

## **SOMANDO SABERES**

Categoria: Ensino Fundamental – Anos Iniciais

Modalidade: Materiais e/ou Jogos Didáticos

**SILVA, Isadora Maria Hettwer; BATISTA, Milena Dambros; LOPES, Naira de Fátima.**

**Instituição participante: Escola Estadual de Ensino Fundamental Adolfo Kepler – Panambi/RS**

### **INTRODUÇÃO**

Ensinar matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas.

Nós, como educadores matemáticos, devemos procurar alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, a organização, concentração, atenção, raciocínio lógico-dedutivo e o senso cooperativo, desenvolvendo a socialização e aumentando as interações do indivíduo com outras pessoas.

O lúdico beneficiará de maneira positiva para o desenvolvimento intelectual e potencial de cada criança, onde compete ao professor intervir de forma adequada sem interferir na criatividade dela sabendo que o jogo no ensino de Matemática pode ser utilizado como um instrumento norteador que facilita o processo de ensino e aprendizagem do aluno na disciplina de Matemática.

O lúdico é a brincadeira, o entretenimento das pessoas envolvidas, o jogo, a diversão. É pelo brincar e através dele que o estudante se desenvolve e é sob esse pensamento que foi desenvolvido esse trabalho, para que o aprendizado de Matemática se torne ainda mais atrativo, divertido e que desperte o interesse das pessoas envolvidas, professores/alunos. Brincadeira essa com o intuito de melhorar o raciocínio lógico da criança de forma divertida e criativa.

Neste sentido a atividade desenvolvida com o tema “Somando Saberes”, visa demonstrar a importância do lúdico na aprendizagem de crianças nos anos iniciais da alfabetização.

Este trabalho consiste no relato da prática educativa desenvolvida na Escola Estadual de Ensino Fundamental Adolfo Kepler, com a turma 11, primeiro ano do Ensino Fundamental, com 25 alunos, no período de março a julho, na disciplina de Matemática.

### **CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A aprendizagem através de jogos permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso, eles devem ser utilizados ocasionalmente para sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar diária.

O processo de construção do ensino e aprendizado da Matemática é longo e resulta da interação dos alunos com o meio de ensino e com professor. Percebe-se que os jogos possibilitam uma melhor compreensão do processo de interação deixando-o cada vez mais agradável o ambiente de ensino, e possibilitando outros significados ao estudo da Matemática.

Nas atividades propostas, as crianças devem ser convidadas a sentarem-se em círculo para iniciar uma roda de conversa para a socialização dos mais variados assuntos (regras e fundamentos dos jogos, os combinados, dialogar sobre as atividades em grupo e dupla entre outros); após, apresenta-se à proposta, falando sobre o projeto e a atividade a ser desenvolvida naquele dia.

Neste trabalho foram utilizados os seguintes materiais: fichas contendo números, prendedores de roupa, caixa de papel, copos de isopor, tampinhas de garrafa pet.

As atividades foram realizadas em sala de aula, durante as tardes em que se desenvolviam habilidades referentes a disciplina de Matemática.

Os jogos construídos e desenvolvidos em sala de aula foram: jogo: pregadores da adição e jogo: máquina das operações.

Objetivos trabalhados nestes jogos:

- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver o processo de interação entre os alunos;
- Desenvolver o processo de interação entre o aluno e professor;

- Adquirir novas habilidades;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado;
- Aceitar regras;
- Respeitar essas regras;
- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Desenvolver e enriquecer sua personalidade tornando-o mais participativo e espontâneo perante os colegas de classe;
- Aumentar a interação e integração entre os participantes;
- Proporcionar a autoconfiança e a concentração;
- Retomar contagens, reconhecimento de algarismos e adições de quantidades;
- Resolver situações-problema, envolvendo os conceitos de juntar e acrescentar por meio de registros de representação pessoal;
- Comparar e validar procedimentos de resolução.

Jogo: pregadores da adição:

A tarefa consiste em pregadores coloridos com operações matemáticas coladas em suas superfícies. Estes pregadores, que apresentam soma devem ser presos no número (feito de cartoplex) que corresponde ao seu resultado.

