

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

PESCARIA DOS NÚMEROS : UMA CONSTRUÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO NA MATEMÁTICA

PESCA DE NÚMEROS: UNA CONSTRUCCIÓN DE LA ALFABETIZACIÓN MATEMÁTICA

FISHING FOR NUMBERS: A CONSTRUCTION OF MATHEMATICS LITERACY

Apresentação: Pôster

Maria Vitória Clementino¹; Thayná Milla Ricarte de Souza Neto²; Pamela Monalisa Hipólito Silva³, Franciene Feitoza da Silva⁴; Dan Vitor Vieira Braga⁵

INTRODUÇÃO

Muito se discute a importância de trabalhar a matemática lúdica na educação infantil, através de jogos e brincadeiras. Por meio dos jogos e atividades lúdicas, os alunos percebem a necessidade e utilidade de aprender matemática desenvolvendo a criatividade, a imaginação e a estimulação a socialização e convivência entre seus pares. Tendo em vista que a matemática lúdica é uma ferramenta essencial pronta para atender a necessidade de aproveitamento e entretenimento.

Segundo Vygotsky (1989. P. 119), “O lúdico influencia o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem do pensamento e concentração”. É através do lúdico que a criança adquire desenvolvimento em seus conhecimentos e aprendizagens.

O ensino da matemática, nesse contexto, é visto como um eixo importante na formação do indivíduo e sua cidadania, assim o objetivo geral dessa pesquisa foi de criar uma ferramenta para favorecer o ensino introdutório de matemática, pois, quando observado o diálogo e a dificuldade de crianças de 03 e 04 anos, foi nítida a necessidade da criação de aulas mais dinâmicas e que pudessem ajudar a tornar o dia-a-dia de professores da educação infantil mais prazeroso e criativo.

¹Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, mavi0414@gmail.com.br

²Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, thaynamillaricarte61@gmail.com.br

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

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

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

Baseado no exposto, o objetivo da presente pesquisa foi desenvolver e vivenciar um jogo para a disciplina de matemática, tendo como público alvo os estudantes da educação infantil de escolas públicas.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os jogos matemáticos têm uma multiplicidade de finalidades no âmbito escolar de ensino e aprendizagem de matemática, possibilitando o desenvolvimento, a motivação, o avanço intelectual entre os envolvidos, gerando cada vez mais resultados e fortalecendo a curiosidade e interesse dos alunos, fazendo com que os alunos busquem conhecimentos e saberes através dos jogos matemáticos (PESSOA;BORBA, 2010)

O jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta, e funciona como laboratório de aprendizagem, permitindo ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivocarse é fundamentalmente aprender” (VYGOTSKY; LEONTIEV, 1998, p. 23), ainda para o mesmo autor, ao desenvolver o jogo matemático em sala de aula, é fundamental para o professor compreender as conexões de forma lúdica, desenvolver a capacidade cognitiva do indivíduo no ato de propor desafios.

Ao ensinar matemática utilizando jogos matemáticos propiciando possibilidades de maximizar habilidades e competências aos envolvidos, onde os indivíduos se empolgam e vai gerando aprendizagem e obtendo resultados, tem como objetivo tornar um instrumento de ensino de matemática no âmbito escolar (FIGUEIREDO, 2017)

Pensar em como ensinar a matemática envolve o conhecimento amplo de vários aspectos. Nós começamos a pensar isso quando entendemos a competência da matemática, buscando a solução e comunicação de resultados de problemas. Trazer isso para construir tais competências junto aos pequenos. A matemática na educação infantil proporciona a realização de intervenções, levando mais exercícios variados para a sala de aula e proporcionando aos alunos, aprendizagens e habilidades essenciais ao seu desenvolvimento. Sendo assim, a introdução aos números é um momento de destaque na iniciação á matemática na educação infantil, pois eles estão presentes em diversos aspectos da vida. Desta forma, se tem a proposta do uso dos números através de jogos contribuindo para a construção da aprendizagem (CAMPOS, 2003)



A base nacional comum curricular (BNCC) informa que o a compreensão da matemática é necessária para todos estudantes da educação básica, “seja por sua grande aplicação na sociedade contemporânea, seja pelas suas potencialidades na formação de cidadãos críticos de suas responsabilidades sociais” (BRASIL, 2017, p. 263).

METODOLOGIA

O ponto de partida se deu com as visitas escolares feitas através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), onde na fase de ambientação, foi realizado o diagnóstico do ensino/aprendizagem de matemática nas turmas da Escola Municipal Professor Baldoíno Gomes de Sá, Salgueiro-PE. O município de Salgueiro fica localizado a 513 km da capital Recife, no sertão central pernambucano. A escola campo de análise localiza-se na zona urbana da cidade e atende ao público da educação infantil, tanto da zona urbana quanto da zona rural.

A pesquisa se deu forma qualitativa que, segundo Ludke e André (1986, p.13) apud Alencar (2016, p.66), “envolve a obtenção de dados descritivos obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes”.

