



LUDICIDADE E MATEMÁTICA: o uso de jogos matemáticos como recurso à aprendizagem

SANTOS, Rosiane F. dos¹; SIMÕES, Letícia M. ²; OLIVEIRA, Maria A. De ³; MENDES, Maria A. L.⁴; NASCIMENTO, Maria C. F. do⁵

RESUMO

Este trabalho analisa os resultados do uso de jogos matemáticos como estratégia de ensino durante a pandemia da COVID-19. A pesquisa focou na introdução de tecnologia e novas formas de aprendizagem para crianças. Segundo Antunes (2005), Kishimoto (1999) e Vygotsky (2011), os jogos matemáticos vão além do entretenimento, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, físico, afetivo, social e moral das crianças. A ludicidade é utilizada como forma de estimular os alunos e promover o desenvolvimento do raciocínio lógico. O objetivo é tornar o processo de ensino mais eficaz, auxiliando na compreensão e aquisição de conceitos matemáticos.

Palavras-chave: Matemática; Jogos Lúdicos; Ensino Remoto.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é um relato de experiência que teve como objetivo refletir sobre os benefícios dos jogos matemáticos na educação infantil, especialmente durante o período de ensino remoto causado pela pandemia da Covid-19. Foi desenvolvido em uma escola municipal no sul de Minas Gerais, com alunos do Ensino Fundamental I. Os jogos matemáticos, como proposto por Antunes (2009), foram utilizados como recursos pedagógicos para promover a aprendizagem dos conceitos matemáticos de forma lúdica e significativa. O trabalho buscou mostrar como os jogos podem estimular o raciocínio lógico, a criatividade e a resolução de problemas, corroborando com as ideias de Vygotsky (2011).

Diante dos desafios impostos pela pandemia e da necessidade de aprimorar os métodos de ensino, os jogos matemáticos se destacaram como uma ferramenta importante na educação infantil. Eles oferecem uma abordagem dinâmica e envolvente, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades matemáticas de forma prazerosa e significativa, como apontado por Antunes (2005).

Entende-se que, os jogos matemáticos se mostraram uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem dos conceitos matemáticos na educação infantil, especialmente durante o período de ensino remoto. Eles estimulam o raciocínio lógico, a criatividade e a resolução de problemas,

¹ Graduando(a) do Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. santos.francisca2802@gmail.com

² Graduando(a) do Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. lee.mistieris@gmail.com

³ Graduando(a) do Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. cidamariaoliveira14@gmail.com

⁴ Professora Orientadora da disciplina de TCC I do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. maria.mendes@muz.ifsulde Minas.edu.br

⁵ Tutor(a) Orientadora da disciplina de TCC I do Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. maria.nascimento@muz.ifsulde Minas.edu.br

proporcionando um ambiente de aprendizagem mais motivador e descontraído. Além disso, os jogos contribuem para a construção de uma relação positiva com a disciplina de matemática, auxiliando no desenvolvimento das habilidades e competências matemáticas dos alunos.

2. MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia utilizada neste trabalho é de abordagem qualitativa e exploratória, conforme descrito por Kishimoto (1999), que teve como objetivo compreender e descrever a utilização de jogos matemáticos no ensino de matemática para alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental. A pesquisa exploratória foi realizada por meio da aplicação de atividades práticas com os alunos, como o jogo dos copos, a sequência numérica e o jogo virtual "Aprender a contar". Além disso, o trabalho incluiu uma introdução e revisão bibliográfica, conforme destacado por Macedo (2007), para embasar teoricamente a escolha e aplicação dos jogos matemáticos. A escolha do projeto foi fundamentada na relevância dos jogos como recurso pedagógico, que proporcionam oportunidades de aprendizado e desenvolvimento de habilidades necessárias à vida adulta.

Os jogos matemáticos foram utilizados como recurso pedagógico no ensino de matemática para alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental. A pesquisa exploratória foi conduzida por meio da aplicação de atividades práticas, como o jogo dos copos, a sequência numérica e o jogo virtual "Aprender a contar". Essas atividades foram desenvolvidas remotamente, com o apoio da professora docente responsável pela turma. Além das atividades práticas, o trabalho também incluiu uma introdução e revisão bibliográfica para embasar teoricamente a escolha e aplicação dos jogos matemáticos. A escolha do projeto foi fundamentada na relevância dos jogos como recurso pedagógico, que proporcionam oportunidades de aprendizado e desenvolvimento de habilidades necessárias à vida adulta.

