



Anais do XIV Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"

24 a 25 de setembro de 2020



Volume XIV, n. 14, set. 2020
ISSN: 1982-3657 | Prefixo DOI: 10.29380

EIXO 14 - EDUCAÇÃO E ENSINO DE MATEMÁTICA, CIÊNCIAS EXATAS E CIÊNCIAS DA NATUREZA

Editores responsáveis: ~~Veleida Anahi da Silva~~ - Bernard Charlot

DOI: <http://dx.doi.org/10.29380/2020.14.14.45>

Recebido em: 03/08/2020

Aprovado em: 04/08/2020

A CONTRIBUIÇÃO DO JOGO DA MEMÓRIA NO ENSINO DE MATEMÁTICA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL EM UMA ESCOLA DO ESTADO DE SERGIPE; THE
CONTRIBUTION OF THE MEMORY GAME IN TEACHING MATHEMATICS IN
CHILDHOOD EDUCATION IN A SCHOOL IN SERGIPE STATE; LA CONTRIBUCIÓN
DEL JUEGO DE MEMORIA EN LA ENSEÑANZA DE MATEMÁTICAS EN LA
EDUCACIÓN INFANTIL EN UNA ESCUELA EN EL ESTADO DE SERGIPE

SUELY CRISTINA SILVA SOUZA

<https://orcid.org/0000-0003-1198-698X>

SANDRA ANDRÉA SOUZA RODRIGUES

<https://orcid.org/0000-0002-8135-2301>

RESUMO: Este texto relata uma experiência sobre o papel do jogo no estímulo da aprendizagem das crianças da Educação Infantil nas aulas de Matemática. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, documental e de campo, realizada em uma escola municipal, do estado de Sergipe. Desse modo, o artigo analisa a contribuição do Jogo da Memória no ensino e aprendizagem da Matemática, usando os conteúdos sobre numeral e quantidade. Os resultados da aplicação do jogo foram satisfatórios, pois permitiu a efetivação do processo de ensino e aprendizagem dos alunos por meio deste recurso didático, capaz de ajudá-los a compreender os conteúdos matemáticos de forma prazerosa e divertida. A investigação corrobora com algumas pesquisas, que consideram os jogos e as brincadeiras ferramentas didáticas significativas no ensino e na aprendizagem da criança.

Palavras-chave: Educação Infantil. Jogo da Memória. Matemática.

ABSTRACT: This text reports an experience about the role of the game in stimulating the learning of children in Early Childhood Education in Mathematics classes. This is a bibliographic, documentary and field research, carried out in a municipal school, in the state of Sergipe. Thus, the article analyzes the contribution of the Memory Game in the teaching and learning of Mathematics, using the contents on numeral and quantity. The results of the application of the game were satisfactory, as it allowed the effectiveness of the teaching and learning process of students through this didactic resource, able to help them understand the mathematical content in a pleasant and fun way. The investigation corroborates with some researches, which consider games and play as significant didactic tools in the teaching and learning of children.

Keywords: Child education. Memory game. Mathematics.

RESUMEN: Este texto informa sobre una experiencia sobre el papel del juego para estimular el aprendizaje de los niños en las clases de Educación Infantil en Matemáticas. Esta es una investigación bibliográfica, documental y de campo, realizada en una escuela municipal, en el estado de Sergipe. Así, el artículo analiza la contribución del juego de memoria en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas, utilizando los contenidos en números y cantidades. Los resultados de la aplicación del juego fueron satisfactorios, ya que permitieron la efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes a través de este recurso didáctico, capaces de ayudarlos a comprender el contenido matemático de una manera agradable y divertida. La investigación corrobora con algunas investigaciones, que consideran los juegos y el juego como herramientas didácticas significativas en la enseñanza y el aprendizaje de los niños.

Palabras clave: Educación Infantil. Juego de memoria. Matemáticas.

1 INTRODUÇÃO

O processo de ensino-aprendizagem é por vezes voltado apenas para a utilização de metodologias tradicionais, com a transmissão passiva de conteúdos a serem aprendidos pelos alunos, onde são feitas apenas o uso de ferramentas como o livro didático, quadro negro e giz. Mesmo com grande uso de tecnologias nos dias atuais e a grande modernidade, a forma de ensino tradicional é ainda bastante aplicada em sala de aula, porém é notório identificar que muitos dos conteúdos trabalhados nas escolas necessitam de estratégias didáticas que proporcionem uma aprendizagem prazerosa, bem como facilitem a aquisição de conhecimentos acerca dos conteúdos.