**Material:** Cartoplex e pregadores de roupa de madeira (coloridos)

**Objetivos:** Este jogo pode ser usado de forma bem variada, usando todas as operações matemáticas.

Bom para:

- ❖ Psicomotricidade(coordenação motora);
- ❖ Lógica e noção de quantidade;
- ❖ Cores;
- ❖ Operações matemáticas;

Figura 1: Jogo Pregadores da adição



Fonte: Autores (2019)

Jogo: máquina das operações:

Recursos para a atividade:

- Dois copos de isopor
- Fichas de papel
- Pregador
- Caixa de arquivo
- Tampinhas de garrafa pet
- Tinta guache

Passo a passo para a atividade:

1. Decore a caixa de papelão com a tinta guache.
2. Faça dois buracos na parte superior da caixa e cole os copos de isopor.
3. Faça uma abertura na parte baixa da tampa da caixa para que forme uma espécie de gaveta.
4. Escreva operações matemáticas nas fichas de papel e prenda-as com pregador na parte da frente da caixa.

5. Forme uma fila com as crianças.
6. Cada copo representa uma parte da operação.
7. Faça com que as crianças coloquem a quantidade correta de tampinhas dentro dos copos para que a soma fique correta.
8. Peça para que as crianças contem quantas tampinhas foram para dentro da máquina e fale o resultado.

**Figura 2: Jogo Máquina das operações**



**Fonte: Autores (2019)**

As atividades realizadas com alunos do 1º ano do Ensino Fundamental obteve êxito no sentido de que todos aplicaram as noções desenvolvidas, conseguindo realizar o jogo, evidenciando suas vitórias. A manifestação das relações diretas de quantidade motivaram os alunos a criação de novas regras e buscar novos entendimentos acerca do jogo, promovendo-se acordos entre os participantes.

## **CONCLUSÕES**

O trabalho desenvolvido contribuiu com a interação aluno-professor e aluno-aluno. Além disso, houve uma aprendizagem significativa, observando que os alunos desenvolveram o raciocínio matemático e demonstraram suas dúvidas envolvendo-se em todas as etapas do processo de ensino aprendizagem de forma prazerosa e satisfatória.

Evidenciou-se através desta atividade que o lúdico deve estar inserido no processo de alfabetização.

Kishimoto (1996), expressa muito bem o sentido que essa atividade tem na educação matemática: “O interesse dos jogos na educação não é apenas divertir, mas sim extrair dessa atividade matérias suficientes para gerar um conhecimento, interessar e fazer com que os estudantes pensem com certa motivação”.

Através do jogo, temos a possibilidade de abrir espaço para a presença do lúdico na escola, não só como sinônimo de recreação e entretenimento. Muito mais do que um simples material instrucional, ele permite o desenvolvimento da criatividade, da iniciativa e da intuição. Enfim, do prazer, elemento indispensável para que ocorra aprendizagem significativa.

As possibilidades do desenvolvimento cognitivo, apropriação de conceitos matemáticos a partir de um divertimento lúdico demonstraram êxito na experiência realizada, principalmente quanto à noção de adicionar e subtrair. Variações no jogo, enquanto acréscimo de regras, envolvendo adição ou subtração, potencializam ainda mais experiências futuras e definem um campo lúdico específico no contexto da alfabetização matemática.

A observação e o acompanhamento das atividades lúdicas, por meio de jogos utilizados para desenvolverem conceitos matemáticos, nos permitiram constatar que por meio dos jogos os alunos começaram a comparar padrões de regras de conduta, apropriaram-se de habilidades cognitivas, criaram estratégias para resolverem situações problema e construíram diferentes conceitos matemáticos.

Contudo o trabalho feito com a turma viu-se que obteve um resultado positivo dentro da proposta apresentada, e o objetivo foi alcançado. Na turma todos conhecem as operações matemáticas, identificando-os e sabendo a função de cada um deles.

## **REFERÊNCIAS**

KISHIMOTO, Tizuko. **Teorias, pesquisas e organização que valorizam o jogo na educação.** São Paulo: Pioneira, 1996.

Trabalho desenvolvido com o 1ºano/11, da Escola Estadual de Ensino Fundamental Adolfo Kepler;

**Dados para contato:**

**Expositor:** Isadora Maria Hettwer da Silva

**Expositor:** Milena Dambros Batista

**Professor Orientador:** Naira de Fátima Lopes; **e-mail:**  
nairamatematica@yahoo.com.br.