

BRINCANDO, CONTANDO E APRENDENDO

Categoria: Ensino Fundamental – Anos Iniciais

Modalidade: Materiais e/ou jogos didáticos

MICHELSON, Manuela Huller; SILVA, Mikaela de Freitas; TONIELO, Simone Sfalcin.

Instituição participantes: Escola Municipal de Ensino Fundamental Miguel Burnier – Coronel Barros/RS.

INTRODUÇÃO

A constituição humana se dá pela interação eu-outro que cumpre um papel fundamental para que o aprendizado seja construído. Neste contexto, a escola é um lugar que proporciona o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças de maneira intencional e sistematizada por meio de relações mediadas. A Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental utiliza jogos e brincadeiras como principal instrumento a auxiliar o desenvolvimento motor com finalidade de promover um estilo de vida ativo e saudável e propiciar qualidade de vida. Além disso, é necessário um ambiente físico e social onde a criança sinta-se estimulada e segura para arriscar e vencer desafios, com acompanhamento do professor, oferecendo outros estímulos para seu desenvolvimento futuro.

A escola facilita a aprendizagem, estimulando o desenvolvimento da criança através do trabalho em torno de desafios, explorando, criando e desenvolvendo suas habilidades, expandindo seus potenciais. (CURTISS, 1988).

É importante frisar que o brincar e o jogar não se resumem apenas a formas de divertimento e de prazer para a criança, mas são meios privilegiados dela expressar os seus sentimentos e aprender. Segundo Kishimoto (2000) o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. O brincar ainda desempenha um papel importante também na socialização da criança, permitindo-lhe aprender a

partilhar, a cooperar, a comunicar e a relacionar-se, desenvolvendo a noção de respeito por si e pelo outro, bem como sua autoimagem e autoestima.

A proposta de trabalhar de forma interdisciplinar jogos relacionados com a matemática em parceria com a disciplina de educação física vem ao encontro do pensamento de Freire (2002), que compreende que o jogo pode ser entendido de forma maior, como uma metáfora da vida que envolve toda uma simulação lúdica da realidade e que se manifesta e se concretiza quando as pessoas praticam em qualquer conteúdo de educação física. Quando envolvemos os alunos com algo que eles sentem prazer e emoção, eles podem se sentir estimulados em aprender, o que faz com que o processo de ensino aprendizagem ocorra de forma mais fácil e prazerosa.

Neste contexto, o objetivo deste trabalho é realizar uma pesquisa com os alunos sobre quais são as brincadeiras do cotidiano em que identificam que a matemática está presente, e posteriormente, utilizar essas brincadeiras para auxiliar no estudo de conteúdos relacionados com a matemática, como por exemplo, formas geométricas e numeração. A atividade foi desenvolvida por duas turmas de 1º ano do Ensino Fundamental - Séries Iniciais da Escola Municipal de Ensino Fundamental Miguel Burnier localizada no município de Coronel Barros/RS. As turmas são compostas por 15 alunos cada e caracterizam-se por serem participativas durante as aulas. A atividade é realizada durante as aulas de Educação Física, sendo a professora desta disciplina responsável pela mesma, com apoio da professora de matemática da turma.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência de pensar/refletir onde a matemática está inserida nas brincadeiras da cultura e do cotidiano das crianças foi muito significativa, e está fortemente presente. Os alunos perceberam que a partir de um simples jogo é possível estabelecer relações com conteúdos matemáticos. Com isso, o jogo apresenta-se como um meio para a aprendizagem e auxilia no desenvolvimento cognitivo das crianças.

Para realização das atividades, inicialmente, foi realizado o estudo dos números e conceitos matemáticos e a identificação de onde estão presentes nas brincadeiras realizadas nas aulas de educação física e nas vivências além da escola. Em seguida, os alunos desenharam e relataram as brincadeiras que entendem conciliar com a matemática,

sendo que foram lembradas pela maioria 3 atividades: amarelinha (atividade 1), esconde – esconde (atividade 2) e pular corda (atividade 3).

Os alunos desenharam as amarelinhas (atividade 1) de diferentes formas (triângulo, quadrado, retângulo, círculo) e temas: números crescente e decrescente, com percursos para a direita e esquerda. A amarelinha representada na Figura 1 é formada por quadrados dispostos em diferentes posições. Também é abordado a sequência dos números ordinais. Além disso, foi possível trabalhar conceitos como dentro e fora e em cima e embaixo, direita e esquerda.

Figura 1 - Amarelinha criada e desenhada na quadra por um dos grupos (Atividade 1).



Fonte: próprio autor (2019).

Na brincadeira de esconde – esconde (atividade 2), na qual um colega conta até determinado número para ir encontrar todos os demais colegas que estão escondidos, sendo que o primeiro a ser “ batido/ encontrado” contará na próxima rodada. A contagem pode variar conforme combinado antes de iniciar a brincadeira, como por exemplo: de 1 a 10, variando de 10 em 10 (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100), variando de 100 em 100 (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000) ou decrescente.

Figura 2 – Brincadeira de esconde – esconde onde as crianças contam os números antes de encontrar os demais colegas (atividade 2).



