

O USO DE JOGOS MATEMÁTICOS COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA E APRENDIZADO DE ALUNOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

THE USE OF MATHEMATICAL GAMES AS A PEDAGOGICAL PRACTICE AND STUDENT LEARNING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Thiago Rodrigues Lima²

Orientador: Dácio Pereira Damasceno

INSTITUTO DE ENSINO SUPERIOR FRANCISCANO - IESF

RESUMO

Os jogos matemáticos quando utilizados na escola deve ser livre de pressões e avaliações, pois cria um clima de liberdade, propício à aprendizagem e estimulador do interesse, da descoberta e da reflexão das crianças. Com relação à socialização das crianças, o lúdico também possibilita melhor interação entre os coleguinhas. Portanto, este trabalho tem como objetivo compreender a relevância dos jogos matemáticos para a socialização e aprendizado dos alunos da educação infantil. E para isso contou com uma investigação exploratória e explicativa, um estudo bibliográfico e uma pesquisa qualitativa. Contudo, considera-se que será buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico que se conseguirá uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança. Uma atitude lúdica não é somente desenvolver diversas atividades lúdicas, mas antes de tudo, uma maneira de ser, de estar, de pensar e de encarar a escola, bem como de relacionar-se com os alunos. Conclui-se, portanto que é necessário aprender como professor, entrar no mundo da criança, no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela. Quanto mais espaços lúdicos forem proporcionados na educação, em especial na infantil, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma, afetiva e de qualidade ela será.

¹ Artigo apresentado à Coordenação de TCC do Instituto de Ensino Superior Franciscano - IESF para obtenção do Grau em Pedagogia.

² Graduando. Thiago Rodrigues Lima. Email: thiagorodrigues038lima@gmail.com.

Palavras-chave: Jogos matemáticos; Educação Infantil; Aprendizado.

SUMMARY

Mathematical games, when used at school, should be free from pressures and evaluations, as they create a climate of freedom, conducive to learning and stimulating children's interest, discovery and reflection. With regard to children's socialization, play also enables better interaction between peers. Therefore, this work aims to understand the relevance of mathematical games for the socialization and learning of early childhood students. In addition, for that it had an exploratory and explanatory investigation, a bibliographic study and a qualitative research. However, it is considered that it will be by looking for new ways of teaching through play that a quality education will be achieved and that really manages to meet the interests and needs of the child. A playful attitude is not only to develop different playful activities, but above all, a way of being, of being, of thinking and facing the school, as well as of relating to the students. It is concluded, therefore, that it is necessary to learn as a teacher, to enter the child's world, his dream, his game and, from there, play with him. The more playful spaces are provided in education, especially in children, the more joyful, spontaneous, creative, autonomous, affective and of quality it will be.

Keywords: Mathematical games; Child education; Apprenticeship.

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se desenvolverá através da explanação de informações sobre o uso de jogos matemáticos como prática pedagógica e aprendizado de alunos na educação infantil.

Há algum tempo vem sendo questionado se os jogos aplicados ao ensino da Matemática para crianças, realmente proporcionam seu aprendizado e socialização, ou se elas realmente aprendem brincando. Por isso, quando os professores optarem por trabalhar a Matemática por meio dos jogos, eles devem levar em conta tanto a importância da definição dos conteúdos e das habilidades presentes nas brincadeiras, quanto o planejamento de sua ação, objetivando demonstrar sempre que o uso dos jogos não se torne apenas um mero lazer.

Portanto, diante desse contexto a problemática a ser trabalhada nessa

pesquisa questiona: a utilização dos jogos matemáticos em sala de aula facilita a socialização e o aprendizado de alunos na educação infantil?

