo para futuros estudos e vivências.

REFERÊNCIAS



BUJES, Maria I. **Criança e brinquedo: feitos um para o outro?** In: COSTA, Marisa V. Estudos culturais em educação. Porto Alegre: Ed. Universidade / UFRGS, 2000.

CORDERIO, Maria José e SILVA, Valdineia Nogueira da. A Importância dos Jogos para a Aprendizagem da Matemática. **REVISTA CIENTÍFICA ELETRÔNICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS DA EDUVALE**. Publicação científica da Faculdade de Ciências Sociais aplicadas do Vale de São Lourenço-Jaciara/MT Ano V, Numero 07, novembro de 2012 - Periodicidade Semestral- – ISSN 1806-62831.

GIL, Antônio Carlos. **Como classificar as pesquisas. Como elaborar projetos de pesquisa.** v. 4, p. 44-45, São Paulo: Atlas. 2002.

KAMII, Constance. **A criança e o número: Implicações educacionais da teoria de Piaget para atuação junto a escolares de 4 a 6 anos.** 12ª edição. Campinas, São Paulo; Papirus Editora, 1992.

SPADA, Arlenes Buzatto Delabary. **A construção de jogos de regras na formação de professores de Matemática.** 2009. Disponível em: <repositorio.unb.br > Dissertação PDF.>. Acesso em: 09/10/2020.

STAREPRAVO, A. R. **Jogando com a matemática: números e operações.** Curitiba: Aymar, 2009.

WINNICOTT, D. W. O brincar: uma exposição teórica. In: **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.