



COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS
Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez
ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

CIRCUITO NUMÉRICO: POTENCIALIZANDO A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL ATRAVÉS DOS JOGOS MATEMÁTICOS NA DIDÁTICA DO PROFESSOR

CIRCUITO NUMÉRICO: MEJORADO EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN TEMPRANA A TRAVÉS DE DOS JUEGOS DE MATEMÁTICAS EN LA DOCENCIA DEL PROFESORADO

NUMERICAL CIRCUIT: ENHANCED LEARNING IN EARLY EARLY EDUCATION THROUGH TWO MATHEMATICS GAMES IN TEACHING TEACHERS

Apresentação: Pôster

Maria De Fátima Ferreira Matos¹; Maria Do Socorro Paulo da Silva²; Pamella Monalisa Hipólito Silva³; Franciene Feitoza Da Silva⁴; Dan Vítor Vieira Braga⁵

INTRODUÇÃO

Na atualidade nos deparamos com diversas maneiras de se fazer didática, o ensino da didática privilegiou métodos e técnicas de ensinos com vistas à garantia e a eficiência da aprendizagem (JOANISMAR, 2011). A matemática está inserida em todos os aspectos do nosso dia a dia, na educação infantil o professor deve explorá-la sem se preocupar com a sua representação.

Os recursos didáticos são materiais utilizados pelo professor para ajudar a sua forma de ensino, facilitando a aprendizagem do aluno. Devendo seguir como motivação, provocando interesse e compreensão do conteúdo, o uso de bons recursos é de suma importância para o desempenho docente. Os jogos são uns dos recursos que geram mais efeitos em crianças, cabendo ao educador saber a necessidade de seus discentes, o melhor material a ser utilizado, a fim de atender os resultados esperados. A criança deve ter a possibilidade de pensar, criar, observar e interpretar (SOUZA, 2007).

Entende-se que o uso de atividades lúdicas, com jogos, proporciona um ambiente educacional propício para o desenvolvimento de tais habilidades. Entende-se que os jogos são educativos e estão incluídos nas atividades consideradas lúdicas, sendo necessário destinar

¹Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, mariaf24012004@gmail.com

²Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, mariaDOSocorropaulodasilva7@gmail.com

³Licenciatura em Pedagogia, Escola Municipal Baldoino Gomes De Sá, pamellahipolito@hotmail.com

⁴Mestra em ciências da saúde e Biológicas, FACHUSC, feitozafranciene@gmail.com

⁵Mestre em gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, bragadvv@gmail.com

um horário no planejamento, permitindo ao professor explorar todo o potencial dos jogos, processos de solução, registros e discussões sobre possíveis caminhos que podem surgir. (CANTORAL, 2000)

O seu uso deve ser de forma sistemática e objetiva, devendo ser proposto conforme os níveis de dificuldade, contribuindo, assim, para o aprimoramento das habilidades de concentração, discussão e desenvolvimento de estratégias, auxiliando o estudante adquirir conceitos matemáticos e a desenvolver o pensamento matemático (GROENWALD, 2001).

É necessário saber onde o docente quer chegar para escolher o caminho que quer seguir, estabelecendo as relações de trabalho e as suas ideias, um momento que serve para a construção de conhecimento, buscando conhecer a importância do seu papel de professor. Essa pesquisa visa entender a visão do professor, suas contribuições e didática, investigando como atribuem os jogos e ensinamentos matemáticos, analisando as dificuldades, relacionando os jogos com recursos didáticos, e analisando as melhorias do processo de ensino.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Piaget (1973), defende o uso de jogos como ferramenta aliada às práticas de ensino-aprendizagem. No uso dos jogos, o brincar é trazido como linguagem infantil amparados ao simbólico e à realidade da criança. Como afirmam os (Parâmetros em Ação), pelo MEC aos Educadores da Educação Infantil em 1999. As Diretrizes e Bases Curriculares, norteiam e orientam a ludicidade e a criatividade. Ainda conforme as normas, a Base Nacional Comum Curricular, BNCC (2017), elenca os eixos estruturantes da educação infantil, assegurando as interações e brincadeiras.

Na educação infantil, a matemática trabalhando é aquela que está presente no dia a dia das crianças como a idade, o corpo, brinquedos, músicas, comparações e jogos. Devendo ser ensinada com o intuito de envolver a interpretação das coisas que envolvem nossa vida e o mundo. Segundo Oliveira (2002), trazer o jogo e a brincadeira como ferramentas no ensino possibilita a exploração dos sentidos. Pois o ensino da matemática de forma lúdica é um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento. A participação nos jogos em grupo também auxilia em conquistas cognitivas, emocionais, morais e sociais para a criança. É um estímulo para o desenvolvimento de várias habilidades.



