



AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA

**GARCIA, Andressa Lúcia¹; PEREIRA, Franciele Cristina²; MENDES, Maria Aparecida Lúcio³
NASCIMENTO, Maria Cristina Ferreira do⁴**

RESUMO

O presente estudo é um relato de experiência de uma prática vivenciada em uma Instituição pública de ensino Municipal do sul de Minas Gerais. A experiência procurou responder questões sobre os benefícios dos jogos de Matemática, analisando cinco estudantes do Ensino Fundamental I. Com vista a alcançar o que se projetou como objetivo geral, foi estabelecido com objetivos específicos, compreender a disciplina de Matemática no processo de ensino e de aprendizagem, investigar os benefícios dos jogos integrados com a tecnologia e analisar sobre a aplicação de atividades dinâmicas no ambiente escolar. Foram aplicados de maneira online, durante o ensino remoto, três jogos matemáticos aos alunos do 1ª ano do ensino fundamental. O estudo proporcionou resultados positivos, pois foi possível perceber na prática, o quanto os jogos impactam na aprendizagem e no desenvolvimento intelectual e social das crianças.

Palavras-chave: Atividades dinâmicas; Benefícios dos jogos; Ensino Fundamental I.

1. INTRODUÇÃO

Este relato de experiência se baseia em uma análise crítica reflexiva de uma atividade pedagógica vivenciada na disciplina Prática como Componente Curricular IV. O projeto foi realizado no ano de 2021, em meio à pandemia do Coronavírus (SARS-CoV-2), com alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental I, com idades entre 6 e 7 anos, em uma escola da rede municipal de uma cidade do Sul de Minas Gerais.

A temática escolhida para o relato foi a disciplina de Matemática, que é considerada importante para a construção do indivíduo ao longo da vida, mas que muitos alunos enfrentam dificuldades para aprender. Acredita-se que o uso de atividades lúdicas pode ajudar a criar uma relação positiva entre o aprendizado e o brincar, possibilitando o desenvolvimento físico, intelectual e a compreensão do ambiente em que vivem. Desse modo, Fonseca (1995) afirma que:

São vários os motivos relacionados com as dificuldades para aprender essa ciência exata, dentre eles: ausência de fundamentos matemáticos, falta de aptidão, problemas emocionais, ensino inapropriado, inteligência geral, capacidades especiais, facilitação verbal e variáveis psiconeurológicas (Fonseca, 1995, p.217).

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

² Graduando(a) do Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. francielecristina59@gmail.com

³ Professora Orientadora da disciplina de TCC I do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. maria.mendes@muz.ifsuldeminas.edu.br

⁴ 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.ifsuldeminas.edu.br

Para a criança, é essencial que se crie uma relação entre o aprendizado e o brincar. Por meio de atividades lúdicas, a criança consegue desenvolver-se fisicamente, intelectualmente, colocar sua autonomia em prática e compreender o meio em que vive (VYGOTSKY, 1978, p. 126).

Segundo Carvalho (1992, p. 28), "o ensino absorvido de maneira lúdica passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto, em jogo".

Diante do exposto, o objetivo geral deste relato de experiência é refletir sobre como os jogos matemáticos, juntamente com a ludicidade, são benéficos para a educação. Os objetivos específicos são compreender a relevância da utilização da ludicidade para desmistificar a disciplina de matemática, investigar os benefícios dos jogos matemáticos integrados com a tecnologia e analisar a aplicação de atividades dinâmicas no ambiente escolar.

2. MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia do presente trabalho é um relato de experiência realizado em uma escola pública municipal de Minas Gerais. A instituição atende 429 alunos em dois períodos, sendo 52 crianças na Educação Infantil (4 a 5 anos) e 377 estudantes do Ensino Fundamental I e II.

Ocorreu o levantamento documental e uma revisão bibliográfica, utilizando os sites da *Lilacs*, *Scielo* e *Google acadêmico*. A pesquisa bibliográfica baseou-se na busca dos descritivos: Jogos, Aprendizagem, Matemática. Segundo Macedo (1994, p.13), a pesquisa bibliográfica "Trata-se do primeiro passo em qualquer tipo de pesquisa científica, como o fim de revisar a literatura existente e não redundar o tema de estudo ou experimentação".

3. RELATO DE EXPERIÊNCIA

A atividade prática foi realizada em agosto de 2021, por meio da plataforma virtual do Google Meet, devido ao isolamento social causado pela pandemia da Covid-19. A apresentação das práticas foi realizada por meio de um plano de aula que continha um referencial teórico matemático, imagens ilustrativas dos métodos lúdicos finalizados e três vídeos explicativos, os quais foram criados pela integrante do grupo e mostravam o passo-a-passo de como elaborar os jogos e os recursos pedagógicos necessários. As aulas remotas foram divididas em três sessões de 50 minutos, nas quais foram criados três jogos de matemática destinados a alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I.

