

RELATO DE EXPERIÊNCIA: JOGO “ÁRVORE DA ADIÇÃO” UMA FERRAMENTA PARA AUXILIAR O ENSINO DE MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Diangela Alexandre Ribeiro¹

Leidiane de Sousa Perreira²

Luana Rodrigues Ferreira³

RESUMO

Esta pesquisa desenvolveu-se a partir da análise do ensino de matemática na Educação Infantil. Tendo como ponto de partida a descrição e aplicação o jogo “Árvore da adição”, com uma turma do infantil V, no Centro de Educação Infantil Liceu Diocesano, localizada no bairro Seminário na cidade de Crato – CE. O objetivo deste trabalho desdobra-se na análise do nível de conhecimento dos alunos na Educação Infantil acerca dos números e da resolução de problemas envolvendo operações simples de adição, assim como propiciar construção de novos conhecimentos e discussão envolvendo a matemática no cotidiano. A metodologia utilizada é de cunho qualitativo, buscando compreender a importância de trabalhar, de forma lúdica, atividades/jogos que contribuam no processo ensino-aprendizagem da criança. Além de observar a postura e as metodologias aplicadas pelo professor, afim de desencadear uma reflexão a respeito da formação do professor. Para a fundamentação deste artigo, apropriamo-nos dos pensamentos dos seguintes autores: Kishimoto, Montessori, Saltini, Santos e Neves.

Palavras-chave: Jogo; Educação Infantil; Matemática

INTRODUÇÃO

A matemática é essencial para o desenvolvimento do ser humano, estando presente no nosso cotidiano possibilitando capacidades de resolver situações, de raciocínio lógico e criatividade.

¹ Aluno do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Regional do Cariri- URCA; e-mail: diangelaribeiro1996@outlook.com

² Aluno do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Regional do Cariri- URCA; e-mail: lladysousa503@gmail.com

³ Aluno do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Regional do Cariri- URCA; e-mail: rluana175@gmail.com

Assim, a utilização de jogos, no ensino da matemática na Educação Infantil, são ferramentas lúdicas que possibilitam o facilitamento da aprendizagem de uma maneira mais significativa e eficaz. Seguindo este pensamento, realizamos uma pesquisa com intuito de sondar o que crianças da Educação Infantil sabem acerca dos números e das somas dos mesmos.

De acordo com Santos (2000, p. 161) “[...] o jogo com a brincadeira representam recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança.”.

Contudo, os jogos vem ganhando cada vez mais espaço e importância no ambiente escolar, mas para assumir a função educacional, deve-se possuir objetivos definidos que possam auxiliar o desenvolvimento da aprendizagem de um conteúdo específico.

A pesquisa foi desenvolvida no dia 14 de março de 2018, por intermédio da visita a escola Centro de Educação Infantil Liceu Diocesano, localizada no bairro Seminário no Crato - CE para a disciplina de Didática da Matemática na Educação Infantil, cursada no VI semestre, ministrada pela professora Ana Paula. Realizamos uma atividade com os alunos do infantil V, tendo como objetivo observar o nível de intimidade que as crianças tinham com os números, através do jogo “Árvore da adição”, um jogo de soma simples e adequado para as crianças do infantil V, envolvendo a ludicidade. Conforme PIAGET:

[...]por meio de atividades lúdicas, a criança assimila ou interpreta a realidade própria, atribuindo, então, ao jogo um valor educacional muito grande. Neste sentido, propõe-se que a escola possibilite um instrumental à criança, para que por meio de jogos, ela assimile as realidades intelectuais, a fim de esta mesmas realidades não permaneçam exteriores à sua inteligência. (PIAGET apud BRENELLI, 1996, p.21)

A sala tinha um total de quinze alunos, e apenas uma professora, foram divididos três grupos de cinco alunos para que o jogo tivesse sucesso e fosse realizado de forma organizada. Depois o jogo foi feito de forma coletiva entre todos os alunos para a observação da interação dos colegas entre si.

