



NÚMEROS EM JOGO: APRENDIZAGEM LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Categoria: Educação Infantil

Modalidade: Materiais Instrucionais e/ou Jogos Didáticos

SILVA, Maria Clara Kersting da; SOMMER, Timótheo; HINZ, Daiane da Costa Gonçalves

Instituição participante: Colégio Por Princípios - Panambi/ RS

INTRODUÇÃO

A ludicidade tem grande influência no desenvolvimento cognitivo dos alunos proporcionando uma exploração diferente sobre o mundo, facilitando o desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem. Macedo (2007) destaca "[...] a importância da dimensão lúdica nos processos de aprendizagem escolar como uma das condições para o desenvolvimento das crianças e dos adolescentes e, quem sabe, para uma recuperação do sentido original da escola" (p. 09). Dessa forma, a gamificação é uma das principais formas de contribuir para o desenvolvimento dos educandos.

É necessário ressaltar que os jogos e o brincar estão presentes no cotidiano da criança, sendo considerado excelentes recursos utilizados pelos docentes para desenvolver a linguagem oral, escrita, raciocínio lógico-matemático, pois influenciam de maneira ampla, principalmente na fase da Educação Infantil pois, nessa fase que ela começa a se socializar.

Com intenção de agregar conhecimento e facilitar o entendimento dos alunos, cabe ao educador apresentar jogos com intencionalidade e objetivos de aprendizagem. Quando a criança aprende as quantidades numéricas elas estão desenvolvendo habilidades como o raciocínio lógico e a resolução de problemas, que são de suma importância para a aprendizagem de matemática e outras áreas do conhecimento e da vida.

Com base no campo de experiência "espaço, tempo, quantidades, relações e transformações", conforme estruturado na BNCC, e utilizando materiais de apoio, a turma do



Pré I da Educação Infantil, do Colégio Por Princípios, desenvolveu jogos focados no tema "Quantidades Numéricas". Durante o primeiro semestre de 2024, o tema foi abordado de forma lúdica, com o objetivo de identificar e relacionar quantidades e estimular a percepção e as habilidades de comparação. Assim, teve-se por finalidade o desenvolvimento de competências como contagem, ordenação e relações entre quantidades, conforme estabelecido pela BNCC (Brasil, 2018).

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente trabalho apresenta uma investigação sobre um dos campos de Experiência da BNCC (Brasil, 2018) relacionado à matemática, pelos alunos do Pré I. Por meio da confecção de um jogo didático, permite-se a aprendizagem das quantidades numéricas. Inicialmente os alunos foram apresentados aos numerais através de cartões com suas representações gráficas, realizando investigações e questionamentos em sala de aula, com a intenção de identificar conhecimento matemático prévio e as formas individuais de aprendizagem de cada um.

De acordo com Gama (2007,p.49), “os objetos de aprendizagem devem possuir características e funcionalidades que permitam aos estudantes serem participantes de seu próprio processo de aprendizagem e, ao professor, utilizá-lo no processo de ensino com confiabilidade”. Com isso, através do game, é possível realizar representações específicas, para que o aluno consiga compreender o conteúdo a ser abordado.

Em sala de aula foram desenvolvidas atividades sobre quantidades para reconhecimento e entendimento dos numerais. Sendo solicitado investigação e busca de material com as quantidades selecionadas, do menor para o maior, caça aos números com sorteios dos numerais a serem procurados. Através dessas atividades lúdicas os alunos conseguiram aprender brincando, desenvolvendo seu lado criativo, emocional e socializar com outras crianças.

