



## A INSERÇÃO DE JOGOS PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

SILVA, M. V. D.<sup>1</sup>; SANTOS, V. P. <sup>2</sup>; FERREIRA, K. V. <sup>3</sup>.; SANTOS, A. O. dos<sup>4</sup>; SOUZA, E. D. R. de<sup>5</sup>; SANTOS, L. G. A. <sup>6</sup>.

<sup>1</sup> Discente do curso superior em Pedagogia do IFNMG –Campus Salinas; <sup>2</sup>Discente do curso superior Pedagogia IFNMG – Campus Salinas; <sup>3</sup> Discente do curso superior em Pedagogia do IFNMG – Campus Salinas; <sup>4</sup>Discente do curso superior em Pedagogia do IFNMG- Campus Salinas; <sup>5</sup> Docente do Centro Solidário Rosana Costa Guimarães Petrone e Supervisora do PIBID; <sup>6</sup> Docente dos cursos de Licenciaturas do IFNMG – Campus Salinas e Coordenadora de Área do PIBID - Curso Pedagogia.

### Introdução

O ensino da matemática foi por muitos anos realizado de forma mecânica onde o professor apenas transmitia conhecimento para o aluno. Esse pensamento vem mudando com o tempo e inserindo novas práticas, onde os professores incentivam cada vez mais os seus alunos a gostar das disciplinas por meio de metodologias lúdicas adequadas a cada componente curricular. É necessário que o professor conceba os recursos lúdicos como instrumentos mediadores do processo ensino aprendizagem, com o intuito de gerar maior motivação nos alunos.

Segundo Groenwald e Timm (2000, p. 21): “a aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso, eles devem ser utilizados ocasionalmente para sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar diária”, assim, com o uso da gamificação de algumas atividades é possível perceber que os estudantes se tornam mais atentos e receptivos a participar e obtêm um resultado de desempenho satisfatório.

Para Vygotsky e Leontiev (1998, p. 23), "o jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta; funcionam como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivocar-se e fundamentalmente aprender”. Desse modo, o ensino a partir do lúdico permite aos alunos novas aprendizagens, além de facilitar o entendimento e prender a atenção do aluno naquela atividade que está sendo proposta, pois eles se sentem mais interessados e instigados a aprender.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), destaca que o docente não pode crer que apenas com atividades lúdicas o aluno irá aprender, pois é de suma importância que o professor esteja lá para orientar e saber se essas brincadeiras lúdicas estão cumprindo com suas finalidades (BRASIL, 1998). Deste modo, as atividades lúdicas não devem ser realizadas apenas como um momento de recreação, mas com a finalidade de educar o estudante. Nessa acepção, é necessário que os docentes procurem alternativas para promover a motivação à aprendizagem, atenção, organização, concentração, desenvolver a autoconfiança e a socialização, raciocínio lógico-dedutivo e o senso cooperativo, assim, os jogos e brincadeiras lúdicas possuem grande relevância para que o professor consiga aumentar essas motivações em seus discentes.

Partindo desse pressuposto, este estudo se justifica pelas experiências proporcionadas a partir da imersão no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), onde foi possível perceber a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem na Educação Infantil (EI). Dessa

---

<sup>1</sup> Autor apresentador do trabalho de forma oral ou por exposição de pôster.



forma, buscou-se responder a seguinte problemática: Qual a importância da inserção de jogos, enquanto recurso didático lúdico, no ensino da matemática na educação infantil? Visando buscar respostas para este questionamento, foi proposto como objetivo geral, compreender a percepção de docentes sobre jogos pedagógicos no ensino da matemática na EI. E, como objetivos específicos: investigar a percepção de docentes da EI sobre o uso de jogos no ensino da matemática para essa etapa de ensino; e, analisar como os docentes têm percebido os resultados no ensino da matemática na EI, quando inserem os jogos no seu fazer pedagógico.

### **Materiais e métodos**

Esta pesquisa se efetivou numa abordagem qualitativa, de cunho exploratório. Para Gil (2002), esse tipo de pesquisa é destinado a delinear percepções de pessoas com maior familiaridade com o problema, de forma que o pesquisador ao analisar traz à tona ideias e descobertas que possibilitem realizar considerações sobre o objeto de estudo.

Assim, para melhor discutirmos o nosso tema foi realizada uma pesquisa através do *google* formulário com professoras da Educação Infantil que atuam no Centro Solidário Municipal de Educação Infantil-Rosana Costa G. Petrone (CSMEI) do município de Salinas/MG no mês de agosto de 2023. Foram entrevistadas 5 (cinco) professoras do gênero feminino, que trabalham na pré-escola e que possuem entre 5 e 23 anos de docência. O questionário foi elaborado com oito perguntas, contendo quatro perguntas pessoais e quatro em relação ao tema, as questões tinham como foco identificar se essas professoras utilizam jogos para ensinar os alunos no ensino da matemática, se elas veem resultados nisso e qual é a importância da inserção do lúdico para elas. Para o anonimato delas, receberão o codinome Educadora e um algarismo numérico para diferenciá-las. A análise se deu de forma interpretativa, interligando e explorando as respostas das docentes, por similitude e distinções.

