



O USO DE JOGOS PARA APRENDIZAGEM DA ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Larissa de Sousa Macedo¹
Lourrana de Sousa Sobral²
Wanessa Noieto da Cruz³
Adriano Ferreira da Silva Neto⁴

INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência de uma pesquisa de campo realizada em duas escolas municipais em Balsas –MA, nas turmas de 3º B e 4ºB, e 4º U, com crianças de faixa etária entre 8 e 11 anos de idade, é uma pesquisa com abordagem qualitativa. A presente pesquisa surgiu com o projeto brincando com adição e subtração, com o objetivo de compreender de que forma as aulas lúdicas na disciplina de matemática contribuem para torna-la mais simples, e de analisar a importância dos jogos no processo de ensino aprendizagem de crianças dos anos iniciais do ensino fundamental.

O brincar faz parte da vida de todo ser humano e é fundamental para o pleno desenvolvimento da criança, esta aprende enquanto exercita sua capacidade cognitiva brincando, criando, e procurando resolver conflitos fictícios que lhe geram satisfação. Por esta razão a pesquisa trata da contribuição dos jogos lúdicos para aprendizagem significativa da disciplina de matemática e como estes ajudam a diminuir o preconceito que a matemática vem sofrendo ao longo do tempo.

Vários autores, e também os documentos nacionais que regem a educação como Base Nacional Comum Curricular (BNCC), tratam do uso de jogos em sala de aula como forma de simplificar o processo de aprendizagem das crianças em especial daquelas que tem mais dificuldades, pois nos jogos as crianças exercitam a concentração, raciocínio e traçam estratégias para definir as jogadas.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, larinha.macedo@outlook.com;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, ssobralourrana2000@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, wanessacruz2000@gmail.com;

⁴Professor da orientador: Mestre em Educação nas Ciências, pela UNIJUI, adrianoneto.uema@gmail.com



A realização do projeto fez com que os alunos percebessem que a matemática pode ser prazerosa e divertida.

METODOLOGIA

O trabalho utiliza-se de metodologia com abordagem qualitativa para o relato de experiência realizado com os alunos de 3º e 4º ano de duas escolas municipais de Balsas –Ma, embasada pela pesquisa bibliográfica de artigos e publicações a respeito do tema, que segundo Sousa (2021, p.03) “baseia-se no estudo da teoria já publicada, assim é fundamental que o pesquisador se aproprie no domínio da leitura do conhecimento e sistematize todo o material que está sendo analisado”. Através de observações feitas durante a pesquisa de campo, onde se entrou em contato com as crianças e sua rotina escolar, para ter uma melhor percepção de suas relações com a matemática. Para coleta de dados utilizou-se anotações das observações realizadas e aplicação de diferentes jogos matemáticos envolvendo as operações adição e subtração, para a percepção e estimulação dos alunos por meio de temas básicos que corriqueiramente percebem-se déficits no ensino-aprendizagem, algo percebido durante período de observação, para averiguação dos resultados. Os jogos utilizados foram: Assinatura do contrato, onde todos os alunos assinaram, este constava as regras para que acontecessem os jogos, com a finalidade de que houvesse a cooperação das crianças e um melhor aproveitamento de cada atividade bem como um treino da escrita; Jogo Painel MCDU, onde era armado a continha através de problemas, facilitando a identificação das dezenas, centenas e unidades; Corrida das operações, Corrida numérica para a relação entre número e escrita por extenso, Somando e Subtraindo com os copos em que os resultados escritos nos copos poderiam ser colocados na respectiva operação, Calendário divertido identificação de antecessor e sucessor, datas, e solução de problemas.

REFERENCIAL TEÓRICO

Algo bastante comum de se ouvir é a dificuldade que muitas pessoas apresentam quando o assunto é matemática. Os argumentos vão desde complicado a confuso e de que não serve para o dia a dia, gerando assim falta de interesse pela matemática além da crença de que poucos conseguem dominar essa área e se sobressair. Muitas vezes o ensino não é significativo para os alunos e por isso estudar a matemática pode ser uma

tarefa enfadonha e sem sentido. Para *Carvalho; Gonçalves; Júnior (2018, p.2)* “A matemática é uma disciplina que muitos alunos, desde o ensino fundamental, consideram-na ‘chata’ e de difícil compreensão, causando desestímulo dos mesmos pelo estudo e elevando os índices de repetência”, isso se dá pelo fato de a matemática ser apresentada as crianças de uma maneira muito teórica, gerando dificuldades na compreensão do assunto.

Desta maneira o trabalho com o lúdico em sala de aula para despertar o prazer de aprender e tornar as aulas significativas para cada aluno é imprescindível, por esta razão a BNCC, (BRASIL, 2017) afirma que a aprendizagem em Matemática está relacionada à compreensão, ou seja, à apreensão de significados dos objetos matemáticos, sem deixar de lado suas aplicações. A ludicidade é um fator necessário nos primeiros anos de vida de escolaridade do aluno e seguindo no decorrer de sua vida acadêmica, pois este compreende com mais facilidade. As autoras *Machado; Nascimento; Sousa*, afirmam que:

“caso houver desde os anos iniciais da escolarização, o incentivo por parte do educador em mostrar a matemática e suas maravilhas, possibilitará ao aluno a pensar no conteúdo de forma divertida e conseqüentemente haverá a aprendizagem, além de desmistificá-la como disciplina enfadonha e de difícil compreensão”, (2019, p.1).