A utilização de jogos matemáticos como recurso pedagógico no ensino de matemática para alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental foi explorada por meio de uma abordagem qualitativa e exploratória. A pesquisa envolveu a aplicação de atividades práticas, como o jogo dos copos, a sequência numérica e o jogo virtual "Aprender a contar". Essas atividades foram realizadas remotamente, com o apoio da professora docente responsável pela turma. Além das atividades práticas, o trabalho também incluiu uma introdução e revisão bibliográfica para embasar teoricamente a escolha e aplicação dos jogos matemáticos. A escolha do projeto foi baseada na relevância dos jogos como ferramenta de aprendizado, que promovem o desenvolvimento de habilidades importantes para a vida adulta.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente trabalho teve como objetivo investigar o impacto da utilização de jogos matemáticos como recurso pedagógico no desenvolvimento das habilidades dos alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental. As atividades envolvendo o jogo dos copos e a sequência numérica permitiram o aprimoramento da coordenação motora fina, que se trata da habilidade de controlar os movimentos pequenos e precisos dos músculos, especialmente das mãos e dos dedos. Ela é essencial para atividades que exigem destreza manual, como escrever, desenhar, recortar, amarrar os sapatos, entre outras, além disso essa atividade aprimora a noção numérica, do raciocínio lógico e do interesse pela disciplina. No entanto, foi identificado um desafio relacionado à escassez de recursos tecnológicos nas residências dos alunos, o que afetou a eficácia do ensino remoto. Esses resultados fornecem insights valiosos para aprimorar práticas pedagógicas futuras e destacam a importância dos jogos matemáticos como ferramenta de ensino.

Os resultados deste trabalho corroboram com as ideias de Kishimoto (2011) e Vygotsky (2011), que destacam a importância do lúdico no desenvolvimento das habilidades das crianças. A utilização dos jogos matemáticos promoveu a reflexão e o engajamento dos alunos no processo de aprendizagem, além de contribuir para o aprimoramento da coordenação motora fina, da noção numérica, do raciocínio lógico e do interesse pela disciplina de matemática. No entanto, a escassez de recursos tecnológicos nas residências dos alunos representou um desafio a ser superado, ressaltando a importância de buscar soluções alternativas para garantir o acesso dos alunos às atividades escolares, especialmente em situações de ensino remoto.

Considerando as considerações dos autores citados, é possível inferir que a utilização de jogos matemáticos como recurso pedagógico pode ser ainda mais eficaz se adaptada às novas realidades da educação, como a pandemia e as mudanças na forma de ensino. A expansão do projeto para outras escolas e a criação de novos jogos podem alcançar um maior número de alunos e auxiliar no aprendizado da matemática. A ludicidade é uma ferramenta poderosa para recriar os tabuleiros e envolver os alunos na criação de novas atividades, estimulando sua criatividade e autoconfiança. Esses resultados fornecem subsídios para aprimorar práticas pedagógicas futuras e destacam a importância dos jogos matemáticos como ferramenta de ensino.

5. CONCLUSÃO

Com base nas informações apresentadas neste projeto, podemos concluir que a aplicação de jogos no ensino e aprendizagem da Matemática para alunos em ensino remoto é uma abordagem altamente interessante e prazerosa. Através dessa estratégia, foi possível observar que as crianças se envolvem de forma ativa e autônoma, assimilando o conteúdo de maneira natural. Além disso, o uso

de jogos como recurso pedagógico fortaleceu o vínculo entre professora e alunos, tornando o aprendizado mais fluido e efetivo.

Durante a realização do projeto, foram desenvolvidas duas atividades utilizando jogos como recurso pedagógico. Na primeira atividade, os pais dos alunos foram orientados a criar o jogo dos copos, onde as crianças contavam as bolinhas presentes em cada círculo e colocavam o copo com o número correspondente sobre o tabuleiro. Essa atividade evidenciou a compreensão da relação entre contagem e representação numérica. Já na segunda atividade, os pais criaram uma atividade de sequência numérica, onde as crianças completavam sequências numéricas encaixando tampinhas com os números corretos nas casinhas vazias. Essas atividades demonstraram a habilidade das crianças em identificar e completar sequências numéricas.

Diante das evidências concretas observadas, podemos afirmar que o uso de jogos como recurso pedagógico foi efetivo na promoção do ensino e aprendizagem da Matemática. Os pais dos alunos se envolveram ativamente na criação dos jogos e as crianças demonstraram compreensão dos conceitos matemáticos por meio da interação lúdica proporcionada pelos jogos. Portanto, concluímos que o uso de jogos como estratégia pedagógica é uma tendência natural da educação contemporânea, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais prazerosa e efetiva.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para Estimular a Inteligência do seu Filho**. Vozes, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T. M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 17.ed. Petrópolis:Vozes, 2011. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001726399> Acesso em: 13 jun. 2023.

MACEDO, L. **Ensaios Pedagógicos: como construir uma escola para todos?** Porto Alegre, Artmed, 2007. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=6INat6EK_nYC&oi=fnd&pg=PA7&ots=F20nloDMsp&sig=sIa31eGpkGEQMKYtRYxhHdOBm8Y&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 13 jun. 2023.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. Martins Fontes, 2011.