Diante da problemática proposta surgem as seguintes hipóteses: os jogos

matemáticos facilitam através do lúdico a socialização e aprendizado dos alunos; esses jogos matemáticos desenvolvem o raciocínio lógico das crianças suas habilidades e levam as crianças a conceberem a matemática como uma disciplina prazerosa; proporcionam a criação de vínculos positivos na relação professor-aluno e aluno-aluno e a ludicidade está ligada às dimensões do prazer, da intencionalidade e da criatividade, do sonho, da magia, da sensibilidade, do imaginário, sendo esta um indicativo para superação do dualismo.

Contudo, esta pesquisa contará com uma investigação exploratória e explicativa, um estudo bibliográfico e uma pesquisa qualitativa.

Sendo assim, esta pesquisa tem como objetivo compreender a relevância dos jogos matemáticos para a socialização e aprendizado dos alunos da educação infantil. E como objetivos específicos: demonstrar a influência da utilização dos jogos matemáticos no processo ensino aprendizagem e socialização de alunos da educação infantil; compreender os pensamentos dos pesquisadores Piaget e Vigotsky com relação aos jogos; descrever a importância da utilização dos jogos matemáticos na escola e compreender a relevância dos jogos matemáticos para a socialização e aprendizado dos alunos da educação infantil.

As relações entre os jogos, a criança e a educação têm merecido uma constante atenção, especialmente dentro de perspectivas pedagógicas que são bastante empregadas atualmente para se discutir temas como este escolhido para realização desta pesquisa.

Desta forma, o uso do lúdico como fins pedagógicos e como prática de socialização e aprendizado da criança, nos faz considerar como relevante para a situação de ensino aprendizagem e desenvolvimento infantil, pois se considera que a criança da educação infantil aprende de modo intuitivo, adquirem noções

espontâneas em processos interativos, envolvendo o ser humano com sua afetividade e interações sociais.

De acordo com Ronca (2009, p. 27) “Os jogos, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência”.

Contudo, torna-se necessário que as crianças viajem na sua imaginação gerando uma integração entre os conteúdos teóricos a serem aprendidos e o lazer tão desejado por elas.

Portanto, a realização dessa pesquisa proporcionará uma visão do todo, das formas de aprendizagem, da aprovação das atividades que devem ser realizadas pelos professores aos alunos e principalmente da grandeza de se trabalhar a ludicidade na criança, demonstrando sua participação ativa durante as aulas.

Assim sendo, a relevância do tema e as contribuições no âmbito social desta pesquisa é comprovar a partir de estudos disponíveis na literatura que com a utilização de jogos matemáticos em sala de aula haverá uma contribuição à formação de atitudes sociais como, respeito mútuo, cooperação, relação social e interação, auxiliando na construção do conhecimento.

Dessa maneira, a estruturação deste trabalho foi feita por divisão em sessões e sessões. No primeiro colocou-se a introdução. No segundo serão descritos alguns exemplos de jogos matemáticos, suas habilidades segundo a BNCC e seus desenvolvimentos. No terceiro serão demonstradas informações sobre a influência da utilização dos jogos matemáticos no processo ensino aprendizagem e socialização de alunos da educação infantil, tendo como base os pensamentos dos pesquisadores Piaget e Vygotsky. E no quarto as considerações finais descrevendo a importância da utilização dos jogos matemáticos na escola e sua relevância para a socialização e aprendizado dos alunos da educação infantil.

Por fim, o lúdico torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência.

2 TIPOS DE JOGOS MATEMÁTICOS E SUAS HABILIDADES SEGUNDO A BNCC

Os jogos dentro das perspectivas de ensino lúdico nos leva a enxergar cada

vez mais a criança como ser interdependente com o meio e como construtor de seu próprio conhecimento. (DOROTEÁ et al., 2016).

A partir do estudo apresentado nesse trabalho, apresentamos alguns jogos favoráveis ao desenvolvimento do raciocínio lógico e à ampliação do conhecimento acerca de conteúdos trabalhados com a criança.