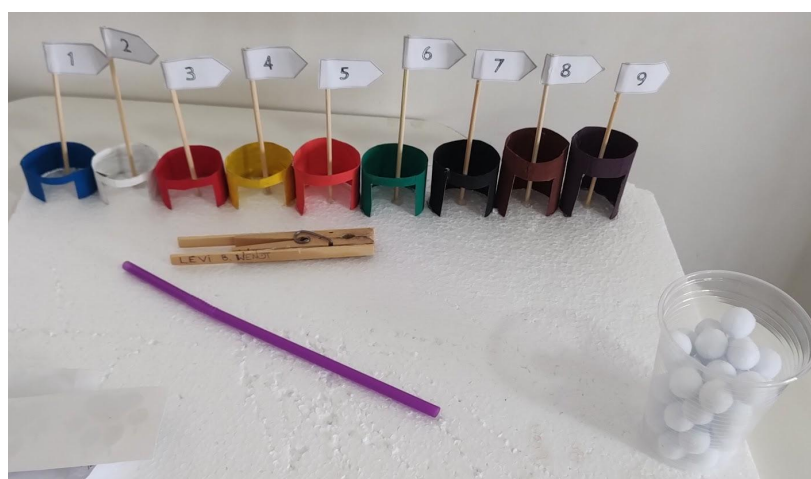
Para a realização do projeto, foi proposto um desafio em família, onde foram criados e elaborados jogos junto ao ambiente familiar, sobre o tema de quantidades numéricas, pensando na participação da família na aprendizagem das crianças. Os games de fácil entendimento, apresentou aspectos positivos, pois os alunos puderam participar da confecção dos mesmos, através da escolha do material a ser utilizado, das regras a serem seguidas e a



forma em que deve ser jogado. Se motivando, estimulando a criatividade e o entusiasmo da atividade proposta, desenvolvendo autonomia, quebrando as barreiras do seu conhecimento.

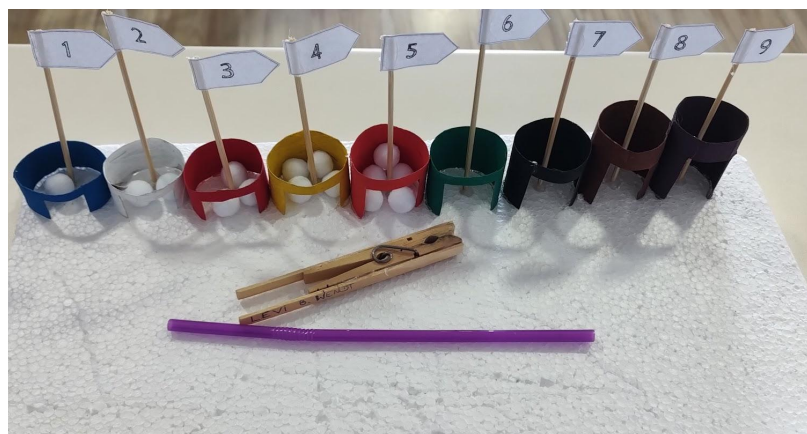
Observando as imagens 1 e 2, temos o jogo “assopro certo”. Utilizando o prendedor de roupa e o canudo, o aluno deve pegar as bolinhas e completar as quantidades solicitadas. Colocando a bolinha na base com o prendedor e com o canudo assopra até chegar no campo com a representação do número, repetindo a ação até completar todos os números.

Imagem 1: Assopro certo



Fonte: autores (2024)

Imagem 2- colocando as quantidades em seus lugares correspondentes

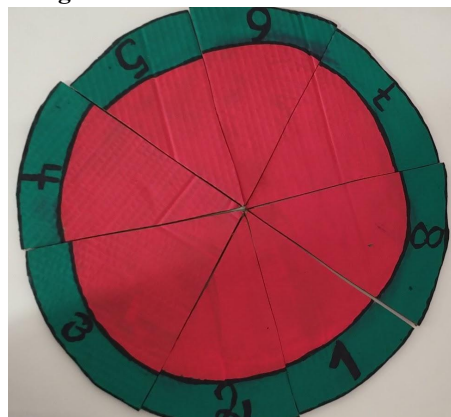


Fonte: autores (2024)

Na imagem 3 temos a representação de uma melancia (desenhada em um papelão) cortada em fatias. Cada fatia tem a representação de um numeral, assim os alunos devem organizar cada fatia em ordem e encaixe correto. Com essa atividade além da quantidade, os alunos puderam desenvolver as habilidades de concentração e motricidade fina, para encaixar cada fatia em seu devido lugar com a sequência correta dos numerais.



