



8º Congresso Nacional de Educação de Poços de Caldas 28 e 29 de AGO | 2024

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA O APRENDIZADO INFANTIL COM A MATEMÁTICA

Eixo temático: educação e diversidade

Jair Silva Sobrinho ¹

Edylaine Aparecida Lima Miranda Oliveira ²

Eduardo de Araújo Luiz ³

Tais Helena Fernandes ⁴

Resumo

O presente artigo parte da necessidade de adotar a ludicidade como ferramenta facilitadora do aprendizado dos alunos do Ensino Fundamental I. Elaborado a partir de um relato de experiência para a disciplina Trabalho de Conclusão de Curso I, versa sobre a prática vivenciada na disciplina Prática Como Componente Curricular V do ano 2022. Trazendo como objetivo geral analisar a importância da ludicidade no contexto da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental como ferramenta eficaz para transformar a qualidade educacional. Considerando um exemplo de jogo didático criado para realizar operações matemáticas. Também apresenta as metodologias como formas de construção textual. Nesse viés, pode-se afirmar que o jogo não só facilitou o aprendizado, como também o envolvimento de todos os alunos que desenvolveram ainda, habilidades, como socialização, empatia e respeito pelo colega.

Palavras-chave: Aprendizagem; Ludicidade; Matemática.

INTRODUÇÃO

O presente artigo analisa os benefícios dos jogos como objeto facilitador do aprendizado para alunos do Ensino Fundamental I. Acredita-se que os jogos devem ser vistos como uma metodologia de ensino, além de estar presente diariamente em sala de aula, para que o educador possa identificar as necessidades e dificuldades apresentadas pelas crianças. Kishimoto (2010) ressalta que a atividade

¹Orientação: Professor Orientador da disciplina de TCC I do Curso de Licenciatura em Pedagogia EaD do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho;

Prof. Me. IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, e-mail: jair.sobrinho@muz.ifsuldeminas.edu.br

² Aluna do Curso Licenciatura em Pedagogia EaD – IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, e-mail: edylaine.oliveira@alunos.ifsuldeminas.edu.br

³ Aluno do Curso Licenciatura em Pedagogia EaD – IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, e-mail: historiadorbh@gmail.com

⁴ Aluna do Curso Licenciatura em Pedagogia EaD – IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, e-mail: thfernandeswill@gmail.com

Realização

GSC
EVENTOS ESPECIAIS
a grife de sucesso em eventos



8º Congresso Nacional de Educação de Poços de Caldas

28 e 29 de AGO | 2024

lúdica consiste em uma atuação acessível, que passa a existir a qualquer hora, dá início a administração da criança, dá encanto, não estabelece como categoria uma obra final, relaxa, abrange, educa normas, linguagens, amplia agilidades e adentra a criança no mundo fantástico.

Fundamentalmente, o relato de experiência aqui proposto, estabelece o lúdico enquanto atividade didática inovadora, promotora de aprendizados significativos. Recorre-se, portanto, à formulação teórica de Lev Vygotsky (1896-1934) acerca das atividades lúdicas enquanto estratégias integradoras de projetos pedagógicos criativos ancorados em jogos que ofereçam aprendizagens significativas e criativas em um clima de leveza e acolhimento.

Para Vygotsky (2007), as atividades lúdicas e, em especial, o jogo, configura-se um valioso recurso por meio do qual a criança atribui diferentes significados aos elementos da realidade, amplia sua capacidade de abstração e incrementa sua cognição. Sob a perspectiva do desenvolvimento cognitivo, a aptidão e habilidade infantil é potencializada por meio da ludicidade. Vygotsky afirma que “é no lúdico que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, em vez de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos” (2007, p.113).

Doravante ao jogo, o lúdico se mostra como importante recurso que impacta o aprendizado dos alunos com base em interações significativas entre o aluno e seus colegas, entre ele e seus professores. O desenvolvimento cognitivo infantil sob a perspectiva de Vygotsky, é um processo relevantemente nutrido no campo da interação, uma vez que ao jogar e brincar a criança se vê no ato de imaginar, se organizar e criar uma representação que a permita lidar com a vida em sociedade. Objetiva-se com esse trabalho examinar a importância da ludicidade no contexto da matemática para os alunos do Ensino Fundamental I, apresentando uma perspectiva didático-pedagógica eficaz capaz de transformar a qualidade do ensino educacional nessa área do conhecimento.

