

A MATEMÁTICA NOS JOGOS POPULARES - AMARELINHA¹

MADERS, Emanuelli Antônia da Silva²; KLAMT, Sophia da Luz³; TONIELO, Simone Sfalcin⁴

RESUMO: O desenvolvimento integral de uma criança necessita de experiências diversificadas que permitam a ampliação das possibilidades para a construção de conhecimentos. Neste sentido, foram estimuladas vivências do jogo popular “amarelinha” bem como, a sua relação com a matemática em duas turmas de 15 alunos cada do 1º ano do Ensino Fundamental - Séries Iniciais da Escola M. E. F. Miguel Burnier, localizada no município de Coronel Barros/RS. Para a obtenção dos resultados é realizado o estudo e confecção de amarelinhas criadas pelos alunos com o auxílio dos pais e, em seguida, são explorados conceitos matemáticos. A partir da avaliação sobre a elaboração e interação dos alunos com o jogo proposto nota-se que as atividades desenvolvidas contribuem para a aprendizagem assim como, possibilitam o desenvolvimento de fatores necessários para a formação do ser humano.

Palavras-chave: Números. Amarelinha. Figuras Geométricas. Medidas.

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento infantil sofre influências de diferentes aspectos, tais como, cognitivos, biológicos, sociais, psicológicos e motores. O ambiente escolar como um lugar de formação do cidadão deve, segundo Piaget (1998), promover ao indivíduo sua relação com o mundo por meio da consciência crítica, da libertação e de sua ação concreta com o objetivo de transformá-lo, auxiliando no desenvolvimento global das crianças. Além disso, Vygotsky (1979, p. 138) acrescenta:

No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação.

Na busca pela formação integral das crianças, o trabalho em conjunto entre as diferentes áreas do conhecimento, como Educação Física e Matemática, permite vivenciar experiências diferenciadas que auxiliam, por exemplo, no resgate da cultura e no fortalecimento das relações através de uma tradicional brincadeira, a amarelinha. Conforme Miranda (2001):

O jogo está, desde sempre, ligado à condição humana o que faz com que em determinada altura da vida, todos nós tenhamos já sido estimulados por um jogo. É também um grande transmissor da cultura de um povo, dando-nos a possibilidade de conhecer mais uma parte da história e das raízes de um grupo.

No âmbito motor a amarelinha estimula o equilíbrio, lateralidade, coordenação motora ampla e noções espaciais. Desta forma, a brincadeira torna-se um recurso importante para estabelecer relações, construir novos conhecimentos e o desenvolvimento de forma harmônica.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) do Ensino Fundamental abordam a importância dos jogos para a aprendizagem e a construção de relações com o mundo e com os

¹ Categoria: Ensino Fundamental – Séries Iniciais; Modalidade: Materiais e/ou Jogos Didáticos; Instituição: Escola Municipal de Ensino Fundamental Miguel Burnier.

² Aluna do 1º Ano, Anos Iniciais, na Escola M. E. F. Miguel Burnier/Coronel Barros.

³ Aluna do 1º Ano, Anos Iniciais, na Escola M. E. F. Miguel Burnier/Coronel Barros.

⁴ Professora de Educação Física na Escola M. E. F. Miguel Burnier/Coronel Barros, sfalcin@gmail.com

demais conhecimentos desenvolvidos na escola. Especificamente sobre o uso de jogos nos anos iniciais, os PCNs do Ensino Fundamental mencionam:

Para crianças pequenas, os jogos são as ações que elas repetem sistematicamente, mas que possuem um sentido funcional (jogos de exercícios), isto é, são fonte de significados e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam num sistema. Essa repetição funcional também deve estar presente na atividade escolar, pois é importante no sentido de ajudar a criança a perceber regularidades. (BRASIL, 1997, p. 48).

Na Matemática o jogo apresenta o papel de facilitar a aprendizagem, tornando este processo introdutório à linguagem matemática, incorporando aos poucos os conceitos matemáticos formais e desenvolvendo a capacidade de lidar com informações e criar significados culturais para os conceitos matemáticos e estudo de novos conteúdos.

Eles levam o indivíduo a pensar ativa, crítica e autonomamente e a criar estratégias próprias. Também desenvolvem a flexibilidade do pensamento, levando à descentralização e à coordenação de diferentes pontos de vista, [...]. O jogo estimula o raciocínio, o que será benéfico não apenas nas aulas de matemática, mas nas demais áreas do conhecimento. (REIS, 2006, p. 77).

Neste contexto, o objetivo deste trabalho é confeccionar e posteriormente, utilizar o jogo amarelinha para auxiliar no estudo de conteúdos relacionados com a matemática, como por exemplo, formas geométricas e numeração.

MATERIAL E MÉTODOS

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.

Para a obtenção dos resultados esperados, pode-se elencar dois momentos distintos: estudo e confecção das amarelinhas e exploração de conceitos matemáticos. Primeiramente, foram exploradas as amarelinhas pintadas no pátio da escola sendo estas de diferentes formatos das casas a serem percorridas e de diferentes temas, como: número ordinário, em inglês, quantidades, pé direito e pé esquerdo. Foi encaminhado como atividade para casa desenhar/criar/recriar/inventar uma amarelinha com formatos, tamanhos e temas diferentes. Dentre as amarelinhas que retornaram e em conjunto com os alunos foram escolhidas três que continham elementos diferentes das já vistas, identificando as formas (círculos, quadrados, retângulos...), números e quantidades.