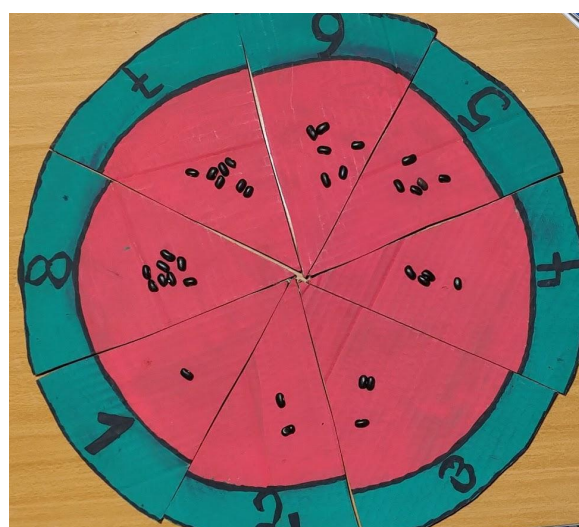
Figura 3 - Contando e combinando



Fonte: Os autores (2024)

Na imagem 4, adicionamos as sementes da melancia (representada por grãos de feijão). As “sementes” foram colocadas em suas respectivas quantidades. Com isso, o aluno pode exercitar o pensamento lógico contando a quantidade a ser colocada em cada fatia e consequentemente o movimento pinça, segurando as “sementes” com o polegar e o indicador para colocá-las de forma correta e equilibrada.

Imagem 4- Contando e combinando



Fonte: Os autores (2024)

Através do conhecimento prévio e levando em consideração as habilidades individuais de cada aluno, os games trazem um adendo para o dia a dia em sala de aula. Podemos observar o entendimento dos alunos através do jogo que a matemática, está presente em praticamente todas as áreas da nossa vida e nas atividades que realizamos. Facilitando a vivência, motivando o aluno para a aprendizagem significativa, possibilitando maior compreensão do conteúdo e participação da criança. Os alunos conseguiram aprender e



transmitir o ensinamento para outras crianças, sendo assim os protagonistas da realização do projeto. Fatores que contribuíram para aprendizagem significativa e duradoura, predeterminado os alunos para aplicação do conhecimento do dia a dia.

CONCLUSÕES

O projeto “Números em jogo: aprendizagem lúdicas na Educação Infantil” desenvolvido pela turma do Pré 1 do Colégio Por Princípios Panambi, forneceu uma abordagem esclarecedora e significativa no processo de aprendizagem dos números, a confecção dos jogos permitiu criar um ambiente divertido e interativo entre os alunos e professor, com uma abordagem poderosa para ensinar números e conceitos matemáticos.

Os jogos permitiram que as crianças explorassem, se envolvessem com os conteúdos e atividades desenvolvendo várias habilidades essenciais, inclusive a interação social

por meio da experiência prática e vivências escolares, favorecendo a retenção de maior conhecimento. Sendo possível criar atividades diversificadas que atendam às diferentes necessidades e ritmos de aprendizagem individuais dos alunos. Assim, ao integrar números em jogos, os alunos não apenas aprenderam os números, mas também estão formando pequenos cidadãos críticos, curiosos e apaixonados pelo aprendizado.

REFERÊNCIAS

BRAGA, Tânia Mara Miranda Lopes. Maria Montessori e a Ludicidade na Educação Infantil. Monografia Especialização em Educação Inclusiva. A Vez do Mestre: Faculdades Integradas, 2016. Disponível em: http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/R201987.pdf
Acesso em: 03 de outubro de 2024

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018.

Gama, C.L.G. Método de construção de objetos de aprendizagem com aplicação em métodos numéricos. 201 f. Tese (Doutorado em Métodos Numérico em Engenharia)- Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007.

MACEDO, L. (2007) **Ensaio Pedagógico**: como construir uma escola para todos? Porto Alegre, Artmed, 2007. Disponível em: [



https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005].
Acesso em: 02 de outubro de 2024

Trabalho desenvolvido com a turma Pré 1, da do Colégio Por Princípios, pelos alunos: Arthur Henrique Ristow Franke; Augusto Blake Damiani; Augusto José Matick Urnau; Benício de Oliveira Franke; Benjamin Felipe Brust; Bernardo da Silva; Fernanda Selle; Isaac Lucca Giovanella; João Leonardo Martins de Lima; Levi Benício Wegner Wendt; Lucas Rietjens Pomina; Maitê Sinnemann Lamaison; Manuela Linn Schneider; Maria Clara Kersting da Silva; Serena Goebel Paiva; Sofia Lais Dill; Timótheo Sommer; Valentim Zanuso Oliveira.

Dados para contato:

Expositor: Levi Benício Wegner Wendt; **e-mail:** principioscoordenaca@gmail.com

Expositor: Timótheo Sommer ; **e-mail:** principioscoordenaca@gmail.com

Professor Orientador: Daiane Da Costa Gonçalves Hinz **e-mail:** dhinz7251@gmail.com