Diante disso, cabe mencionar que o jogo é uma importante estratégia didática que pode facilitar a aprendizagem dos alunos, pois o uso do lúdico é uma forma prazerosa dos discentes assimilarem melhor os conteúdos, contribuindo para que os mesmos possam aprender e divertir-se, uma vez que o brincar é uma atividade essencial e indispensável para o desenvolvimento das crianças.

Dentro do processo de ensino-aprendizagem torna-se relevante que as disciplinas sejam trabalhadas com recursos que objetivem facilitar, principalmente aquelas que são consideradas mais complexas e de difícil entendimento, por exemplo, a Matemática. É perceptível que alguns alunos tenham dificuldades nessa disciplina, uma vez que a mesma não é bem trabalhada na Educação Infantil. Provavelmente, essa fragilidade no ensino irá acarretar em consequências futuras para a criança.

O primeiro contato da criança com a disciplina de Matemática acontece na Educação Infantil, onde ela começará a descobrir a noção de tempo, noções de quantidades, noção de espaço, formas geométricas, contagem, resoluções de problemas. E para que os alunos se sintam atraídos pela disciplina de Matemática, os educadores precisam usar jogos e brincadeiras nas suas aulas para facilitar o ensino e a aprendizagem das crianças, além delas sentirem prazer ao estudá-la. Muitos alunos reclamam que não gosta de Matemática porque a disciplina não foi bem trabalhada nas séries iniciais.

Os jogos e as brincadeiras são ótimos recursos que podem contribuir para a melhor compreensão do conteúdo de Matemática. Desse modo, qual a importância do jogo da memória na aprendizagem de Matemática na Educação Infantil? Tal questionamento será respondido neste trabalho, cujo objetivo é analisar a contribuição do Jogo da Memória na aprendizagem da Matemática dos alunos da Educação Infantil.

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa de campo, alinhada a uma pesquisa bibliográfica e documental, com abordagem qualitativa, estruturada em cinco seções. A primeira seção representa um texto introdutório. A segunda conceitua ludicidade, jogo e brincadeira na fase da infância. A terceira aborda o brincar na Educação Infantil e o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático. A quarta aplica o Jogo da Memória em uma escola municipal, do estado de Sergipe. Por fim, as considerações finais que mostra que o jogo e a brincadeira são ferramentas auxiliares no ensino, aprendizagem e desenvolvimento dos alunos nas séries iniciais.

A justificativa de se pesquisar os jogos e as brincadeiras no ensino e na aprendizagem da Matemática dos alunos da Educação Infantil, deve-se ao fato das escolas estarem atentas sobre a importância que o lúdico traz para a vida dos alunos, além de ser um recurso que proporciona alegrias na vida das crianças, já que elas passam boa parte do seu tempo dentro dela. A aplicação do jogo da memória nos possibilitou reconhecer a importância da contribuição que o jogo e a brincadeira trazem para o ensino e aprendizagem das crianças.

Cada criança apresenta uma aprendizagem em tempos diferente, acredita-se que por meio do lúdico que podemos estimular o desenvolvimento das crianças que tem maiores dificuldade de desenvolver

o conteúdo no ensino da Matemática.

2 CONCEITUAR JOGO E BRINCADEIRA NA FASE DA INFÂNCIA

O brincar é muito importante na infância, pois para a criança o momento de brincar é algo prazeroso, divertido, de aprender coisas novas, de desvendar aquilo que está a sua volta, absorvendo novos conhecimentos e usando a criatividade, a imaginação, além de conseguir socializar com as outras crianças e com as situações que estão ao seu redor.

O brincar é um divertimento, algo amplo e de suma importância para o desenvolvimento da criança, que poderá fazer suas descobertas e ampliar sua cognição, coordenação motora e socializar com os colegas. Desta maneira, a brincadeira é fundamental para a criança ser criança.

Brincar é um dos alimentos mais importantes da infância. Brincar é a atividade que permite que a criança desenvolva, desde os primeiros anos de vida, todo o potencial que tem. Por fim, acredita-se que é a brincadeira que faz a criança ser criança. (BUENO, 2010, p. 22).

Podemos trabalhar de forma lúdica e divertida na sala de aula e levando os alunos terem um bom desenvolvimento cognitivo, social, psicomotor, onde os alunos se desenvolve brincando. Neste brincar estão incluídos os jogos e os brinquedos, que têm uma função muito importante no aprimoramento da aprendizagem da criança.

