

# CONTRIBUIÇÕES DA PSICOPEDAGOGIA ALINHADA AOS JOGOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Profa. Ms. Rute Araújo Leal, Mestre em Ciências da Educação pela Absolute Christian University – USA; Professora da Rede Municipal de Ensino de Santo Estevão – BA, [rutearaujoleal@gmail.com](mailto:rutearaujoleal@gmail.com);

Profa. Ms. Delvanês Araújo Leal, Mestre em Ciências da Educação pela Absolute Christian University – USA; Professora da Rede Municipal de Ensino de Santo Estevão – BA, [delvanesleal5@gmail.com](mailto:delvanesleal5@gmail.com);

Profª PhD. Dra. Débora Araújo Leal, Pós Doutora em Educação pelo IUNIR-AR; Reitora da Educaler University – USA; Coordenadora Pedagógica da Rede Municipal de Ensino em Feira de Santana – BA, [deboraleal2502@gmail.com](mailto:deboraleal2502@gmail.com);

Prof. Dr. Edinilson Santos Vieira, Presidente e Fundador da Educaler University - USA, [edinilsonsanosvieira@gmail.com](mailto:edinilsonsanosvieira@gmail.com);

Prof. PhD. Dr. Francisco Roberto Diniz Araújo, Pós Doutor em Psicologia pela UFLO – AR; Professor e Pesquisador da UFLO – AR, Professor da Rede Municipal de Ensino de São Bento – PB, [robertodinizaemd@hotmail.com](mailto:robertodinizaemd@hotmail.com).

## OBJETIVOS

- **Objetivo Geral:** Analisar de que maneira as contribuições da Psicopedagogia alinhada ao uso dos jogos matemáticos interferem na construção do saber matemático no Ensino Fundamental I.
- **Objetivo Específico:** Verificar como os jogos contribuem para o ensino e aprendizagem matemática no Ensino Fundamental; Destacar como o ensino da Matemática logra resultados positivos através dos jogos e Caracterizar as estratégias de ação e intervenção para o trabalho pedagógico no ensino através dos jogos matemáticos.