A Lei Federal nº 8069/90, Estatuto da Criança e do Adolescente, no capítulo II, artigo no inciso IV-Brincar, praticar esportes e divertir-se. A lei vem garantir às crianças o direito às brincadeiras, as quais são voltadas para a educação. As leis e normas e diretrizes possibilitam aos educadores usar diversas ferramentas metodológicas no uso das brincadeiras e jogos como forma de garantia educacional.

METODOLOGIA

O presente estudo foi conduzido na Escola Professor Balduino Gomes De Sá, uma escola pública municipal em Salgueiro, PE que fica a 513 km da capital estadual, Recife. A referida Instituição de ensino de educação básica, voltada apenas para a etapa de formação de educação infantil, que atende crianças da zona rural e urbana de Salgueiro. Foram selecionadas duas turmas com a mesma faixa etária (3 anos), de turnos diferentes, onde as professoras possuíam abordagens didáticas distintas.

As aulas de ambas foram observadas, e após realizada a identificação das dificuldades de aprendizagem dos estudantes em matemática, foi apresentado aos alunos e professoras a ferramenta lúdica “Circuito numérico”. Esta ferramenta tem o objetivo era trabalhar as seguintes habilidades segundo a BNCC: “(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.” e “(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.”

A escolha do local é primordial, porém essa ferramenta pode ser vivenciada em sala fechada, ou área aberta da escola. Em sua execução, é disposto em quadrado 5x5 com uma pequena distância entre uma coluna e outra, números com fitas adesivas para fixar folhas com números impressos no chão. Todas as colunas são enumeradas na sequência de números de 1 a 5. Fitas coloridas são utilizadas no final de cada coluna para fazer um zigue-zague. Em cada quadrícula, faz-se um encaixe de cada número feito em “EVA”.

Recomenda-se que as crianças sejam organizadas em fila ou círculo. Cada crianças com um determinado número em mãos devera seguir o circuito, saltando no numeral correspondente ao que ele carrega até chegar a fita da mesma cor do número que ele tem em mãos, andando em zigue-zague ate o ponto final, onde ele deve encaixar o número a sua



respectiva forma.

A presente pesquisa recebeu fomento da CAPES através do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste artigo, apresentamos um estudo de caso e exemplos de experiências práticas nas salas de aula de educação infantil. Esse caso ilustra como a combinação de jogos matemáticos e uma boa didática podem resultar em melhorias significativas no desempenho matemático das crianças.

As crianças que participaram do jogo matemático demonstraram aumento no interesse pela disciplina, apresentaram melhorias perceptíveis nas habilidades alvo do desenvolvimento pedagógico do jogo. Demonstrando uma atitude positiva em relação à disciplina. Além disso, também observou-se maior absorção de conhecimento matemático entre as crianças que participaram das atividades lúdicas.

Foi evidenciado que inserir jogos matemáticos nas séries iniciais da Educação Infantil é uma estratégia eficiente para potencializar a aprendizagem de matemática, tornando-a mais leve e prazerosa para a criança. Pois, os jogos proporcionam uma aprendizagem envolvente, onde as crianças exploram os conceitos matemáticos de forma divertida e interativa. Ademais, a abordagem didática do professor tem um papel fundamental nesse processo, sendo os responsáveis por orientar e apoiar a exploração das descobertas durante os jogos (FIGUEIREDO, 2017)





CONCLUSÕES

Com o trabalho, pode-se perceber que a combinação do “Circuito numérico” é uma abordagem didática sensível às necessidades das crianças, pois é uma maneira promissora de potencializar a aprendizagem na Educação Infantil, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades matemáticas sólidas e duradouras, ao mesmo tempo que promove um ambiente de aprendizagem estimulante e positivo.

Conclui-se que o “Circuito numérico” foi uma didática eficaz e que deve ser trabalhada em conjunto pelos educadores e pais, buscando incentivar o desenvolvimento das crianças. Ela desenvolve um ambiente que promove a exploração, a descoberta e o



pensamento crítico, preparando as crianças para um futuro de sucesso nas próximas disciplinas matemáticas as erem vivenciadas na sua formação

REFERÊNCIAS

ALVES, E. M.S. **A ludicidade e o ensino de matemática**. Campinas, SP: Papirus, 2001.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

CANTORAL, R. **Desarrollo del pensamiento matemático**. México: Trillas, 2000.

FIGUEIREDO, F.F. Design de problemas com a utilização de tecnologias digitais na formação inicial de professores de matemática. **Tese** (doutorado em ensino de ciencias e matemática), Universidade Luterana do Brasil, Canoas, Brasil 2017.

PIAGET. **O conhecimento em Jean Piaget e a educação escolar**. UNIFAFIBE. 1973, p. 150. Disponível em <http://www2.dbd.puc-rio.br> Acesso em 10 de agosto de 2022.

OLIVEIRA. **Jogo e brincadeira**. 2002, p.90. Disponível em <https://www.avm.edu.br> Acesso em 14 de ago. de 2023.

