



O OLHAR DAS CRIANÇAS SOBRE O LABORATÓRIO DE ENSINO DE MATEMÁTICA

Brizza Maria Tereza Silva Dionizio¹ (UEM)

Giovanna Santos Rodrigues² (UEM)

Lucilene Lusía Adorno de Oliveira³ (UEM)

Sandra Regina D' Antonio Verrengia⁴ (UEM)

ra129439@uem.br

Resumo:

O trabalho com a matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental I é, muitas vezes, reduzido à apresentação e fixação de conteúdos, fato que coloca a criança em uma posição passiva em relação à aprendizagem da matemática. A aplicação de jogos como uma ferramenta pedagógica, se escolhida e conduzida pelo professor com clareza e objetividade pode estimular a aprendizagem de conceitos e o desenvolvimento de habilidades matemáticas, bem como, incentivar a interação, socialização e o trabalho em grupo proporcionando assim, o desenvolvimento da afetividade e o do pensamento. Esse relato de experiência tem como objetivo apresentar a percepção de crianças em relação a uma atividade matemática envolvendo jogos. A proposta aqui relatada foi desenvolvida no Laboratório de Ensino de Matemática LEM com aproximadamente 46 crianças de 2º ano de uma Escola Municipal de Maringá, no Paraná. Para interpretação e análise dos dados, nos valem da pesquisa qualitativa exploratória. A partir da experiência foi possível perceber que as crianças ao serem colocadas em uma situação de jogo conseguem elaborar estratégias, interagir com os colegas e aprender conceitos matemáticos compreendendo que a ludicidade não se reduz apenas ao ato de brincar visto que lhes proporciona aprendizagem. A partir da atividade podemos concluir que o uso de jogos para esse nível de ensino estimula a participação e o envolvimento das crianças contribuindo com a aprendizagem da matemática.

Palavras-chave: Ensino de Matemática; Ensino Fundamental I; Jogos; Aprendizagem.

¹ Licencianda. Acadêmica do curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Estadual de Maringá. Bolsista de Extensão da UEM. E-mail: ra129439@uem.br

² Licencianda. Acadêmica do curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá. Bolsista de PIBEX - Fundação Araucária. E-mail: ra135727@uem.br

³ Doutorado. Docente do Departamento de da Universidade Estadual de Maringá. E-mail: adornolucilene@gmail.com

⁴ Doutorado. Docente do Departamento de Matemática da Universidade Estadual de Maringá. E-mail: srdantonio@uem.br



1.Introdução

A experiência dos anos iniciais do Ensino Fundamental I é limitada por regras e definições que dificultam a construção do conceito matemático. Segundo Nacatoro, Mengali e Passos (2019), isso se deve a uma carga horária reduzida na formação inicial dos licenciandos em Pedagogia, atendo-se a aspectos metodológicos do ensino de matemática, não havendo indicações da realização de pesquisas em educação matemática, conseqüentemente, tais profissionais reproduzem suas próprias experiências em sala de aula, isto é, um ensino ancorado em modelos e práticas tradicionais.

A quebra de paradigma ocorre apresentando ao profissional novas estratégias de ensino de Matemática, dentre as quais, ressaltamos os jogos, que possuem caráter formativo e informativo e sua aplicação pode ter objetivos pedagógicos ou puramente recreativos. No caso em que sua finalidade é a aprendizagem, o jogo deve ser escolhido de modo que conduza à concretização dos objetivos propostos (ABRÃO; SILVA, 2011).

A consciência do aluno a respeito do que se espera com a atividade é dependente do modo como o professor conduz o trabalho. O registro e compreensão de jogadas, ações e estratégias são fundamentais para o processo de tomada de decisão, mecanismos responsáveis pelo desenvolvimento do pensamento (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005). Além disso, segundo Brenelli (2016), as situações problema proporcionadas pelos jogos permitirão uma evolução do conhecimento da criança por exigir regulações para os conflitos e problemas encontrados.

De acordo com Carvalho e Oliveira (2014), a tomada de consciência em um jogo está associada à passagem da ação prática para o pensamento, a transformação de esquemas de ação em conceitos. Neste contexto, as palavras “fazer” e “compreender” significam realizar uma ação atingindo um fim e representar as ações por meio de pensamentos, justificando-os.

Para Macedo, Petty e Passos (2005, p. 106): “jogar e, especialmente, refletir a respeito das implicações geradas a partir de cada decisão de jogo pode ajudar as crianças a recuperarem o “espírito de aprender” escondido nos conteúdos escolares”. Desse modo, esse relato de experiência tem como objetivo evidenciar a percepção das crianças em relação a uma atividade matemática envolvendo jogos, como oportunidade de aprendizagem se bem aplicada pelo professor.

Procedimentos Metodológicos

Para interpretação e análise dos dados desse relato de experiência, nos valem da pesquisa qualitativa exploratória. Pesquisa compreendida aqui como aquela que “[...] trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, correspondendo ao espaço mais profundo das relações e processos” (MINAYO, 2001, p. 21).