Na primeira prática, chamada "jogo dos copos", a contagem foi relacionada à representação numérica. Os responsáveis pelos estudantes criaram círculos em uma folha sulfite e utilizaram copos

descartáveis para medir. Eles colocaram bolinhas numeradas de zero a quinze nos círculos vazios e escreveram as respostas corretas nos copos. O aluno contou a quantidade de bolinhas em cada círculo e colocou o copo com o número correto no tabuleiro. No segundo jogo, foi desenvolvida uma atividade de sequência numérica, na qual os pais dos alunos realizaram essa atividade durante as aulas virtuais. Eles escreveram sequências numéricas de zero a vinte em uma folha de papel sulfite ou cartolina, deixando algumas casinhas vazias. Os alunos colaram círculos numerados faltando em tampinhas de garrafas pets. Eles contaram em voz alta e encaixaram as tampinhas com a numeração correta nas casinhas vazias da sequência numérica.

O último método lúdico, chamado de "jogo online aprenda a contar", consistiu em relacionar os nomes dos números de forma correta e associá-los ao símbolo numérico correspondente. Para realizar essa atividade durante as aulas remotas, os alunos, com a orientação dos responsáveis, acessaram um site chamado "Escola Games" em tablets ou celulares. Nesse jogo, os alunos aprenderam a contar corretamente os números de zero a cem, associando os nomes aos símbolos numéricos correspondentes.

Após a realização das atividades pelos alunos, com a supervisão dos responsáveis, os pais foram convidados a compartilhar suas observações e experiências no grupo de WhatsApp, proporcionando dados para discussão e análise relacionados ao material bibliográfico estudado.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta parte do trabalho, a avaliação foi formativa, medindo a aprendizagem dos alunos durante as aulas. A docente mediadora acompanhou o processo e relatou como os estudantes reagiram aos jogos e suas facilidades ou dificuldades. A comunicação com os responsáveis foi feita via WhatsApp. Devido à pandemia e ensino remoto emergencial, houve desafios, com alguns alunos sem acesso a equipamentos eletrônicos e impossibilitados de participar das atividades. A participação ativa dos pais foi destacada como importante para o aprendizado durante o ensino remoto.

Foram criados três jogos pedagógicos de matemática para crianças de 6 a 7 anos. Durante a implementação, notaram-se melhorias nas habilidades numéricas, coordenação motora fina e raciocínio lógico dos estudantes. Os jogos foram bem recebidos e promoveram momentos de harmonia e interação entre alunos e pais.

Apesar dos resultados positivos, apenas cinco alunos conseguiram executar os jogos devido à situação da pandemia e ensino remoto. A falta de acesso a materiais em casa foi um obstáculo para a participação completa dos alunos.

O trabalho enfatiza a importância do jogo como ferramenta metodológica para o desenvolvimento das crianças em sala de aula, comprovado por estudos. O planejamento das

atividades deve incluir jogos não apenas para matemática, mas também para outras disciplinas, estimulando o desenvolvimento integral dos alunos.

As autoras receberam registros fotográficos dos alunos durante as atividades, observando o entusiasmo e felicidade ao confeccionarem os próprios jogos e aprenderem matemática brincando. Entretanto, destacam que, se o projeto fosse presencial, mais alunos poderiam participar e ter acesso aos recursos pedagógicos para enriquecer seus conhecimentos matemáticos.

5. CONCLUSÃO

A Matemática há tempos é considerada uma vilã perante os estudantes, pois é uma disciplina abstrata. O presente estudo possibilitou a aplicação de três jogos pedagógicos, para desmistificar essa temática, utilizando uma metodologia lúdica. O que despertou o desejo de aprender dos alunos, tornando-os mais ativos, incentivados durante as práticas, assumindo responsabilidades, criando autonomia e compreendendo a relevância de seguir regras. Os relatos dos responsáveis mostraram que os alunos se divertiram e assimilaram melhor os conceitos matemáticos, superando o medo de errar devido à avaliação formativa dos jogos. Além dos benefícios na aprendizagem, os jogos estimularam a inteligência, criatividade, estratégias para resolver problemas, autoconfiança e autonomia dos alunos.

Entretanto, a pandemia e o ensino remoto limitaram a interação entre alunos e professores, afetando a participação e gerando resultados um pouco superficiais. Apesar das limitações, os objetivos foram alcançados com sucesso, demonstrando o potencial dos jogos no ensino remoto para aprimorar e desenvolver o aprendizado da matemática.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

ESCOLA GAMES. **Aprenda a contar**. Disponível em: <<https://www.escolagames.com.br/jogos/aprenda-a-contar>>. Acesso em: 10 set. 2023.

FONSECA, V. **Introdução às dificuldades de aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

MACEDO, N. D. **Iniciação à pesquisa bibliográfica: guia do estudante para a fundamentação do trabalho de pesquisa**. São Paulo, SP: Edições Loyola, 1994.

VYGOTSKY, L. S. (1978). **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes**. Cambridge, MA: Harvard University Press.