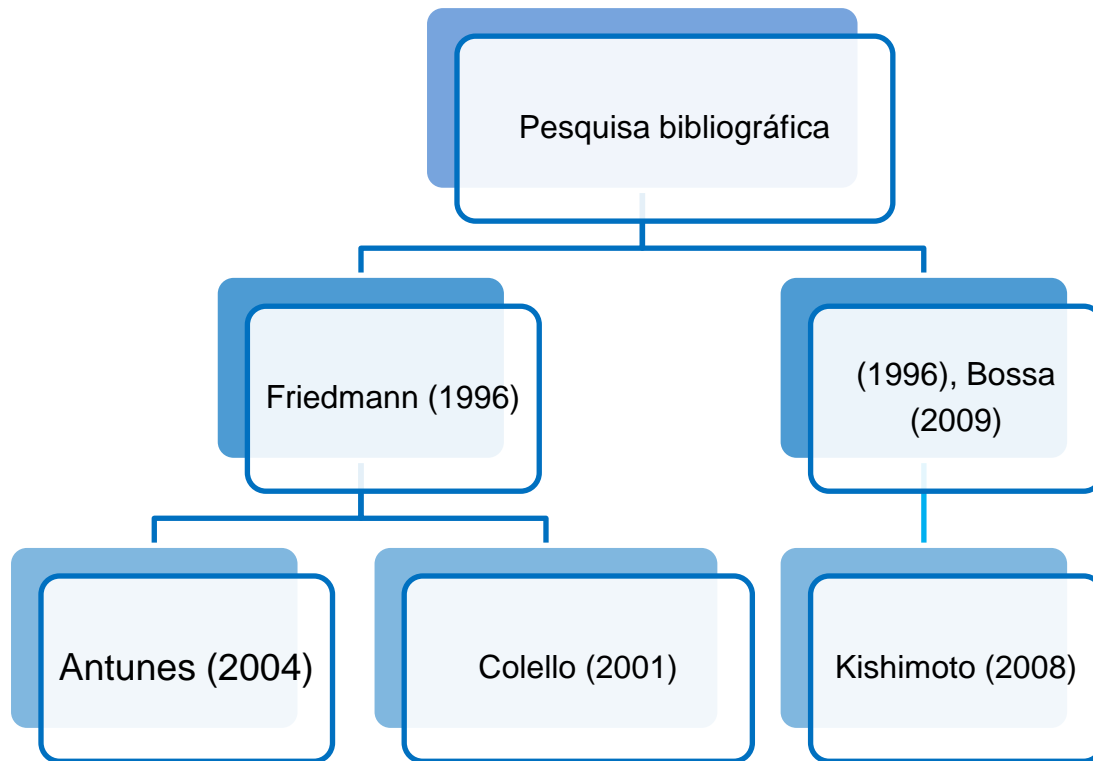
## JUSTIFICATIVA

O cenário educacional contemporâneo está em constante transformação e cada vez mais exigente no tocante à postura dos educadores frente as noções de ensino e aprendizagem. Acredita-se que o estudo em destaque é muito pertinente no campo educacional, pois em tempos de avanços tecnológicos na área de educação, percebe-se a necessidade do aumento da qualidade de ensino, principalmente na disciplina de matemática onde o aluno precisa ser envolvido e desafiado a buscar conhecimento por prazer, sem se sentir fadado pela prática tradicionalista de ensino, que não contribui em nada para o seu desenvolvimento intelectual.

# INTRODUÇÃO

O conjunto desse trabalho busca contribuir como um referencial importante na educação, para que os jogos sejam valorizados nos espaços educacionais, mais especificamente no ensino da matemática, como instrumentos capazes de promover aprendizagens significativas, desenvolvimento social, cognitivo, afetivo, moral e emocional das crianças e, para além disso, colaborar com a formação de pessoas que atuam como sujeitos construtores da história individual e coletiva.

# METODOLOGIA



## REFERENCIAL TEÓRICO

Podemos observar uma grande demanda de alunos com dificuldades no cenário escolar com várias queixas da aprendizagem matemática, surgindo uma angústia: possível fracasso escolar. O que chama a atenção é: se as crianças do Ensino Fundamental I, muita das vezes não apresenta nenhum empecilho cognitivo e pedagógico para aprender, mesmo assim fracassam, todavia necessitam de um olhar clínico e psicopedagógico para o diagnóstico do problema.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Porém, a partir do movimento escola novista iniciado na década de 1930, emergiu a necessidade de reconstrução do padrão de ensino desenvolvido pela escola.

O jogo proporciona ao indivíduo a capacidade de criar estratégias de resoluções e quanto maior for o desafio a ele imposto maior será a sua capacidade de estabelecer relações entre as estratégias de um jogo lúdico e do “jogo da vida”.

Nos dizeres da BNCC, a matemática não é vista somente como uma fonte de números, operações e formas geométricas e sim uma forma de moldar realidades, um jogo que permite estruturar pensamentos criativos e desenvolver múltiplas habilidades.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos, como elemento didático em sala de aula, se incubem dessa interação, além de desbloquear os alunos que temem a disciplina trazendo noções do cotidiano, contribuem de maneira eficaz para o desempenho e resolução de problemas tanto nos conteúdos quanto nas questões diárias e motivam através de algumas brincadeiras que sejam positivas no processo de aprendizagem, sem perder de vista o foco principal de aprender de maneira lúdica e prazerosa, cumprindo com os regimentos e pressupostos da BNCC e dos PCN.

Portanto, torna-se relevante a proposta do trabalho na área de matemática que visualize o jogo como um importante recurso psicopedagógico, considerando os limites para a sua utilização, pois o trabalho com jogos exige a criação de oportunidades que desencadeiem atividades lúdicas da forma mais natural possível, uma vez que quando acontece de maneira imposta, ela perde o caráter essencial de promover prazer para quem dela participa.



## REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir.** RJ, Petrópolis: Vozes, 2004.

BOSSA, Nadia A. **Fracasso escolar: um olhar psicopedagógico.** Artmed Editora, 2009.

BRASIL. LDB – **Leis de Diretrizes e Bases. Lei no 9.394 de 1996.** Brasília, 1996.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática / Secretaria de Educação Fundamental.** Brasília: MEC/ SEF,1997.

COLELLO, Silvia M. Gasparian. **A formação de professores na perspectiva do fracasso escolar.** In: VI Congresso estadual paulista sobre formação de educadores: desafios e perspectivas para o século XXI. 2001.

CORDIÉ, Anny; FLACH, Sônia; D'AGORD, Marta. **Os atrasados não existem: psicanálise de crianças com fracasso escolar.** Artes Médicas, 1996.



“  
**MUITO**  
OBRIGADA  
”