Ao brincar, jogar, imitar e criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriam do repertório da cultura corporal na qual estão inseridas. Nesse sentindo as instituições da educação infantil devem fornecer um ambiente físico e social onde as crianças se sintam protegidas e acolhidas, e ao mesmo tempo seguras para se arriscar e vencer desafios. Quanto mais rico e desafiador for esse ambiente, mais ele lhes possibilitará a ampliação de conhecimentos acerca de si mesmas, dos outros e do meio em que vivem (BRASIL, 1997, p. 15).

Por meio da brincadeira a criança interage, socializa, torna-se autônoma e aprende a conviver em diferentes situações. A brincadeira “[...] é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica [...]” (NALLIN, 2005, p. 13).

Nas palavras de Bueno (2010), com a brincadeira a criança desenvolve sua própria liberdade e sua expressão e se constituem como lazer e ensinamento para si própria. A criança terá autonomia e poderá estabelecer regras ou não dentro da brincadeira. Para Kishimoto (2011) a brincadeira se divide em três tipos. O primeiro trata de brincadeiras tradicionais infantis, passadas de geração em geração, aprendidas com seus familiares, a exemplo, da amarelinha, jogar pedrinhas, pega-pega, entre outros. O segundo tipo ocorre quando a criança entre 2 e 3 anos de idade já possui a aquisição da linguagem e ao brincar utiliza sua imaginação, assumindo papéis do contexto social e expressam suas fantasias. Por fim, o terceiro tipo representa as brincadeiras de construção, onde a criança utiliza seu imaginário para colocar em prática no que pretende construir ao manipular objetos, sendo observado pelo professor o seu comportamento e desenvolvimento (KISHIMOTO, 2011).

A presença da brincadeira na vida da criança é fundamental, pois ao contrário seu cotidiano traria aborrecimentos e desmotivação, o mesmo acontece nas escolas da Educação Infantil. O brincar permite a interação das crianças com diferentes grupos sociais, além de aprenderem a respeitar as regras que a brincadeira e jogo admitem.

As brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meios delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo. Portanto, a brincadeira sempre aparece de forma educativa e organizada [...] (BUENO, 2010, p. 27).

O jogo pode ser entendido como diversão ou brincadeira e podem ter algumas definições como distração, divertimento. O jogo também possui regras que devem ser seguidas para ajudar a criança entender que perdemos e ganhamos dentro de um jogo. Ao ser manipulado por adultos ou crianças, o jogo não exige necessariamente esforço corporal, mas um esforço mental proveniente do raciocínio lógico. Desta maneira, o jogo por ser um lúdico deve seguir regras estabelecidas como nos jogos de xadrez, de dama, entre outros.

A ludicidade que é fundamental para o desenvolvimento cognitivo da criança, nas expressões e aquisição de conhecimento, de maneira que contribua no pensamento, na linguagem e na percepção, entre outras coisas que promovam o intelecto de cada pessoa. Na teoria cognitiva de Jean Piaget (2007), a construção de cada ser humano é um processo que acontece ao longo do desenvolvimento da criança. Trata-se da abordagem interacionista, que enfatiza o aprendizado como decorrência da assimilação do conhecimento pelo sujeito e da modificação de estruturas mentais já existentes, respeitando uma evolução que se divide em quatro estágios de desenvolvimento cognitivo e intelectual: sensório-motor; pré-operatório; operatório concreto e operatório lógico-formal.

O primeiro diz respeito à interação da criança pequena (até os dois anos) com o ambiente por meio do que ele denominou por inteligência prática que é relação estabelecida com o mundo através das ações com os objetos de conhecimento concreto. O segundo trata do período em que a criança (até os sete anos) interage com o meio a partir do desenvolvimento da linguagem que é primordial para o surgimento de um pensamento que, até então, é balizado pela descrição dos objetos concretos e pela representação que essa descrição apresenta para ele. O terceiro é relativo ao período em que a criança (a partir dos sete anos) adquire os princípios de conservação e reversibilidade por intermédio dos objetos concretos, isto é, a capacidade de conservar uma ideia sobre algo que ela e revertê-la a fim de estabelecer conexões. Por fim, o último estágio trata do momento da maturidade do pensamento, pois é quando as operações mentais ocorrem a partir do mundo simbólico e as conexões são estabelecidas com base na lógica e na abstração de conceitos (PIAGET, 2007).

Nessa perspectiva, o pedagogo deve elaborar atividades para as crianças considerando sua idade, desenvolvendo brincadeiras que possibilitem a recuperação e a interação por meio da ludicidade. Nas palavras de Santos (2000), os brinquedos e os jogos são produtos essencial do lúdico.

As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade. O brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação. Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, social e intelectual, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento (SANTOS, 2000, p. 20).

