



RELATO DE EXPERIÊNCIA: “BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE MATEMÁTICA”

**SOUZA, Alessandra C.¹; CUNHA, Ana Cristina R.D. da²; MENDES, Maria Aparecida L.³;
NASCIMENTO, Maria Cristina F. do⁴**

RESUMO

A Matemática faz-se presente em diversas atividades realizadas pelas crianças e oferece aos homens, em geral, várias situações que possibilitam o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e a capacidade de resolver problemas. Pensando nisso e entendendo que a Matemática é fundamental em nossas vidas e, se não trabalhada desde cedo de forma divertida, pode ser a causa de grande parte de repetentes no futuro, e que ela é inerente ao nosso ser/ estar no mundo desenvolver os conceitos matemáticos através do lúdico, pode ser uma das alternativas a corroborar para que a matemática seja divertida e sua prática no dia a dia seja entendida como algo de suma importância e que é para a vida. Assim, propiciar o aprendizado da matemática através de brincadeiras, deve contemplar atividade dirigidas e com finalidades, desenvolvendo capacidades importantes que favoreça a memorização, imaginação, a noção de espaço, percepção e a atenção.

Palavras-chave: aprendizagem; matemática; lúdico.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo traz uma reflexão de como os conceitos matemáticos fluem naturalmente a partir do envolvimento das crianças em atividades lúdicas, que são pretextos valiosos para a aquisição de conhecimentos. O projeto, intitulado – Brincando também se aprende Matemática - foi realizado durante as aulas da disciplina da Prática como Componente Curricular (PCCIV), do curso de Licenciatura em Pedagogia EAD, do Instituto Federal do Sul de Minas, através de aulas remotas com o objetivo de juntos professores, alunos e universidade refletirmos sobre a importância do uso de jogos e atividades de raciocínio-lógico, em aula, no ensino fundamental, como fonte norteadora para o desenvolvimento do ensino da Matemática com atividades lúdicas, prazerosas e motivadoras estimulando não só a participação individual como a coletiva e os aprendizados desejados de acordo com os objetivos propostos.

A utilização dos jogos na sala de aula pode ser um recurso metodológico eficaz e motivador do ensino-aprendizagem da Matemática. Assim, as brincadeiras adaptadas à Matemática podem obter grande avanço na percepção, concentração, conhecimento de espaço, tempo, seriação, operações,

¹Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia EAD, IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: alecosta.souza77@gmail.com.

²Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia EAD, IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: cristinarde_ana@hotmail.com.

³Professora, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: maria.mendes@muz.ifsuldeminas.edu.br.

⁴Tutora, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: maria.nascimento@muz.ifsuldeminas.edu.br.

números, quantidade, força, localização, discriminação e velocidade, além de aprender a respeitar as exigências das normas e dos controles.

Smole (2007, p. 11) afirma que, em se tratando de aulas de Matemática, o uso de jogos implica uma mudança significativa nos processos de ensino-aprendizagem que permite alterar o modelo tradicional de ensino, o qual muitas vezes tem no livro e em exercícios padronizados seu principal recurso didático. O trabalho com jogos nas aulas de Matemática, quando bem planejado e orientado, auxilia o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação e organização, que estão estreitamente relacionadas ao chamado raciocínio lógico.

Nesse sentido, a BNCC afirma que o brincar se torna fundamental, tanto para o aprendizado, como para o desenvolvimento da criança. Na brincadeira, a criança aprende de forma prazerosa, através da socialização com as crianças e adultos e na participação de diversas experiências lúdicas. Para tanto, o professor deve ter um planejamento eficaz para que estimule e desafie a busca de resultados, traçando objetivos e regras a serem cumpridas.

Em tempos pandêmicos, estimular o nosso aluno a participar das aulas virtuais e tê-los conosco atrás de uma tela de computador, não foi tarefa fácil, porém foi o mecanismo encontrado para não se perder o contato, trazer os conhecimentos necessários e sobretudo promover um ambiente que acolhesse o aluno de forma interativa, dinâmica e sobretudo que o motivasse a querer aprender apesar das adversidades pelas quais todos estávamos passando.

Nesse contexto e, apesar dele Paulo Freire nos diz em sua obra que o exercício da ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer fase da vida e não pode ser visto apenas como diversão, mas colabora também para o desenvolvimento pessoal, social e cultural do homem, sobretudo das crianças. E, assim, participamos para a execução do projeto – Brincar também se aprende matemática – em que os alunos foram instigados a estar presentes na aula, participar e sobretudo aprender brincando os conceitos matemáticos predeterminados para aquela série/ano de estudos.

Percebemos que o exercício da ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer fase da vida e não pode ser visto apenas como diversão, mas colabora também para o desenvolvimento pessoal, social e cultural do homem, sobretudo das crianças.

2. MATERIAL E MÉTODOS

As atividades práticas foram desenvolvidas em uma escola privada, da região do Sul de Minas, com turmas do 5º ano do ensino fundamental do vespertino e matutino, e para realizar as atividades, os alunos foram convidados a acompanhar a apresentação dos slides e os materiais disponibilizados na plataforma que foram impressos. De forma expositiva, o professor apresenta aos alunos o tema proposto da aula e numa relação dialógica discutem sobre o que são jogos matemáticos através da

pergunta norteadora: Vocês já jogaram jogos matemáticos? Sabem o que são? De forma a não só trazer o conhecimento acerca do assunto, mas também despertar a curiosidade, a autonomia e o senso do uso da matemática nas atividades práticas do dia a dia, encorajando-os e motivando-os a participar do jogo/desafio, enfatizando que o que importa não é ganhar, mais sim compreender todo o processo lógico-matemático evidenciado com a problematização trazida pelos jogos.