Para a confecção das amarelinhas a turma foi dividida em 3 grupos, e cada grupo recebeu uma das amarelinhas escolhidas. No pátio da escola cada grupo elaborou o desenho, pintou e, após concluir a confecção, criou uma regra diferente das já conhecidas. Com isso, todos tiveram a oportunidade de interagir, observar e brincar com as amarelinhas confeccionadas.

No segundo momento, foram explorados conceitos matemáticos a partir da utilização das amarelinhas confeccionadas conscientizando que a matemática está por toda a parte e

inclusive, em brincadeiras como na amarelinha. Foram feitos questionamentos como: que formatos têm as casas das amarelinhas? Estão preenchidas com o que? Qual o número maior e menor? Quantos números têm a amarelinha? Quem sabe onde está o número cinco? Além destes questionamentos, durante a brincadeira trabalhou-se a soma dos números conforme os alunos avançavam nas casas.

Por fim, foram instigados a analisar os tamanhos das amarelinhas desenhadas e após, foi realizada as medições das mesmas, identificando-as e discutindo as maiores e as menores.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização de jogos populares aliados a noções matemáticas proporcionam a aprendizagem juntamente com o resgate de valores. Os jogos populares são brincadeiras provenientes da cultura, de domínio público, caracterizados pela transmissão oral registrada por diferentes gerações. Esses jogos são reconstruídos e recriados pelas crianças, ao longo do tempo, apresentando variações de regras. Sua importância ultrapassa o resgate de valores, visto que, ao utilizá-los pode-se modificar o jogo e as regras com o auxílio dos alunos, permitindo a criatividade e mostrando que os mesmos podem ser diferentes da maneira que lhe é apresentado, variando de acordo com o interesse dos envolvidos.

A experiência de criar e recriar uma amarelinha foi muito significativa. Os alunos perceberam que a partir de um simples jogo é possível conhecer conceitos matemáticos diferentes. Com isso, o jogo apresenta-se como um meio para a aprendizagem e auxilia no desenvolvimento cognitivo das crianças.

A seguir são apresentados os resultados obtidos nesta pesquisa, ou seja, as amarelinhas criadas e confeccionadas pelos alunos. A amarelinha representada na Figura 1 é formada por círculos de diferentes tamanhos. Também é abordado a quantidade de maçãs total presentes dentro da árvore e os números ordinais. Além disso, pode-se trabalhar conceitos como dentro e fora e em cima e embaixo.

Figura 1 - Amarelinha Confeccionada pelo grupo 1.



Fonte: próprio autor.

Na amarelinha representada na Figura 2, é recriada uma amarelinha com quadrados dispostos de forma diferente das amarelinhas tradicionais. Além disso, as casas contêm números ordinais e ainda aviões em quantidades de acordo com os números, demonstrando o concreto. Esta amarelinha permite relacionar a quantidade com o numeral, comparar numerais e explorar as preferências dos alunos.

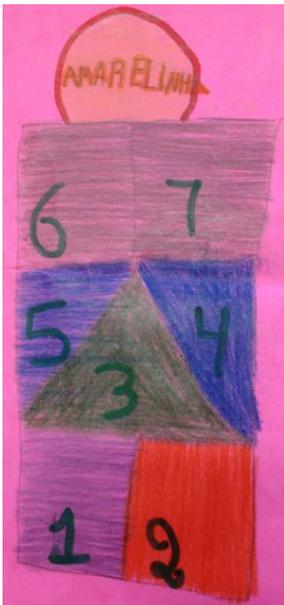
Figura 2: Amarelinha Confeccionada pelo grupo 2.



Fonte: próprio autor.

Na amarelinha representada na Figura 3, foram utilizados formas geométricas e números ordinais. Esta amarelinha permite identificar figuras, tais como, quadrados, triângulo, juntamente com as cores e os números ordinais.

Figura 3: Amarelinha Confeccionada pelo grupo 3.



Fonte: próprio autor.

A análise dos resultados obtidos a partir da criação e confecção das amarelinhas e os questionamentos realizados permitem verificar que os jogos, de forma geral, possibilitam imaginar, abstrair características de objetos reais e formalizar conceitos matemáticos. Além disso, é possível trabalhar situações de vitória e derrota e o pensamento rápido e lógico.

CONCLUSÕES

Neste trabalho é realizada a confecção de um jogo popular, amarelinha, buscando trabalhar conceitos matemáticos, tais como, numeração, relação quantidade-número, formas geométricas, comparação entre tamanhos, entre outras. Os jogos aliados ao conhecimento possibilitam experimentar novas formas de realidade, possibilitando o desenvolvimento do aprendizado, da criatividade, da imaginação, da autonomia, da socialização, do respeito, dos limites, de lidar com os sentimentos, na melhora nas relações interpessoais, na apropriação e memorização de conteúdos.

A escolha pelo jogo popular ocorre em função de que os mesmos fazem parte da construção cultural, sendo transmitidos em qualquer contexto social e permitem restaurar o elo entre diferentes gerações fortalecendo os laços familiares. Com isso, esta atividade permite a aproximação da escola com a família visto que a ideia de criação de cada amarelinha foi realizada em casa a partir da interação entre pais e alunos.

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

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretária de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/ SEF, 1997.

MIRANDA, S. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais**. Papirus Editora, 2001.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

REIS, Sílvia Marina Guedes dos. **A matemática no cotidiano Infantil: Jogos e atividades com crianças de 3 a 6 anos para o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

VYGOTSKY, L. S. O papel do brincar no desenvolvimento. In: **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989. p. 106-118.