Nas palavras de Santos (2000), as atividades lúdicas representam uma sobrevivência para as crianças, onde possibilitam funções básicas e primordiais para a prática educativa escolar. Também ressalta que a interatividade que ocorre nas brincadeiras escolares, sendo excelente para os educadores observarem e avaliarem o aluno.

O forte aliado da criança é o brincar, pois envolve várias brincadeiras que podem ensinar várias coisas como conhecer o mundo e estimular a aprender mais. Ensinar de forma lúdica torna-se muito importante porque motiva o aluno. O lúdico é um método que torna as atividades do pedagogo mais dinâmicas e interessantes, principalmente para mediar o aprendizado, explorar contextos e situações que permitem a criança expressar comportamentos com maior facilidade ao brincar e interagir com os objetos.

Os autores Pinto e Lima (2003) consideram a brincadeira e o jogo as melhores maneiras da criança comunicar-se, sendo um instrumento para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior, aos poucos vão se conhecendo melhor, aceitando a existência dos outros e estabelecendo suas relações sociais.

As brincadeiras e os jogos são instrumentos para que a criança se relacione com as pessoas a sua volta e com os diferentes tipos de sentimentos. Também proporcionam o desenvolvimento de novas habilidades, sendo elas motoras, cognitivas, psíquicos, afetivas e sociais para viver experiências cotidianas e despertar sua curiosidade ao se relacionar com o meio físico e social.

A criança que interage com os colegas, passam então a se interessar por ouvir opiniões e sentimentos, estimulando a Inteligência, curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. No que se refere á questão das brincadeiras e jogos, durante o recreio, pode-se dizer que também possibilitam a integração dos alunos das diversas turmas e idades em momento de lazer, o que é oportuno ao desenvolvimento de postura mais harmoniosa no interior da escola, uma vez que estes estão presentes desde muito cedo na vida dos estudantes (OLIVIER, 2000, p. 11).

Na concepção do autor o recreio proporciona aos alunos uma socialização, onde a criança consegue ter uma relação amigável com os seus colegas, respeitando suas opiniões e seus sentimentos. Desenvolve em si a autoconfiança, o respeito ao próximo para cuidar e cultivar suas amizades. Através do brincar e do jogar a criança pode demonstrar que não está bem e que passam por algum problema seja em casa ou na escola.

Com o jogo e a brincadeira os alunos conseguem se desenvolver, socializar e assimilar os conteúdos utilizados nas aulas, o lúdico quando é proposto nas aulas os alunos aprendem de uma forma totalmente diferenciada e prazerosa.

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar (KISHIMOTO, 2011, p. 1).

Ao brincar a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. É no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se comunicar, aprender e se desenvolver.

Na concepção de Kishimoto (2011), o ato de brincar faz parte da vida das crianças e se torna o mundo dos pequenos. A criança não se preocupa com o que ela irá brincar, e sim em brincar. Ao brincar e jogar a criança interage desenvolvendo-se socialmente, aprende a desenvolver seu raciocínio lógico.

Muitas pessoas confundem a brincadeira com o jogo, mas eles têm uma diferenciação o jogo ele possui mais regras do que a brincadeira. Para Almeida (2013) “[...] o jogo é mais complexo. É uma atividade lúdica regida por regras” (ALMEIDA, 2013, p. 18). Neste sentido, os jogos além de trazer diversão para as crianças, ajuda no desenvolvimento da capacidade cognitiva e no raciocínio lógico.

As crianças ao brincarem usam a imaginação de forma significativa na aprendizagem isso ocorre porque “os jogos não são apenas uma forma de desfofo ou de entretenimento para gastar as energias das crianças, mas, são meios de contribuir e enriquecer o desenvolvimento intelectual” (PIAGET, 1978, p. 97). Percebe-se que através do jogar podemos ver as crianças solucionando problemas, ver a sua capacidade de liderança, ver até onde vai seu imaginário.

A brincadeira é uma atividade espontânea, onde a criança está livre para usar a imaginação. O brincar desperta nas crianças várias experiências, como investigar, descobrir, criar e etc. Pode ser entendida:

[...] como atividade recreativa. A maioria das brincadeiras não possui regras explícitas pré-estabelecidas, mas sim criadas momentaneamente ou seguidas por tradição cultural. Entre as brincadeiras mais comuns temos as de roda, de adivinhas, faz de conta, de corrida, de artes e linguagem (ALMEIDA, 2013, p. 18).