### **Resultados e discussão**

Na concepção de Souza (2012, p.16), “os jogos constituem um suporte metodológico importante, pois através deles, os alunos podem criar, pesquisar, ‘brincar’ e ‘jogar’ com a matemática”. Partindo desse pressuposto, foram feitas as seguintes perguntas para os sujeitos da pesquisa: 1. “*Você faz uso de jogos e brincadeiras para ensinar matemática a seus discentes? Que tipo?*”; 2. “*Você acredita que a técnica de ensino por meio de jogos é útil para o aprendizado numérico? Por que?*”; 3. “*Você identifica alguma mudança no aprendizado das crianças por meio dessa técnica?*”; 4. “*Para você qual a importância de ensinar os números através de jogos e brincadeiras?*”

Para a questão 1 uma das docentes respondeu: “*Sim. Blocos lógicos, palitos, balões, números móveis, escrever na areia, andar sobre o número traçado no chão etc.*” (E5). Percebe-se que para ensinar não necessita de tantos recursos caros, mas sim aquilo que já possui no trabalho escolar ou até mesmo em casa e é a partir desses ensinamentos que os alunos conseguem compreender e adquirir mais conhecimento sobre o tema proposto.

Na questão 2 teve-se algumas respostas em destaque: “*Sim, a criança nessa fase precisa ser estimulada e também precisa do material concreto manipulativo para assim, ter uma aprendizagem de qualidade! E nada melhor do que utilizar em sala de aula os jogos*” (E1); e, “*Sim. Porque se torna criativo e divertido*” (E3). Consegue-se perceber a importância dessa inserção e o quanto ela é útil para o aprendizado dos alunos, brincando, as crianças desenvolvem a aprendizagem por meio da imaginação, da pesquisa, da resolução de problemas e aguça a criatividade (SOUZA, 2012).

Em relação à questão 3, pelas respostas dos sujeitos, percebe-se a mudança no aprendizado dos alunos através do lúdico: “*Sim eu falo com autonomia porque meus alunos aprendem e desenvolvem muito bem, tanto na educação infantil como na alfabetização que já atuo por mais de vinte e três anos, com*



*resultados maravilhosos”!* (E1). Com essa fala tem-se a confirmação de que a utilização desse método para ensinar a matemática assim como o alfabeto gera bons resultados, mostrando que o docente não precisa ficar preso a métodos tradicionais que são impostos.

E isso é confirmado pela docente E3 na resposta da pergunta 4 quando diz “*As atividades se tornam lúdicas e divertidas, assim o aprendizado se torna mais fácil e não cansativo*”. Nota-se, que é de suma importância incluir os jogos no ensino da matemática na Educação Infantil, pois as crianças não conseguem ficar concentradas por muito tempo e é necessário a repetição para melhor fixar o conteúdo, o que é proporcionado pelos jogos sem ser cansativo. Desse modo, o lúdico se tornou uma ferramenta de grande relevância na educação.

### Considerações finais

A pesquisa sobre a inserção de jogos na educação infantil é de extrema importância, pois o lúdico permite que a criança desenvolva a criatividade, participação e interesse sobre determinado assunto. Quando se trata da disciplina de matemática, podemos observar que a utilização de jogos como ferramenta didática vem auxiliando no processo metodológico, levando em consideração que esta é uma área classificada como complicada e difícil. Sendo assim, os jogos ajudam a criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de considerar os interesses e as motivações dos educandos em expressar-se, agir e interagir nas atividades realizadas na sala de aula.

Dessa forma, o estudo mostrou-se relevante para o campo do ensino da matemática na educação infantil, já que, a utilização dos jogos quando planejada e bem articulada promove melhor compreensão do conteúdo e até mesmo melhor interação entre aluno/professor e aluno/aluno, estimulando os saberes de forma divertida. O professor de Educação Infantil desempenha um papel indispensável: o de estimulador e mediador nas relações e nos resultados, proporcionando um entendimento significativo. Portanto, cabe ao docente proporcionar esses momentos aos seus alunos, sempre atento à maneira que essa prática está sendo colocada para que realmente se concretize o aprendizado.

### Agradecimentos

Os autores agradecem ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e ao IFNMG – *Campus Salinas* pelas ricas discussões e oportunidade de aprofundamento do conhecimento entre teoria e prática na construção da formação docente.

### Referências

- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- GROENWALD, C. L. O.; TIMM, U. T. Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula. **Educação Matemática Em Revista - RS**, nov., 2000, p. 21-26. Disponível em: <http://sbemrevista.kinghost.net/revista/index.php/EMR-RS/article/view/2303>. Acesso em: 29 de ago. 2023.
- SOUZA, E. N. **A Matemática nos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**: uma construção de aprendizagem. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Curso de Pedagogia. Centro Universitário Católico Salesiano *Auxilium*. São Paulo: 2012.
- VYGOTSKY, L. S.; LEONTIEV, A. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Edusp, 1998.