O aprendizado se dá a partir do momento em que a criança internaliza o que está vivenciado, desta maneira quanto mais lúdico e natural for o ensino para a criança, mais facilmente ela conseguirá compreender o assunto, para isso é importante estratégias que sirvam como uma ponte entre o tema abordado e a aprendizagem significativa. Os jogos como recursos didáticos têm a função de simplificar e tornar mais divertido a construção do conhecimento em determinado assunto, já que as crianças conseguem desenvolver raciocínio lógico, percepção visual, espacial, e fixam com mais facilidade aquilo que está acontecendo a sua volta, pela repetição e concentração postos no momento do jogo.

A brincadeira tem para a criança uma função educativa, visto que desde o nascimento a criança estabelece relações com o ambiente que a cerca, através dos sentidos e do toque de objetos que estão ao seu redor. É com os brinquedos e brincadeiras que vai descobrindo e aprendendo. É no brincar que a criança recria o seu cotidiano através da interação com as outras crianças, aprende regras, comportamentos, enfim, exerce o seu direito de fantasiar e ser feliz (CARVALHO; GONÇALVES; JÚNIOR VIANA, 2018, p.3).

A ludicidade é uma ferramenta que facilita a aprendizagem dos alunos, pois é um campo ao quais as crianças já fazem parte. Para *Piaget (1998, p. 67)*, “o processo de ensino e aprendizagem tornou-se um campo de possibilidades, onde o educador deve proporcionar



meios que estimulem a procura do conhecimento²⁰. Existem várias maneiras, e explorá-las torna a aula mais significativa, ao invés de manter aquela aula tradicionalista o tempo todo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a realização do estágio ocorrido no ensino fundamental das series iniciais, nas turmas de 3º B e 4ºB, e 4º U elaborou-se jogos matemáticos, pois observou durante as aulas a utilização apenas do livro didático, e exercícios elaborados sem o uso de recursos lúdicos. Foi escolhido trabalhar as duas operações, adição e subtração por notar durante a observação dificuldades nas práticas de atividades básicas como armar uma conta e interpretar problemas, tudo isso foi confirmado com as percepções das professoras das turmas.

. Durante os jogos era nítido a dificuldade dos alunos na resolução da adição e subtração, apenas uma parcela menor da turma conseguia responder com mais facilidade, em quando os outros demandavam uma maior estimulação para compreensão do que deveria ser feito, mas através dos jogos os alunos tiveram a oportunidade de interagir com os colegas, acertar, errar, tirar dúvidas e aprender. Com isto percebemos a necessidade em pesquisar e utilizar os jogos como recurso metodológico em sala de aula e sendo essencial para amenizar as dificuldades dos alunos e desmistificar a matemática como uma disciplina chata e complicada.

O lúdico como estratégia de ensino-aprendizagem promove um maior rendimento escolar, porque cria um ambiente mais atraente e gratificante, servindo de estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Um ambiente onde prevalece a ludicidade e um bom humor propiciam as crianças um clima harmônico, onde a confiança nas atividades se intensifique. (SOBRINHA,; SANTOS,2016)

Portanto foram percebidos nas três turmas resultados similares, durante os jogos os alunos mostraram-se muito empolgados e participativos, por ser algo que faz parte da realidade das crianças, o “brincar”, e por se tratar de algo diferente da rotina da sala de aula. Tiveram mais interesse nos jogos em duplas ou em grupos, pois geravam mais desafios e emoções. As atividades desenvolvidas podem ser trabalhadas em outras turmas utilizando o material de adição e subtração, ou na metodologia das futuras pedagogas. As professoras das escolas pediram que os recursos fossem deixados na escola para usos e adaptações. Contribuindo assim para aulas mais dinâmicas e atrativas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Esse estudo teve como foco apresentar as contribuições dos jogos para o ensino da matemática no ensino fundamental das series iniciais. Ensinar a matemática através de jogos e brincadeiras em sala de aula, ou seja de forma lúdica, estimulam os alunos a serem curiosos, participativos e construtores no ensino aprendizagem da matemática. Os jogos desafiam e desenvolvem raciocínio lógico, diversão e interação entre os mesmos e corroboram com o interesse e compreensão das aulas de matemática.

A aplicação do projeto ocorreu de forma significativa, sendo possível analisar como o lúdico (jogos e brincadeiras) pode contribuir para o ensino aprendizagem da matemática. Notou-se durante a aplicação das atividades, uma boa participação e envolvimento dos alunos, algo essencial para aprendizagem dos mesmos. A experiência foi bastante enriquecedora, pois observou-se em sala de aula como a utilização de jogos relacionados com o conteúdo proposto contribui para o desenvolvimento dos alunos de forma descontraída..

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (**BNCC**). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

CARVALHO, Angélica Holanda de; GONÇALVES, Kézia Viana; JÚNIOR, Francisco Souto de Souza. **A importância da ludicidade no ensino da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental**. Universidade Federal RuraldoSemi-Árido, 2018. Disponível em: https://repositorio.ufersa.edu.br/bitstream/prefix/3295/2/Ang%C3%A9licaHC_ART.pdf. Acesso em: 13 de maio de 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed, São Paulo: Atlas, 2009.

SOUSA, Karla Beatriz Silva de. Et al., **A atuação do professor no ensino da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental em escolas públicas de paraíbano –Ma**. Anais VI CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/58056>. Acesso em 13 de maio de 2022.



SOBRINHA, Terezinha Beserra; SANTOS, José Ozildo dos. **O lúdico na aprendizagem: promovendo a educação matemática.** Revista Brasileira de Educação e Saúde,[S.L], v.6, n.1p.50 abr. 2016. Disponível: <https://doi.org/10.18378/rebes.v6i1.4124> Acesso em 16 jun. 2022.