Quando a criança brinca sem saber fornece várias informações ao seu respeito. Assim, o brincar pode ser útil para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar quanto no ambiente escolar. As ações com o jogo devem ser criadas e recriadas para que sejam sempre uma nova descoberta, se transformando em uma nova forma de jogar.

A brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, ajuda a internalizar as normas sociais e assumir comportamentos mais avançados que aqueles vivenciados no cotidiano, aprofundando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social. Os processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é importante para o processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

Nesse sentido, o objetivo central desse estudo é analisar a importância do brincar na Educação Infantil, pois nesta modalidade de ensino representa um período experimental para a criança no que diz respeito ao seu desenvolvimento e aprendizagem de forma significativa.

É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar, ouvir, respeitar e discordar de opiniões com maior facilidade, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar. Em contrapartida, em um ambiente sério e sem motivações, os educandos acabam evitando expor seus pensamentos, sentimentos e realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos.

3 BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL E O DESENVOLVIMENTO DO RACIOCÍNIO LÓGICO MATEMÁTICO

A ludicidade na Educação Infantil representa uma ferramenta pedagógica, pois acaba ajudando bastante na prática docente e contribuindo para uma metodologia enriquecedora. Para Rosa (2003), “o lúdico deve ser visto e praticado de forma consciente, pois não é mera diversão ou preenchimento de tempo, e sim, um fator essencial para uma educação de qualidade ao indivíduo” (ROSA, 2003, p. 40).

Desse modo, porque não trabalhar os jogos e brincadeiras para ajudarem as crianças a compreenderem melhor os números e operações matemáticas? A brincadeira na Educação Infantil deve ser trabalhada desde cedo, desenvolvendo mais rápido o ensino e aprendizagem da criança. Quando os educadores usam os jogos e brincadeiras nas suas aulas facilitam e despertam um novo olhar no mundo dos alunos.

Os jogos e brincadeiras no ambiente escolar precisam estar interligados com os objetivos pedagógicos para gerar aprendizagem e oferecer uma melhor interação entre os participantes do ambiente educativo. A criança que brinca no ambiente escolar aprende a criar um bom relacionamento com o seu professor e colegas. O lúdico promove um processo de socialização da criança com o meio, onde o desenvolvimento social e cognitivo ocorre de forma natural.

O lúdico é uma forma de interação do estudante com o mundo, podendo utilizar-se de instrumentos que promovam a imaginação, a exploração, a curiosidade e o interesse, tais como jogos, brinquedos, modelos e exemplificações realizadas habitualmente pelo professor entre outros. O lúdico permite uma maior interação entre os assuntos abordados, e quanto maior for essa interação, maior será o nível de percepções e reestruturações cognitivas realizadas pelo aluno (BRASIL, 1997, p. 56).

O jogo e a Matemática na Educação Infantil podem e devem caminhar lado a lado, principalmente se levarmos em consideração de que a criança nessa faixa etária pode construir conhecimento sobre qualquer assunto, no contexto que lhe seja favorável.

Em sala de aula, por exemplo, observa-se que uma situação de jogo se caracteriza pela curiosidade da criança, com assunto ou a matéria que lhe despertem atenção, tanto que, qualquer atividade nesse sentido envolve inicialmente euforia e até mesmo a “bagunça”. É nesse momento que, dependendo da iniciativa, da intenção e do interesse com que cria as regras, ou utiliza ideia e sugestões, assim, o educando poderá estimular o próprio pensamento. A autora Kishimoto (2011) faz um alerta que nos remete a importância de refletir sobre a própria prática docente e o uso dos jogos na Educação Infantil.

[...] potencializa a exploração e a construção do conhecimento por contar com a motivação interna típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos, e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos (KISHIMOTO, 2011, p. 38).

A construção do conhecimento lógico-matemático desperta indagações em vários aspectos, dentre eles salienta-se a preocupação no que se refere a melhor maneira de apresentar alternativas numa

perspectiva construtivista. Sabe-se que não é tarefa fácil. Para se compreender o desenvolvimento da inteligência infantil é necessário que se comece buscando como é que acontece esse desenvolvimento, ou seja, primeiro passo é refletir sobre como ocorre a aprendizagem.

Para os alunos implica em uma maior motivação para os estudos, bem como a possibilidade de obter ajuda por parte do professor ou dos colegas, pois apesar da reconhecida importância da Matemática, quer pelo desenvolvimento do raciocínio, quer por suas aplicações no dia a dia, é frequente que mesmo nos primeiros contatos com a ciência os alunos mostrem-se arrepios e até mesmo indiferença. Nessa perspectiva, inserem-se os jogos como elemento livre de pensamento.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil ressaltam que “[...] utilizar o jogo na Educação Infantil significa transportar para o campo de ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora” (BRASIL, 2010, p. 37).

