



COPEP

XIV CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

**INSTITUIÇÕES EDUCACIONAIS,
INSERÇÃO SOCIAL E DEMOCRACIA**

DATA DO EVENTO: DE 13 A 16 DE JUNHO DE 2023



A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Amanda Carolina Matos Lopes
Acadêmica do Curso de Pedagogia/Unimontes
amandaacarinaa4@gmail.com
Francely Aparecida dos Santos
Professora do Curso de Pedagogia/Unimontes

Palavras-chave: Educação Matemática; jogos e brincadeiras; Educação Infantil.

Justificativa: Atualmente, é visto a necessidade da procura de processos metodológicos que fogem da forma tradicional de ensinar, e nesse caso, o professor pode contribuir ao aproximar o lúdico dos planejamentos elaborados e levá-lo para o espaço escolar, onde os processos de ensino e de aprendizagem sejam de forma mais sistematizada e com mais significado para a efetivação do conhecimento. Por essa razão, esta pesquisa torna-se relevante, uma vez que possibilitará que os jogos lúdicos matemáticos se constituem como metodologia diversificada, e um facilitador para os processos de ensino e de aprendizagem. Assim, os professores e a sociedade podem utilizar os jogos juntamente com a Matemática de forma simultânea para a concretização deste ensino.

Problema: Quais jogos e brincadeiras são utilizados pelos professores do segundo período da Educação Infantil para potencializar os processos de ensino e de aprendizagem da Matemática?

Objetivos: Identificar os aspectos positivos da utilização do lúdico nos processos de ensino e de aprendizagem da Matemática; Descrever as práticas do professor na sala de aula; Identificar os recursos utilizados para facilitar a aprendizagem matemática dos alunos; Analisar a importância dos jogos matemáticos nos processos de ensino e de aprendizagem na Educação Infantil.

Referenciais Teóricos: Jogos que são importantes no processo criativo e educacional do aluno, pois “o jogo reduz a consequência dos erros e dos fracassos do jogador, permitindo que ele desenvolva iniciativa, autoconfiança e autonomia” (SMOLE ET AL, 2007, p. 11). Nessa mesma linha de raciocínio os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p. 46), descreve a importância dos jogos no processo de ensino:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações; possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas.

Os jogos são conceituados por Kishimoto (2017, p. 16) da seguinte forma, “o jogo pode ser visto

como: 1. o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2. um sistema de regras; e 3. Um objeto.”

Segundo Kishimoto (2017, p. 16 a 17):

No primeiro caso, o sentido de jogo depende da linguagem de cada contexto social. Há um funcionamento pragmático da linguagem, do qual resulta um conjunto de fatos ou atitudes que dão significados aos vocábulos a partir de analogias. [...] No segundo caso, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. [...] O terceiro sentido refere-se ao jogo enquanto objeto. O xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais. [...] Os três aspectos citados permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam.

Metodologia: O trabalho a ser pesquisado possui natureza qualitativa, no qual “consistem em descrições detalhadas de situações com o objetivo de compreender os indivíduos em seus próprios termos” (GOLDENBERG, 2004, p. 53). Além do mais será utilizado a revisão de literatura juntamente com a pesquisa de campo como método para se alcançar os resultados. Lakatos e Marconi (2003, p.183) coloca a finalidade da revisão de literatura: “sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto [...]”. Respectivamente Lakatos e Marconi (2003, p.186) define o objetivo da Pesquisa de campo: “[...] utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar [...]”.

Resultados: Essa pesquisa encontra-se em andamento, mas a partir da análise do referencial teórico apresentado, percebe-se a necessidade de compreender a importância da utilização de metodologias diversificadas, principalmente na utilização dos jogos e brincadeiras, para a concretização do ensino da Matemática.

Referências:

BRASIL. MEC. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: Como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais**. 8 ed. Editora – Record – Rio de Janeiro - São Paulo. 2004.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2017.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. - São Paulo : Atlas 2003.

SMOLE, K.S; DINIZ, M.I; CÂNDIDO, P.T. Jogos de matemática de 1º a 5º ano. In: **Cadernos do Mathema Ensino Fundamental**. Porto Alegre: Artmed, 2007.