METODOLOGIA

A disciplina Prática Como Componente Curricular consiste na elaboração de uma atividade a ser aplicada pela equipe em sala de aula, em que alguns temas transversais são levados à gestão da escola para definição juntamente com os licenciandos do tema a ser trabalhado. Após a visita à escola,

Realização

GSC
EVENTOS ESPECIAIS
a grife de sucesso em eventos



8º Congresso Nacional de Educação de Poços de Caldas

28 e 29 de AGO | 2024

o tema definido foi a subtração, operação matemática a qual alguns alunos do primeiro ano do ensino fundamental vinham apresentando dificuldades.

A aula foi elaborada e um jogo foi criado para facilitar o aprendizado dos estudantes. Como estávamos em ano de Copa do Mundo, o grupo optou por montar um jogo relacionado à Copa. A equipe montou três tabuleiros com as seleções: Brasil x Qatar. Foram elaboradas placas de 1 a 6 relacionando com as faces do dado, no qual a criança jogava, para cada face do dado, havia cinco cartas correspondentes, com uma operação de subtração para a criança raciocinar e responder. A sala seria dividida em dois grupos, os quais cada um representaria uma seleção. Ao calcular a operação, no tabuleiro, ela pegava um jogador da sua seleção e tentava marcar um gol na equipe adversária. Assim que a criança resolvesse a operação da carta, na maquete ela tentaria marcar um gol, marcando o gol, somava ponto para a equipe. Cada ponto marcado pela equipe era colocado no quadro para somatório da equipe vencedora.

Após as maquetes finalizadas e aulas elaboradas, a equipe dirigiu-se à escola para aplicar a prática. Foi realizada uma roda de conversa com os estudantes sobre a Copa do Mundo, sobre o futebol, quantidade de jogadores e juízes, entre outros. Após ouvir e interagir com as respostas dadas pelos estudantes, foi explicado elas como funciona uma partida de futebol e foi apresentado o Mascote da Copa, o L'aeeb e falado sobre o jogo. Para surpresa da equipe, a Gestão Escolar sugeriu que a prática fosse aplicada nos três primeiros anos do Ensino Fundamental existentes na escola.

Nas três salas a aplicação do jogo foi bem parecida, pois as dificuldades eram apresentadas por um número menor de alunos. Os quais apresentavam muita dificuldade. Porém, em todas as salas os estudantes mostraram se divertir durante o jogo e relataram gostar. A metodologia adotada foi a mesma: se um aluno errasse a resposta, era dada a ele uma nova chance de jogar. E se ele não conseguisse calcular, a equipe o ajudava na contagem nos próprios dedinhos, ou como alguns alunos fizeram, utilizava os lápis de cor.

Finalizando a prática nas três salas, foi usada a adição, em que os estudantes contaram os pontos que foram sendo marcados no quadro a fim de descobrir a equipe vencedora. Todos os alunos participaram, e o jogo só terminou com a participação efetiva de todos. E a regra mais importante do jogo era não assoprar a resposta para o coleguinha. No final da dinâmica, foi distribuída uma

Realização

GSC
EVENTOS ESPECIAIS
a grife de sucesso em eventos



8º Congresso Nacional de Educação de Poços de Caldas

28 e 29 de AGO | 2024

lembrancinha para alunos e professora regente contendo um agradecimento, a foto da mascote da copa e um chocolate.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Partindo do olhar da equipe que aplicou a atividade na escola, a prática foi produtiva e exitosa, pois quando o aluno apresentava dificuldade, uma nova chance era dada para ele jogar, para que pudesse calcular novamente, e assim, chegar sozinho ao resultado, instigando-o ao senso de autonomia. Assim, não só resolvia o cálculo, como também os colegas calculavam em silêncio, sem assoprar a resposta certa.

A prática foi fundamental para treinar os alunos com a subtração mostrando a necessidade de adotar a ludicidade em sala de aula. Partindo do momento da dinâmica do jogo, foi possível observar as dificuldades que iam surgindo durante a prática. O maior aprendizado que ficou para a equipe foi promover aos alunos um apoio pedagógico interdisciplinar na tentativa de atender as dificuldades de aprendizado com a subtração. O jogo promoveu o treino do cálculo, a memorização, socialização, respeito e empatia nos alunos. De acordo com Sant'anna (2001), os conhecimentos são facilitados quando tomam a forma aparente de atividades lúdicas, pois os alunos ficavam entusiasmados quando recebiam a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida. Podemos afirmar que trabalhar com a ludicidade foi um grande desafio, pois é algo que eles não tinham convivência, e que deve estar presente diariamente na rotina do educador e do aluno. Inserir o lúdico nesse processo permite estabelecer vínculos ente os atores desse processo.