Erros e fracassos durante a realização de jogos, em geral, são encarados de maneira desafiante, permitindo que a criança desenvolva sua iniciativa, sua autoconfiança e sua autonomia. Os erros podem ser revestidos de forma natural durante a jogada, não havendo espaço para medos e constrangimentos. A criança sente-se mais feliz, sendo capaz de tomar atitudes ousadas e superar limites. Assim, na medida em que o jogo leva a criança a inventar novos conhecimentos, no decorrer da atividade lúdica, também auxilia em outros momentos a superar os desafios, desejando com os seus próprios esforços vencer os obstáculos.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil dizem que, as práticas pedagógicas precisam estar estruturadas para desenvolver as interações e a brincadeira para garantir a possível experiência no currículo nesta modalidade de ensino. Assim sendo, as “[...] atividades que promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança” (BRASIL, 2010, p. 25-26).

As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil entendem que, para garantir uma boa experiência na modalidade de ensino é preciso possibilitar aos alunos situações de aprendizagem mediadas para a elaboração da autonomia das crianças nas ações de cuidado pessoal, auto-organização, saúde e bem-estar. As escolas também devem possibilitar “[...] vivências éticas e estéticas com outras crianças e grupos culturais, que alarguem seus padrões de referência e de identidades no diálogo e conhecimento da diversidade” (BRASIL, 2010, p. 25-26).

Nessa perspectiva, as escolas devem incentivar “[...] a curiosidade, a exploração, o encantamento, o questionamento, a indagação e o conhecimento das crianças em relação ao mundo físico e social, ao tempo e à natureza”, além de promover “[...] o relacionamento e a interação das crianças com diversificadas manifestações de música, artes plásticas e gráficas, cinema, fotografia, dança, teatro, poesia e literatura” (BRASIL, 2010, p. 25-26). Nas Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil a importância do lúdico no desenvolvimento da criança propõe alguns objetivos e práticas pedagógicas para o ambiente escolar.

[...] a proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças (BRASIL, 2010, p. 18).

O docente que usa o trabalho pedagógico jogos e brincadeiras proporciona aos alunos momentos de

diversão e de desenvolvimento de uma aprendizagem significativa. O lúdico é um instrumento indispensável para o professor que desejam tornar sua aula prazerosa e para facilitar a aprendizagem dos seus alunos.

A brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, ajuda internalizar as normas sociais e assumir comportamentos mais avançados que aqueles vivenciados no cotidiano, aprofundando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social. Nas palavras de Almeida (2003) “O professor é o responsável pelas modificações que possam ocorrer na sala de aula, pelo fato de ser o mediador do conhecimento, fazendo a interligação entre o conteúdo e o educando” (ALMEIDA, 2003, p. 23).

Percebe-se que as atividades lúdicas inseridas em sala de aula possibilitam ao professor instigar os alunos a buscarem respostas e soluções aos seus questionamentos para suas necessidades, ou seja, o lúdico é um recurso que pode ser bastante produtivo quando bem usado pelo professor e absorvido pelos alunos.

Os jogos na educação são vistos como um importante meio para facilitar no desenvolvimento das atividades didáticas, os docentes precisam ter consciência que os jogos e as brincadeiras são um ótimo método educativo que ajuda na aprendizagem dos discentes e quando se tem um objetivo maior será a aprendizagem dos alunos. Nesse contexto, pode-se “[...] utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão” (BRASIL, 2010, p. 29).

Neste sentido, os jogos que contém regras são importantes para que os alunos compreendam melhor as atividades didáticas, pois as crianças irão perceber que não estão brincando livremente, que por traz da brincadeira existe um objetivo de aprendizado.

4 APLICAÇÃO DO JOGO DA MEMÓRIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: RELATOS DE EXPERIÊNCIA EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE SERGIPE

O objetivo da aplicação do jogo da memória foi diminuir as dificuldades que sabemos que os alunos têm no ensino da matemática e ajudar na aprendizagem com os numerais e a quantidade. Sabendo que o Jogo da Memória é uma ótima ferramenta na memorização das imagens de uma forma rápida para desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio.