➤ FORMAS E LINHAS DE MOVIMENTO

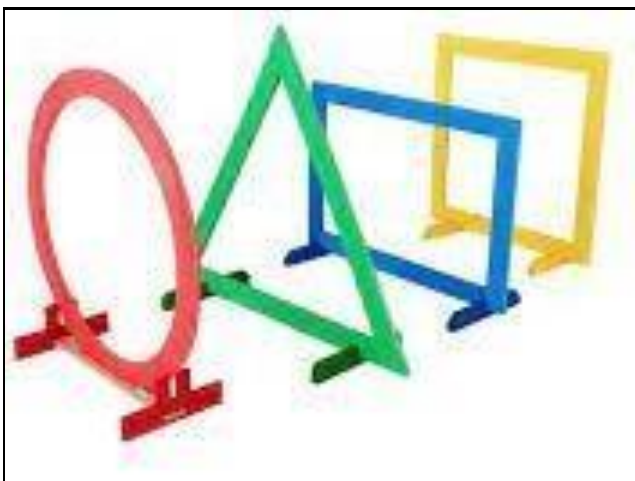
Os objetivos dos jogos e desenvolver o raciocínio lógico-matemático e

construção do conceito de medidas, noções de espaço e tempo através do lúdico; relacionar o numeral com a escrita; participar de brincadeiras coletivas, respeitando a ordem de realização e a vez dos demais colegas brincarem.

A intencionalidade pedagógica da brincadeira formas e linhas de movimento consistem em possibilitar o desenvolvimento de vários objetivos de aprendizagem e desenvolvimento contidos na BNCC que são: resolver situações problema formulando questões, levantando hipóteses, organizando dados, testando possibilidade de solução e relacionar números a suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência. (BRASIL, 2017, p. 49-50).

O desenvolvimento do jogo consiste em: o professor deve fazer um círculo com as crianças dentro da sala. Elas devem ficar todas sentadas, sentadas no chão e o professor faz a apresentação do tema da aula, bem como as cores presentes em cada figura geométrica, será feita a demonstração da escrita dos nomes (quadrado, círculo, retângulo, triângulo), através de materiais pedagógicos que compõe o jogo formas e linhas de movimento, colorir desenhos impressos no papel da mesma cor que possui as formas apresentadas (azul, vermelho, amarelo e verde) observar o desenvolvimento e aprendizagem das crianças sobre o tema abordado. Montar o circuito com os objetos de movimentos. Nesse circuito há momentos em que as crianças deverão pular por cima da trave, ou passar por baixo, há uma espécie de bambolê que elas devem passar por dentro sem derrubar a peça, respeitando a ordem proposta pelo professor, primeiro o quadrado, segundo o círculo, terceiro o retângulo e depois o triângulo, após isso deve passar pela baliza montada com objetivo de desenvolver a coordenação motora, equilíbrio e concentração das crianças. As regras são apenas para auxiliar no desenvolvimento da concentração e concepções matemáticas. E consiste em quem derrubar algum objeto deve reiniciar a brincadeira (não será penalizada). (LAZARETTI, 2022).

Figura 1: Formas e linhas de movimento



Fonte: <https://www.ensinandocomcarinho.com.br/2013/08/formas-geometricas-com-moldes.html> Acesso em 17.09.22.

