

## **JOGOS MATEMÁTICOS**

Categoria: Ensino Fundamental - Anos Iniciais

Modalidade: Materiais e/ou Jogos Didáticos

**SOUZA, Ana Luiza Gauer; LORENTZ, Rebeca Samara**

**PAPALIA, Carla Luciana**

**Instituição Participante: Escola Municipal de Ensino Fundamental**

**Santa Rita - Santa Rosa/RS**

### **INTRODUÇÃO**

O trabalho com jogos na Escola é realmente imprescindível, tanto na Educação Infantil, quanto nos Anos Iniciais, já que através destes, as crianças têm oportunidade de vivenciar situações práticas e assim aprender a Matemática, que para muitos ainda é “um bicho de sete cabeças”, mas pode-se desmistificar um pouco este pensamento, relacionando esta área do conhecimento à vida e às situações do cotidiano, tornando-a mais significativa. O trabalho foi realizado pela turma do 2º ano da tarde da Escola Municipal de Ensino Fundamental Santa Rita, que é composta por 19 alunos, sendo representado pelas alunas Ana Luiza Gauer Souza e Rebeca Samara Lorentz.

Sabe-se que nos primeiros anos de vida a criança já aprende a contar e a vivenciar situações que se referem a quantidades. Na Escola, passa a organizar estes conhecimentos e aos poucos vai desenvolvendo seu raciocínio lógico, e para que consiga realmente compreender a Matemática, o jogo é uma ótima forma de trabalho. Segundo Ribeiro (2009), desde muito pequenas as crianças envolvem-se em atividades com jogos. Naturalmente elas criam, inventam, fantasiam à medida que se envolvem em atividades lúdicas, relacionadas a jogos e brincadeiras.

Desta forma, organizar o trabalho pedagógico com atividades lúdicas dirigidas com algum objetivo específico é muito importante, pois é através do jogo que se tem a oportunidade de brincar, mas também se aprende a seguir regras, desenvolvendo, assim, novas habilidades. O que infelizmente ainda se observa nas Escolas é que quando se organiza um jogo, a ideia que se tem é que é um tempo perdido, ou atrapalha a disciplina.

Porém, para a criança, certamente será muito mais interessante e significativo fazer parte do processo de descoberta e vivenciar a situação, pois neste momento estará construindo o seu conhecimento, o qual é facilitado pelas atividades lúdicas.

É através do jogo que, conforme Ribeiro (2009), a criança desenvolve sua capacidade de fazer perguntas, buscar soluções, repensar situações, avaliar atitudes e resolver problemas. Com a Trilha Ecológica, as crianças tiveram que elaborar algumas situações relacionadas ao meio ambiente para constar na trilha. Desta forma, foi preciso pensar sobre atitudes que são necessárias ao meio para não prejudicá-lo. Certamente são atitudes que vão além, de forma mais abrangente, pois provavelmente são comentadas na família também. E este deve ser o objetivo maior de aprendizagem, ultrapassar as paredes da Escola. Sem contar que com a brincadeira é possível a satisfação, a alegria e o entusiasmo ao conseguir resolver uma situação problema. Ribeiro (2009) diz ainda que o ambiente educativo deve ser entendido como um lugar de fascinação e inventividade, propício ao desenvolvimento da criatividade e da autonomia dos alunos.

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

Para a elaboração utilizou-se o método teórico-prático baseado nos estudos de Flávia Dias Ribeiro, Kátia Stocco Smole, Maria Ignez Diniz, Patrícia Cândido e Ana Ruth Starepravo. Para tal, primeiramente foi feita a leitura das elaborações destas autoras, as quais serviram como base teórica a este trabalho. Na sequência, foi confeccionada a Máquina de Somar, primeiramente com as crianças, quando cada uma fez a sua, utilizando garrafas pet, rolos de papel higiênico, tinta e tampinhas plásticas. Após, confeccionou-se uma Máquina um pouco mais elaborada para a exposição, utilizando uma caixa encapada, garrafas pet, T hidráulico, mangueira e bolitas para a contagem, sendo demonstrados alguns cálculos com a máquina. Trabalhou-se então cálculos com unidades, porém com o passar do tempo será possível trabalhar com a dezena também, selecionando uma cor de bolita para ser unidade e outra cor para ser dezena. As quantidades mencionadas são colocadas nos orifícios feitos de garrafas pet e caem num recipiente onde podem ser então somadas.