A atividade lúdica desenvolvida foi denominada de “brincadeira de aprender com a pescaria”. Para a participação, o estudante pescava um número e tentava informar o nome do número e representava a quantidade indicando com os dedos das mãos. O jogo, idealmente, pode ser executado com o aluno em pé, mas pensando na mobilidade e acessibilidade, é possível a realização da brincadeira com o estudante sentado.

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

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Pode-se afirmar que as atividades lúdicas atingem um caráter educativo, tanto na formação psicomotora, como também na formação da personalidade das crianças. É através dessas atividades que envolvem o lúdico que a criança desenvolve uma relação nova entre situações do pensamento e da realidade, é nesse momento da relação com o real que a criança



tem possibilidade de experimentá-lo, buscando a construção e a recriação do mesmo.

De acordo com a ferramenta lúdica apresentada em sala, foram desenvolvidos as habilidades, a coordenação motora e a concentração (psicomotricidade). Como visto na imagem abaixo (figura 01), onde uma caixa de sapato com vários peixinhos coloridos está disposta no chão e em cada peixinho há um número desenhado. Duante a execução do jogo a criança deve conseguir pescar um dos peixes numerados e identificar o número que pescou. Depois, indicar corretamente o número com os dedos das mãos.

Figura 01: Jogo didático “Pescaria dos números” aplicado aos estudantes da educação infantil, turma de 5 anos. Na escola Professor Balduino de Sá, em Salgueiro –PE.

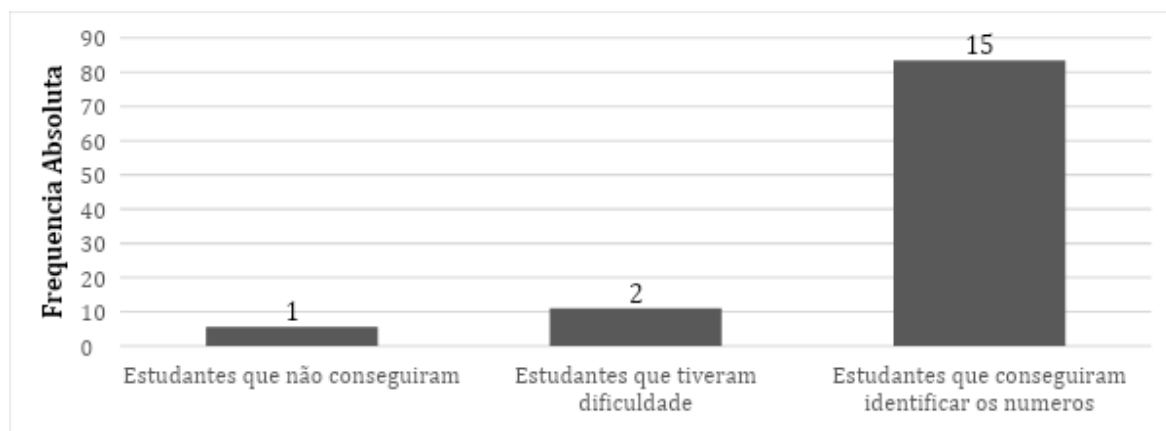


Fonte: Própria (2023).

Compreendendo as dificuldades e até mesmo a aceitação na escolha dos números, o gráfico abaixo, representa o desenvolvimento dos alunos diante da diversão educativa. Foi observado que todos conseguiram pescar um dos peixinhos na caixa e a maioria conseguiu identificar corretamente o número indicado no peixinho.



Gráfico 01: Resultado da avaliação pós-aplicação da ferramenta lúdica voltada aos estudantes da Educação Infantil - 5 anos.



Fonte: Própria (2023).

CONCLUSÕES

Diante do exposto percebe-se que é de suma importância que os conteúdos da matemática sejam trabalhados de maneira lúdica, sempre buscando o prazer da criança no momento de construção do seu conhecimento. Neste sentido, o referencial curricular nacional para a educação infantil é favorável no método de ensino com desenvolvimento integral da criança, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social. Assim, o lúdico na matemática faz com que os alunos participem ativamente das aulas visto que, eles se identificam bastante com as brincadeiras e jogos, o que foi muito nítido na utilização dessa abordagem e dessa ferramenta.

Trazer a matemática para o contexto humano, como a ferramenta “pescaria dos numeros” é expor a face lúdica por diferentes ângulos, é o caminho para o educador vencer os obstáculos da matemática na educação infantil. Visando as questões presentes no cotidiano dos pequenos, posicionando as crianças como seres capazes a construir o seu processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum. Secretaria de Educação Básica.** Brasília: MEC, SEB, 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br> Acesso em: 12 ago. 2023.

CAMPOS, M, L. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia:** uma proposta para favorecer a aprendizagem. 2003.



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.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 2016.

PESSOA, C; BORBA, R. Desenvolvimento do Raciocínio Combinatório na Escolarização Básica. Em Teia: **Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana**, Recife, v. 1, n. 1, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/emteia/article/view/2182> . Acesso em 04 out . 2023.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