Concluindo, a prática trouxe pontos positivos importantes a serem salientados como o envolvimento e comprometimento com a escola, da escola com a equipe, a participação efetiva dos alunos, dedicação das professoras regentes, confiança depositada na equipe, que fizeram toda diferença para uma prática exitosa. Além do ponto mais significativo que foi a solicitação da equipe gestora para aplicação em todas os primeiros anos, e solicitação após a prática de que o material criado fosse doado para a escola para futuras aulas lúdicas.

Realização

GSC
EVENTOS ESPECIAIS
a grife de sucesso em eventos



CONCLUSÕES OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo do exposto até aqui, concluímos o quão significativa a ludicidade é para o processo de ensino e aprendizagem. Evidência que pode ser observada partindo da criação do jogo com o objetivo de reforçar o aprendizado infantil diante da operação matemática subtração, a qual alunos estudantes apresentavam dificuldades.

Nosso trabalho teve o objetivo geral de analisar a importância do lúdico no contexto da matemática para os alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, podemos afirmar tê-lo alcançado com êxito pois refletimos o quão importante é a união ente teoria e prática para utilização da ludicidade na memorização, promoção e reforço do aprendizado dos alunos.

Quanto a questões metodológicas que sustentaram nosso trabalho, verificamos que o jogo desenvolvido e criado foi desafiador para os estudantes exigindo foco, raciocínio lógico, respeito e empatia com os colegas, sendo suficiente para a realização da prática. Sendo assim, acreditamos que o jogo é uma possível solução para a temática desse trabalho.. Possivelmente o lúdico promoveu o aprendizado dos alunos, pois observamos o jogo como uma atividade dotada de valor por eles. Todos participaram ativamente e relataram ter gostado de jogá-lo.

Para futuros trabalhos, deixamos a sugestão de métodos que se complementem, onde o planejamento e criação do jogo possa se dar em sala de aula com o auxílio dos alunos para que participem de todo os processos, da criação ao ato de jogar.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por nos permitir chegar até aqui diante das dificuldades que surgiram ao longo do caminho. Nossas famílias pelo apoio incondicional e por acreditar em nós. À nossa equipe, pela amizade, união, paciência, disposição e apoio. Ao nosso professor orientador Jair, o qual compartilha conhecimentos valiosíssimos conosco.



8º Congresso Nacional de Educação de Poços de Caldas

28 e 29 de AGO | 2024

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuro Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 13ª edição. São Paulo: Cortez, 2010.

SANT'ANNA, Alexandre. NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo – SP, 2001.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Trad. José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

8º Congresso Nacional
de Educação de Poços de Caldas
28 e 29 de AGO | 2024

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO PUBLICAÇÃO DE TRABALHO CIENTÍFICO
EM E-BOOK OU ANAIS**

Eu, **Edylaine Aparecida Lima Miranda Oliveira**, participante como Congressista do 8º Congresso Nacional de Educação, portador (a) do CPF **078.215.366-60**, autor principal da obra **AUTORIZO** a Comissão técnico Científica do Congresso a publicar o trabalho científico **A importância dos jogos para o aprendizado infantil nos anos iniciais do Ensino Fundamental** - submetido no 8º Congresso Nacional de Educação de Poços de Caldas - no e-book ou anais que leva o nome do congresso. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo a publicação acima mencionada em todo território nacional e no exterior.

DECLARO, que:

1. O artigo é original, não foi publicado em outro periódico nacional ou internacional, quer seja em parte ou em sua totalidade;
2. As informações contidas no trabalho são de inteira responsabilidade de seus autores;
3. Os autores do trabalho estão cientes de que não receberão qualquer tipo de remuneração pela divulgação do referido trabalho;
4. Me responsabilizo por quaisquer problemas relacionados a questões de PLÁGIO e direitos autorais;
5. Ao publicar o trabalho no e-book exclusivo do congresso abro mão de ter meu trabalho publicado nos anais do evento.

Poços de Caldas, 18 de junho de 2024
Local, data.

Edylaine Aparecida Lima Miranda Oliveira
Assinatura do Cedente

Realização
GSC
EVENTOS ESPECIAIS
a grife de sucesso em eventos

Realização

GSC
EVENTOS ESPECIAIS
a grife de sucesso em eventos