Para a Trilha Ecológica, foi utilizada uma caixa para fazer o dado, o tabuleiro foi feito com TNT, folhas de ofício (numerais e informações), cola e papel contact, sendo os marcadores as próprias crianças. As regras do jogo estipuladas foram as seguintes: Jogar

apenas duas pessoas cada vez, lançar o dado e mover-se observando o número de casas indicadas pelos pontos. Vence o jogador que primeiro atingir a chegada.

O trabalho realizado com a turma do 2º ano certamente foi desafiador e possibilitou o entendimento de alguns conhecimentos matemáticos nos quais as crianças ainda apresentavam certo grau de dificuldade. Os jogos oportunizaram o desenvolvimento de habilidades importantes para as crianças, pois puderam além de executar e participar dos jogos, explicar suas regras e seu funcionamento a outras pessoas. Foi possível trabalhar a capacidade de organização, análise, reflexão, mas também atitudes como aprender a lidar com o ganhar ou perder e respeitar regras. Conforme Smole, Diniz e Cândido (2007), as habilidades desenvolvem-se porque, ao jogar, os alunos tem a oportunidade de resolver problemas, investigar e descobrir a melhor jogada; refletir e analisar as regras, estabelecendo relações entre os elementos do jogo e os conceitos matemáticos. Desta forma, ao contrário do que se pensa em muitos momentos na Escola, o jogo traz aprendizagem às crianças e muitas vezes, de forma muito mais significativa. Mas para isso, é importante que na sala de aula o jogo tenha uma intencionalidade, para não se correr o risco de perder sua potencialidade. E para se explorar o jogo ao máximo, podem-se utilizar diferentes estratégias.

## CONCLUSÃO

A matemática desenvolve o raciocínio lógico e estimula o pensamento. É necessário encontrar diferentes alternativas para motivar a aprendizagem e desenvolver a concentração e atenção promovendo a interação entre as crianças. Os jogos são recursos eficazes na construção do conhecimento, pois mudam a rotina da sala de aula e promovem o gosto pela disciplina. Porém, não é possível exigir que haja silêncio na sala de aula. Os alunos vão expor suas ideias, vão vibrar, rir, conversar e fazer barulho, pois haverá competição. E a aprendizagem estará acontecendo também. Os jogos podem ser usados para introduzir um conteúdo, fixar ou aprofundar. Segundo Starepravo (2009), quando se quer trabalhar um conceito matemático novo, ao invés de começar com as explicações sobre o tema, passando definições, devemos propor um problema aos alunos, envolvendo o conceito com o qual se pretende trabalhar. Partir de um problema, instigará a criança ao desejo de aprender. E somente o desejo pela aprendizagem que a torna significativa. É

também pelo jogo que a criança perceberá que o erro faz parte da apropriação do conhecimento. E que não é feio errar. E um aprende a torcer pelo outro.

Este trabalho trouxe resultados positivos para a turma, pois é possível dizer que além de promover uma aula dinâmica e interessante e de ver a alegria das crianças, houve aprendizagem efetiva, através da ludicidade.

## REFERÊNCIAS

### Livros e capítulos de livros

RIBEIRO, Flávia Dias. **Jogos e modelagem na educação matemática**. 1 ed. São Paulo: Saraiva, 2009.

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I.; CÂNDIDO, P. **Jogos de matemática de 1º ao 5º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

STAREPRAVO, Ana Ruth. **Jogando com a matemática: números e operações**. 1 ed. Curitiba: Aymar, 2009.

Trabalho desenvolvido pelas alunas: Ana Luiza Gauer Souza; Rebeca Samara Lorentz, do 2º ano da tarde, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Santa Rita - Santa Rosa - RS

### **Dados para contato:**

**Expositor:** Ana Luiza Gauer Souza; [esc.santarita@santarosa.rs.gov.br](mailto:esc.santarita@santarosa.rs.gov.br);

**Expositor:** Rebeca Samara Lorentz; [esc.santarita@santarosa.rs.gov.br](mailto:esc.santarita@santarosa.rs.gov.br);

**Professor Orientador:** Carla Luciana Papalia; [carlapapalia31@gmail.com](mailto:carlapapalia31@gmail.com)