Para fundamentar e enriquecer este relatório, foram exploradas uma das ideias dos autores Montessori, Kishimoto e Saltini.

A metodologia utilizada tem abordagem qualitativa, buscando compreender a importância de trabalhar, de forma lúdica, atividades/jogos que contribuam no processo ensino-aprendizagem da criança. Esta pesquisa de campo gera uma reflexão nos professores e na equipe que fez esta atividade, ou seja, futuros educadores, fazendo pensar na maneira que se poderá atuar em sala de aula, o posicionamento perante os

alunos, as futuras ideias e modos de educar. Organizamos a pesquisa com o auxílio da categorização simples.

A relevância deste trabalho está em instigar a todos os membros envolvidos com a educação a dar maior atenção no que diz respeito as atividades propostas para as crianças da educação infantil, esta é uma fase em que elas estão aprendendo a colocar em prática suas capacidades.

DESENVOLVIMENTO

A matemática está presente no dia a dia das pessoas. Dessa forma, o contato das crianças com os conhecimentos matemáticos se dá antes mesmo delas entrarem na escola, visto que diariamente realizam atividades que envolvem números, ou seja, elas utilizam os mesmos em suas brincadeiras, como amarelinha, pique-esconde, ir a uma mercearia comprar balas, como também nos desenhos que elas assistem.

Portanto é importante que o professor estabeleça associação do conteúdo com as atividades lúdicas, concebendo estratégias e jogos matemáticos que favoreçam o aprendizado matemático da criança. Trabalhar com jogos nos anos iniciais, segundo Montessori:

É uma técnica que facilita o desenvolvimento dos alunos. Com a utilização de jogos no ensino de matemática, o professor tem possibilidades de oferecer várias opções para desenvolver as capacidades dos educandos em cada fase em que se encontram. Utilizar jogos de forma coerente com os objetivos a serem alcançados, explorando a ludicidade, é uma maneira inteligente e criativa de promover a superação de obstáculos no ensino de matemática (1965).

Aprender matemática é um processo contínuo de abstração do qual a criança atribui significados e estabelece relações com base na observações, experiências e ações que fazem, desde cedo, sobre elementos do seu ambiente físico e sociocultural.

Os jogos matemáticos desenvolvem o raciocínio lógico das crianças e suas habilidades, sendo assim, é papel do professor aproveitar os conhecimentos prévios e, a partir disso estabelecer relações com os conhecimentos sistematizados de modo que promova uma aprendizagem satisfatória. Segundo Kishimoto: “Os jogos estão vinculados no pensamento de cada criança mesmo que ela ainda não os conheça, porque a mesma cria suas próprias fantasias através de brinquedos ligados ao seu cotidiano familiar (2007)”

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Jogo: Árvore da Adição

Metodologia: inicialmente, pediu-se para que as crianças sentassem no chão em forma de círculos, e a árvore foi colocado no meio da roda, para que ficasse visível para todas as crianças. A turma foi dividida em 5 equipes de 3 alunos para facilitar o desenvolvimento e a compreensão do jogo. Logo depois, foi explicado como se joga e a sua finalidade.

Ao iniciar o jogo, cada criança da equipe ficou responsável para realizar um passo do jogo, em que uma criança jogava os dados e contava o número que saiu, outra ficou responsável por contar e colocar o número de bolinhas na árvore e a terceira criança procuraria o resultado na régua na qual continha a representação dos números de 2 a 12.

Nesse jogo foi abordado a construção do sistema de numeração, que pertence ao campo de experiência ET (espaços, tempos, quantidades, relações e transformações). Por meio do jogo “árvore da edição”, os educandos se apropriarão das noções matemáticas, já que o propósito desse jogo é fazer com que a criança junte determinadas quantidades para chegar a um resultado.