Como instrumento de estudos a ferramenta utilizada com os alunos foi uma plataforma na internet chamada Racha Cuca, que se constitui de uma série de jogos e atividades, que puderam ser acessadas de casa, de forma online, em qualquer computador com acesso à internet.

O método de avaliação utilizado foi a observação constante do docente e a participação e envolvimento dos alunos na atividade proposta. A aula teve duração de 50 minutos, com turmas de aproximadamente 20-25 alunos.

3. RELATO DA EXPERIÊNCIA

O projeto “Brincando também se aprende matemática” teve como ideia central o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático através do uso de jogos e brincadeiras.

A ideia de se utilizar jogos no ensino de matemática surgiu durante as experiências vivenciadas com os alunos da escola. Após observarmos algumas aulas de matemática nos quintos anos, foi possível perceber que as dificuldades dos alunos não se restringiam somente a conteúdos estudados nesta série. Grande parte dos discentes apresentava muitas dificuldades em relação às operações básicas da matemática (adição, subtração, multiplicação e divisão), conteúdos vistos nas séries antecedentes ao 5º ano. É preciso ressaltar que o estudo de matemática é feito sequencialmente e a matemática estudada em cada série é continuidade da série anterior. Então, quando o aluno não absorve determinado conteúdo, é comum que este indivíduo passe a considerar esta disciplina difícil e a não entender os conteúdos seguintes. Alguns autores apontam a importância e as possibilidades de se aprender de maneira lúdica, com jogos que demonstram que a matemática não é uma ciência difícil de aprender. Flemming e Collaço de Mello (2003) apontam, que em relação aos jogos didáticos:

Vale mencionar que esse recurso deve ser adotado em sala de aula e que a aprendizagem de conteúdo poderá acontecer de forma mais dinâmica, menos traumática, mais interessante. Acreditamos que o jogo contribui para que o processo ensino-aprendizagem seja produtivo e agradável tanto para o educador quanto para o educando. (p. 85).

Nesta perspectiva, objetivando trabalhar o cálculo mental, o raciocínio lógico, as quatro operações fundamentais, o conceito de frações foi apresentado aos alunos a plataforma Racha Cuca que dispõe de uma série de jogos e brincadeiras lúdicas como jogo do raciocínio, desafio: deixe a sujeira fora da pá, Quiz entre outros. Dessa forma, foi apresentado também aos discentes quais jogos

que poderiam ser utilizados por eles de acordo com sua idade e conhecimento, proporcionando aos mesmos uma metodologia mais atraente, divertida e intuitiva de aprendizagem, objetivo deste objeto de estudos. Os jogos utilizados foram os de tabuleiro, Puzzle, o clássico quebra-cabeça, jogo dos palitos, robô.

Ao término da aula, motivados e alegres, foi o que se observou durante a execução da atividade o docente refletiu juntamente com os discentes, o quanto é divertido e prazeroso aprender matemática e que o conceito matemático está mais próximo de nós do que podemos imaginar; seja calculando uma compra no mercado, seja contando quantos sacolês foram vendidos pela mãe no mercado, seja somando e verificando quanto de dinheiro falta para a aquisição de um brinquedo novo, entre outros.

A proposta do Projeto foi elaborada conforme estudado na disciplina PCC IV, tendo como componente curricular a ser trabalhado a área de exatas, contemplando a matemática e o raciocínio lógico através de jogos, com uma aula de aproximadamente 50 minutos, aplicada aos alunos do 5º ano do ensino fundamental.

4. CONCLUSÃO

As primeiras noções de Matemática são introduzidas aos alunos já nos primeiros anos da Educação Infantil e se intensificam grau a grau, sempre pautados por uma abordagem lúdica, respeitando a capacidade cognitiva de cada idade.

As propostas pedagógicas devem ser elaboradas e realizadas na prática de maneira que atendam integralmente a criança em todos os seus aspectos físicos, éticos, sociais, afetivos e intelectuais. Grandó (2000, p. 24) ressalta que, ao analisarmos os atributos e/ou características do jogo que pudessem justificar sua inserção em situações de ensino, evidencia-se que ele representa uma atividade lúdica que envolve o desejo e o interesse do jogador pela própria ação do jogo, e mais, envolve a competição e o desafio que motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação de tais limites na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar.

REFERÊNCIAS

GRANDÓ, R. C. A. **O conhecimento matemático e o uso dos jogos na sala de aula**. Tese (Doutorado em Educação), Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

FLEMMING, Diva Marília; COLLAÇO DE MELLO, Ana Claudia. **Criatividade Jogos Didáticos**. São José: Saint-Germain, 2003.

OLIVEIRA, L. H. S. de. **Estimulando a Inteligência Lógico-Matemática através de experiências Lúdicas nas 2ª séries do 2º ciclo**. Monografia. Manaus/AM: UEA, 2006.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; CÂNDIDO, Patrícia. **Jogos de Matemática de 1º a 5º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.