Foi realizada uma pesquisa documental, cuja coleta de dados está restrita a documentos, escritos ou não, constituindo o que se denomina de fontes primárias. Estas podem ser feitas no momento em que o fato ou fenômeno ocorre ou depois. Na concepção dos autores, a pesquisa documental exigirá uma leitura mais atenta por parte do pesquisador, onde ele buscará documentos relacionados ao tema que pesquisa (LAKATOS; MARCONI, 2010)

Também foi realizada uma pesquisa de campo para a aplicação do jogo proposto, na turma do pré-escolar, destinada a analisar a contribuição que os jogos matemáticos trazem para o ensino e aprendizagem da criança. Cabe dizer que, a investigação tinha como objetivo “[...] conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, de descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles” (LAKATOS; MARCONI, 2010, p. 169), além de descobrir a solução de algum problema, conseguir informações para solucionar algum problema ou hipótese, a pesquisa de campo e para algo que queira ser comprovado.

A metodologia aplicada foi satisfatória para analisar a aplicação do Jogo da Memória nas aulas de Matemática na Educação Infantil, em uma escola pública de Sergipe. A escola possuía cinco salas de

aula, uma sala de vídeo, uma sala de informática, uma cozinha, um banheiro masculino e dois banheiros femininos. A escola era composta por 26 funcionários, sendo 10 professores (cinco no período matutino e cinco no vespertino). A escola recebia 233 alunos matriculados, nas suas diferentes modalidades de ensino ofertadas.

A turma onde foi aplicado o jogo era composta por 20 alunos, estando dividida em seis meninos e 14 meninas. A professora tinha formação em Pedagogia, os recursos que a mesma utilizava em suas aulas eram cartilhas, dependendo do conteúdo a ser trabalhado, cartazes e colagens. Foi possível perceber um pouco do ensino tradicional, que proporcionava entre os alunos, um pouco de desânimo em relação ao desenvolvimento das aulas. A escolha da escola partiu de um projeto de extensão elaborado nas aulas de Metodologia do Ensino de Matemática, do curso de Pedagogia, da UNINASSAU/Aracaju, onde verificamos que alguns alunos não tinham muito interesse na disciplina Matemática.

A confecção desse jogo foi simples e prática, sendo necessária a impressão dos números e da quantidade de animais, de zero a nove, no papel cartão, além de usar papelão e papel dupla face. Para tanto, cortamos em formato de quadrado a figura impressa e colamos no papelão e o papel dupla face. O jogo da memória matemático foi aplicado na sala de aula.

Para jogar os alunos foram divididos em dois grupos, onde todos sentaram no chão em formato de roda e colocamos o “Jogo da memória matemático” no centro. Iniciamos com as cartas colocadas com a figura voltada para baixo, para que os jogadores não as vissem o desenho. O primeiro jogador virou uma carta e depois outra para encontrar o número ou a figura referente. Os demais participantes poderiam ver as cartas que foram viradas, observando as que tinham o mesmo número que a quantidade, caso fosse o mesmo número e quantidade, o participante tiraria as cartas e jogaria novamente. Só poderia jogar novamente se as cartas fossem iguais. Quando as cartas eram diferentes colocariam junto com as demais e outro participante continuaria o jogo. No final ganhava a criança que obteve o maior número de pares.

Durante a aplicação do jogo notou-se que alguns alunos não conheciam os números e outros possuíam dificuldades para contar quantos animais tinham na carta. Na medida em que os alunos tiravam a carta, perguntava-se quantos animais haviam na carta ou qual o número que continha na carta que ele pegou. Pedimos para que contassem a quantidade representada na carta, onde algumas crianças ao responderem pulavam alguns números e outras diziam que não sabia. Ao sortear algum numeral, algumas crianças não sabiam responder ou se equivocavam com o número, mas outras mostravam facilidade ao responder quando era questionada.

No decorrer da realização do jogo algumas crianças de um dos grupos estavam com dificuldade para acertar a contagem. Então resolvemos facilitar a jogada, deixando o número à amostra e viramos uma quantidade para baixo para que os alunos tentassem encontrar e caso acertassem colocaria do lado do numeral. Percebemos que mesmo facilitando, eles ainda se encontravam com dificuldade de acertar. Na aplicação do jogo notou-se que alguns alunos se encontravam dispersos, não queriam jogar ou não prestavam a atenção na jogada, sem falar que alguns pediram para ir sentar.

O desenvolvimento das crianças na realização do jogo foi a vontade de acertar, a contar a quantidade ou acertar o número chamou a atenção de todos. Quando um coleguinha estava tentando acertar outras crianças queriam ajudá-lo. Notamos que através das atividades lúdicas e dos jogos, as crianças se sentem mais atraídas, despertando assim a vontade de interagir e aprender.