Na realização da atividade pode-se perceber que as crianças já apresentam um desenvolvimento dos conhecimentos matemáticos, ao passo que não tiveram dificuldade em resolver as operações de adição, e resolviam com bastante agilidade e rapidez. Nota-se também, que as crianças sempre procuravam os seus colegas para pedirem ajuda.

Diante do exposto foi percebido um despreparo por parte da professora, em dizer ao grupo que os alunos não sabiam, em determinados momentos, somar. Mas o que faltava era a estimulação da professora em propor atividades que trabalhassem os números de forma lúdica; talvez por não achar que os alunos fossem capazes de compreender certas atividades e ter resultados positivos no processo ensino-aprendizagem.

Porem existem as várias possibilidades da explicação para esse despreparo, o lúdico pode não ser levado em conta e a professora acaba deixando de lado a importância do mesmo para o educando.

Deve ser levado em conta algumas características necessárias a um educador, como por exemplo: a serenidade e a paciência. Muitas vezes, em situações difíceis do cotidiano escolar, que são muitas, como brigas, conflitos e disputas, essas qualidades fazem parte da “paz que a criança necessita”. Neste sentido, Saltini orienta:

Observar a ansiedade, a perda de controle e a instabilidade de humor vão assegurar a criança ser continente de seus próprios conflitos e raivas, sem explodir, elaborando-os sonha ou em conjunto com o educador. A serenidade faz parte dos conjuntos de sensações e percepções que garantem a elaboração de nossas raivas e conflitos. Ela conduz ao conhecimento de si mesmo, tanto do educador, quanto da criança (2008, p. 102).

Ao aproximar-se do encerramento da atividade, as crianças acabaram por se dispersar, se distraírem, ou seja, foram perdendo o interesse, o que é considerado normal para crianças que estão nessa faixa etária do infantil V. As crianças estão sempre buscando e tendo curiosidade por coisas novas, estão sempre em busca de novas descobertas, novas criações etc.

A aula de campo foi uma experiência positiva para o grupo, o contato com as crianças, levando a nossa prática através do jogo, foi bastante rico para nossa formação, através da possibilidade de colocarmos em prática, a teoria.

CONSIDERAÇÕES

O desenvolvimento deste trabalho nos proporcionou uma reflexão sobre novas metodologias que irão auxiliar o processo de ensino, aprimorando os conhecimentos dos educandos, contribuindo para sua formação enquanto ser social, bem como, melhorando a qualidade de ensino.

Compreende-se neste estudo que o jogo, pode ser utilizado como uma ferramenta pedagógica, desde que ao se apropriar da ludicidade no processo educativo o professor trabalhe com objetivos, que deseje alcançar através do jogo que será utilizado em sala de aula.

Notamos ainda a importância da criança ter o ensino de matemática já nessa fase inicial de alfabetização, que consiste, na Educação Infantil, tendo em vista que ao chegar na escola ela já entrou em contato com essa área de saber pelo seu convívio familiar e social, ou seja, a matemática está presente desde cedo na nossa vida e como bem sabemos é nessa fase que as crianças se apropriam de conceitos que irão utilizar ao longo de sua vida.

Dessa forma desenvolver o processo de ensino, envolvendo a ludicidade na Educação Infantil, assim como, no Ensino Fundamental proporciona uma aprendizagem mais significativa e prazerosa, visto que o lúdico atrai a atenção das crianças e dos jovens, possibilitando o autoconhecimento, o conhecimento dos outros, além de desenvolver sua socialização.

REFERÊNCIAS

BRENELLI, R. P. **O Jogo como Espaço para Pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas, São Paulo: Papirus, 1996.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: A criança o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MONTESORI, Maria. Disponível em:

<<http://lereescrevercerto.blogspot.com/2009/09/peagogicas-montessori.html>>. Acesso em: 21 de out. 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 14. ed. Petrópolis, RJ, 2007.

SALTINI, Cláudio. **Afetividade e inteligência**. Rio de Janeiro: DP&A, 2008.