Fonte: próprio autor (2019).

E pular corda (atividade 3), onde duas pessoas torneiam a corda e uma ou mais pulam, sendo que cada pulo é contado, e quem pular mais sem bater na corda vence.

Figura 3 – Brincadeira de pular corda, contando os números (atividade 3).



Fonte: próprio autor (2019).

Além das brincadeiras citadas por eles, foram propostas mais três atividades a serem realizadas - atividades 4, 5 e 6. Atividade 4: Alunos dispostos em duas colunas de mesmo número de crianças, cada um deles recebeu um número, sendo que em cada coluna tinha os mesmos números, e ao chamamento do número 1, por exemplo, as crianças que tinham o número 1 deveriam percorrer um determinado percurso e quem retornasse primeiro marcava ponto para a equipe. Na atividade, as crianças deveriam memorizar e ficar atentas ao chamamento dos números e ter velocidade de reação.

Figura 4 – Atividade de memorização dos números e corrida (atividade 4).



Fonte: próprio autor (2019).

Para a atividade 5 foram desenhados na quadra vários números e de forma aleatória. Todos os alunos iniciam a brincadeira dentro do círculo do número 32, por exemplo, e somente um deles fica fora do círculo, o pegador. Ao sinal da professora, os alunos devem se deslocar até outro número (54 por exemplo) e neste trajeto, o aluno pegador tentará pegar os demais alunos, e os que forem pegos irão ser pegadores também. Os alunos estarão salvos quando ingressarem no círculo do número informado. Nesta atividade, além da fixação da aprendizagem dos números é possível explorar a lateralidade e noções espaço temporal dos alunos. Na atividade da Figura 3, foram utilizados números em desordem, para a fixação dos números, exercitar o antes e depois, direita e esquerda.

Figura 5 – Atividade de memorização dos números e lateralidade (atividade 5).



Fonte: próprio autor.

A atividade 6 é o Par ou ímpar utilizado na definição de quem inicia algum jogo ou brincadeira, onde uma criança escolhe ser “par” e a outra “ímpar”, e contam: “1,2,3 e já”, e no “já” as duas crianças colocam um número de dedos, sendo que se a soma dos dedos das duas crianças for par, a criança que escolheu “par” inicia a brincadeira e assim vice – versa. Nesta atividade as crianças consolidam o aprendizado de par e ímpar.

Figura 6 – Par ou ímpar para definição de quem inicia algum jogo ou brincadeira (atividade 6)



Fonte: próprio autor.

As atividades realizadas possibilitaram a interação, socialização, brincar, contar, aprender e a percepção de que a matemática faz parte de brincadeiras realizadas por eles no cotidiano.

CONCLUSÕES

Neste trabalho foi realizado um levantamento de brincadeiras que tem a matemática em seu contexto buscando trabalhar conteúdos matemáticos, tais como, numeração, relação quantidade-número, formas geométricas, comparação entre tamanhos, entre outras, bem como a dimensão motora como: correr, pular, lateralidade, noções espaciais e temporais. Os jogos possibilitam a interação e contribuem para a

formação de atitudes sociais, tais como: senso de responsabilidade, respeito mútuo, solidariedade e obediência às regras. Além disso, colabora com apropriação e memorização de conteúdos

A partir dos resultados obtidos com a elaboração e interação dos alunos com o jogo proposto verifica-se que a atividade desenvolvida contribuiu para a aprendizagem além de outros fatores necessários para a formação do ser humano.

REFERÊNCIAS

CURTISS, Sandra. **A alegria do movimento na pré-escola**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro**. Autores associados, Campinas, 2002.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeiras e a educação**. 4ª Ed. São Paulo, Editora Cortez: 2000.

Trabalho desenvolvido com a turma 1º ano, da Escola Escola Municipal de Ensino Fundamental Miguel Burnier, pelos alunos: Amanda Shneider Lemos da Silva, Anelise Mayara Tomm Bonmann, Beatriz Wilde Heidemann, Betina Vitória Holzlechner Dobler, Davi Lucas Teixeira da Silva, Eduarda Becker Schneider, Fernando Guilherme Bussler Wink, Julia Lopes Weber, Lorenzo Panazzolo Jacobi, Luis Gustavo Mattana Barbosa, Mikaela de Freitas da Silva, Roberto Schnoski Michael, Aléxia Jeovana Barros Franco Sonneborn, Benhur Dallepiane Wilde, Elisa das Chagas de Lima, João Vitor Vidalis Krombauer, Laisa Fernanda Bauer Eberhardt, Manuela Huller Michelson, Maria Fernanda Revers, Pedro Henrique Weiland Ianke, Pietra Ketzer Hermann, Vinicius Wilde Furraer, Vitoria Gabriela Eberhardt, Emili Andrieli DOS Reis Ferreira, Kétli do Amaral Allebrand.

Dados para contato:

Expositor: Manuela Huller Michelson

Expositor: Mikaela de Freitas da Silva

Professor Orientador: Simone Sfalcin Toniolo; e-mail: sfalcin@gmail.com