Visando o aprofundamento de nossa questão de estudo, buscamos na literatura, referenciais teóricos que abordam o uso de jogos no ensino de matemática para os anos iniciais do Ensino Fundamental I. Já na análise de dados nos respaldamos pela observação da prática - atividade desenvolvida no Laboratório de Ensino de Matemática (LEM), bem como, pelas narrativas e desenhos feitos pelas crianças em um momento posterior à visita ao laboratório. A proposta aqui relatada foi desenvolvida com aproximadamente 46 crianças de 2º ano de uma Escola Municipal de Maringá.

Resultados e conclusões

A atividade ocorreu no dia 19/06/2024 nos períodos matutino e vespertino, contou com a participação de estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental I de uma escola municipal de Maringá, PR. Foi organizada na forma de estações contendo 15 jogos que foram distribuídos pelo espaço do LEM. A escolha dos jogos pautou-se em algumas habilidades da BNCC (2018), bem como no fato de respeitarem as individualidades haja vista que dentre os alunos haviam crianças autistas.

Figura 1: Desenvolvimento da atividade realizada



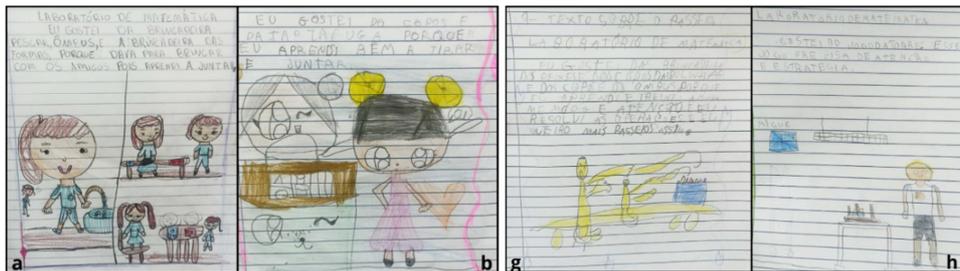
Fonte: Arquivo próprio dos autores.

Como de costume em toda a atividade desenvolvida no LEM propomos às crianças que produzissem um texto ilustrado no qual descrevessem a experiência que tiveram a partir da atividade. Uma forma de avaliar o alcance e a compreensão das crianças a respeito da

proposta, assim como, de perceber como as crianças autistas avaliaram também a experiência.

Nas narrativas das crianças é possível perceber o destaque a pontos primordiais quando pensamos em uma atividade envolvendo o uso de jogos. O reconhecimento de que o jogo transcende a esfera da diversão, abarcando a aprendizagem e de que estavam em um espaço agradável, brincando, interagindo e se divertindo com os colegas, como evidenciam a imagem Figuras 2.

Figura 2: Narrativas e ilustrações das crianças a respeito dos jogos



Fonte: Arquivo próprio dos autores

Podemos assim dizer que para a experiência com jogos

[...] são situações ideais para a troca de opiniões entre crianças. Neles as crianças são motivadas a controlar a contagem e a adição dos outros, para serem capazes de se confrontar com aqueles que trapaceiam ou erram. Corrigir e ser corrigido pelos colegas nos jogos é muito melhor que aquilo que porventura possa ser aprendido através das páginas de cadernos de exercícios. Nos jogos em grupo as crianças estão mentalmente muito mais ativas e críticas e aprendem a depender delas mesmas para saber se o seu raciocínio está correto ou não (Kamii, 2012, p. 63).

Durante a realização das atividades, ficou evidente que as crianças autistas, assim como as demais, se sentiram motivadas a jogar e interagir com os colegas, bem como, expressar com naturalidade sua percepção a respeito da proposta, conforme podemos observar em suas narrativas.

Desse modo, é possível perceber que a atividade de “[...] jogar, aliada a uma intervenção do profissional, “ensina” procedimentos e atitudes que devem ser mantidos ou modificados em função dos resultados obtidos no decorrer das partidas (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2008, p.20).

Conclusão

A partir da experiência foi possível perceber que as crianças ao serem colocadas em uma situação de jogo conseguem elaborar estratégias, interagir com os colegas e aprender



conceitos matemáticos compreendendo que a ludicidade não se reduz apenas ao ato de brincar, visto que lhes proporciona aprendizagem e momentos de troca e partilha com os colegas. Assim, podemos concluir que o uso de jogos para esse nível de ensino estimula a participação e o envolvimento das crianças contribuindo com a compreensão de conceitos matemáticos.

Referências

ABRÃO, Ruhena Kelber; SILVA, João Alberto. A análise do uso dos jogos para o desenvolvimento do pensamento lógico-matemático nos anos iniciais do ensino fundamental. **REVEMAT**, Florianópolis (SC), v. 6, n. 2, p. 67-80, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: A construção de noções lógicas**. 6 ed. Campinas, SP: Papirus, 2016.

CARVALHO, Luciana Ramos Rodrigues de; OLIVEIRA, Francismara Neves de. Quando o jogo da escola é bem mais do que o jogo: possibilidades de intervenção pedagógica no jogo de regras set game. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**. Brasília, v. 95, n. 240, maio/ago, p. 431-455, 2014.

KAMII, Constance. **A criança e o número: implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação com escolares de 4 a 6 anos**. 39 ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 2012.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações problemas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

NACARATO, Adair M.; MENGALI, Brenda L. da Silva; PASSOS, Cármen L. B. **A Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: tecendo fios do ensinar e do aprender**. 3ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.