Os jogos na Educação Matemática de acordo com Kishimoto (2011), servem de recursos pedagógicos da qual tem “[...] caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A criança, colocada diante de situações lúdicas, aprende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo aprende também a estrutura matemática presente” (KISHIMOTO, 2011, p. 80). Assim, podemos afirmar que o jogo chamou a atenção das crianças aumentando a curiosidade para acertar as jogadas, assim como a vontade de jogar de novo.

O objetivo do jogo aplicado era a memorização das imagens de uma forma rápida, desenvolvendo e aperfeiçoando o raciocínio, o jogo continha regra muito simples e pode ser jogado por todas as idades. O jogo contribuiu para ajudar aos alunos a identificar os numerais e a quantidades nas figuras contidas nas cartas, como também para ajudar a diferenciar os animais.

Notamos que por ser um jogo lúdico, a atividade aplicada atraiu os olhares das crianças, despertando nelas também a curiosidade das suas regras, sendo que se fosse uma atividade na lousa ou papel e lápis não surtiria tanto efeito quanto a inteiração na sala de aula. Assim, quando o jogo é usado na sala de aula facilita o processo do ensino e da aprendizagem da disciplina de Matemática de forma prazerosa, mas é preciso que as ações sejam bem planejadas pelos docentes para se obter resultados significativos do conteúdo trabalhado em sala de aula.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste trabalho apresentamos algumas informações de como os jogos e as brincadeiras tende a contribuir no ensino e a aprendizagem dos alunos, assim como essa ferramenta chama a atenção dos mesmos. A disciplina de Matemática é considerada por muitos alunos chata e complicada. Para que os alunos tenham outra visão da disciplina o professor precisa estar sempre inovando, criando algo novo e investir em uma linguagem que todos os alunos compreendam para facilitar a aprendizagem das crianças.

Muitas vezes o professor acaba acomodando-se por ter bastante tempo de profissão, estar cansado e até mesmo desmotivado, o que acaba afetando na aprendizagem dos seus alunos. Neste sentido, os docentes ministram suas aulas passando uma visão ruim do ensino de Matemática para seus discentes. Para que os alunos vejam a disciplina com outro olhar é necessário que os educadores usem a criatividade, apliquem algo inovador que chamem a atenção e invistam nos jogos e brincadeiras, sem deixar de lado o livro didático, o quadro negro e o giz, mas que case o uso tradicional ao inovador.

Os educadores precisam mudar o ambiente que a criança vive maior parte do seu tempo, deixando-o alegre, dinâmico e prazeroso. A motivação permitirá que os alunos sejam atraídos pela disciplina. Nessa perspectiva, o professor deve aplicar jogos, brincadeiras, dinâmica, música, dança como algo inovador, destinado a incentivar a vontade de aprender mais sobre a disciplina de Matemática.

Nenhuma pesquisa pode ser finalizada, pois não se esgota por aqui e podem contribuir nas pesquisas que abordam sobre a temática. Em outras palavras, o estudo sobre o lúdico representa um tema tão amplo e prazeroso, que sua utilização nas investigações escolares é importante em todas as disciplinas, especialmente nas aplicações de jogos matemáticos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: teoria e prática**. Volume 1-Reflexão e fundamentos-1 ed. São Paulo/SP: Edições de Loyola, 2013.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física Brasília: MEC/SEF, 1997.**
- BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 2010.
- BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina: PR, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação - 14 ed.** - São Paulo: Cortez, 2011.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentação de metodologia científica**. 7. ed.-são Paulo: Atlas, 2010.
- NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP: [s.n.], 2005.
- OLIVIER, Jean-Claude.**Das brigas aos jogos com regras: enfrentando a indisciplina na escola/Jean/Claude; trad. Heloisa Monteiro Rosário**. Porto Alegre: Artes Médica Sul, 2000.
- PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. **O desenvolvimento da criança**. 6. Ed. Belo horizonte: FAPI, 2003.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, Jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Falar, Editora, 1978.
- PIAGET, Jean. **Epistemologia Genética**. Tradução: Álvaro Cabral. 3ª ed. Martins Fontes: São Paulo, 2007.
- ROSA, Adriana (Organizadora). **Lúdico & Alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2003.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, J: Vozes, 2000.

* Doutora e mestre em Educação pela Universidade Federal de Sergipe. Licenciada em Matemática e Pedagogia. Professora do Centro Universitário Uninassau/Aracaju, da Faculdade do Nordeste da Bahia e da Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe. suelycss35@gmail.com

** Mestre em Geografia pela Universidade Federal de Sergipe. Licenciada e Bacharel em Geografia. Licenciada em Pedagogia. Professora Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe. sandreasilva@yahoo.com.br