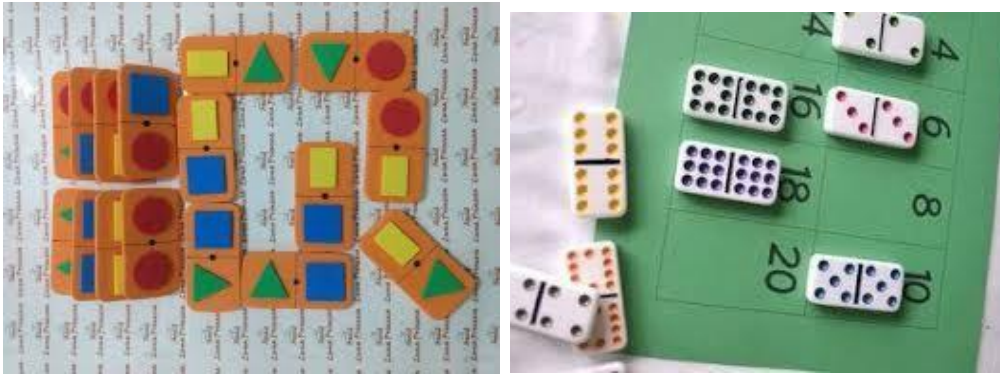
➤ DOMINÓ

O jogo de dominó tem objetivo de proporcionar as crianças a possibilidade de aprender sobre habilidades relacionadas ao raciocínio lógico através da observação, levantando hipótese, análise, reflexão, tomada de decisão e argumentação.

A intencionalidade pedagógica do “Jogo Dominó” é oportunizar o desenvolvimento de dois objetivos de aprendizagem contidos na BNCC que são: estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades e classificar objetos e figuras, de acordo com suas semelhanças e diferenças.

(BRASIL, 2017, p. 49-50).

No jogo de dominó a criança deverá unir os lados das peças com as mesmas formas geométricas desenhadas ou com os mesmos números. Serão 2 ou 4 crianças, com 16 peças, sendo que cada peça tem dois lados contendo as duas figuras que podem ser quadrado/quadrado, quadrado/triângulo, quadrado/círculo, quadrado/retângulo, assim sucessivamente, total de 16 peças ou numerais de 1 a 6. As crianças devem sentar-se em posições opostas (um de frente para o outro). São dadas 6 peças para cada participante, sobra 4 na mesa, ou 8 peças para cada participante, como preferir. Quem for começar o jogo distribui as peças e em seguida coloca sua peça na mesa. O segundo jogador deverá encontrar uma peça que tenha em um dos lados a mesma figura de um dos lados da que está à vista. E assim sucessivamente até se acabarem as peças. Se a criança não possuir nenhuma peça que se encaixe no jogo, ela pega uma peça da mesa, ou seja, do monte, e se caso não houver peça na mesa ele passará a vez. A primeira criança que conseguir colocar todas as peças no jogo. Quando alguém bate (ficar sem peças na mão) ou quando o jogo fica fechado, ou seja, quando não é mais possível baixar peças a pessoa bateu ou ganhou. (PEREIRA, 2022).

Figura 2: Dominó geométrico

Fonte: <https://www.elo7.com.br/dominio-de-eva/dp/1134399>. Acesso em 17.09.22.

➤ JOGO DE MEMÓRIA

O Objetivo do Jogo da Memória é despertar na criança o prazer pela aprendizagem de forma lúdica criando meios e rotinas diferentes em sala de aula; despertar o interesse pela matemática explorando a relação numeral e quantidades; comparar quantidades e classificar imagens através de um atributo; desenvolver a leitura e escrita dos numerais de 1 a 10, estabelecendo a correspondência numeral e número; explorar a associação de quantidades de elementos com numeral correspondente.

A intencionalidade pedagógica do jogo de memória é possibilitar o desenvolvimento de dois objetivos de aprendizagem contidos na BNCC. Um pertencente ao campo de experiência da BNCC: classificar objetos e figuras, de acordo com suas semelhanças e diferenças e relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência. (BRASIL, 2017, p. 49-50).

O Jogo da “Memória”, é um clássico formado por peças que apresentam uma figura ou número em um dos lados, cada figura se repete em duas peças diferentes. Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo para que não possam ser vistas pelos competidores. Os jogos possibilitam as crianças da educação infantil o desenvolvimento de noções como, relações de comparações, semelhanças e diferenças, interações, ordem

e regras de convivência. Organize duplas de crianças e coloque as cartelas viradas para baixo embaralhadas sobre a mesa. Peça que decidam a ordem de jogar. Oriente cada criança, na sua vez, a desvirar duas cartas. Se as cartas forem iguais, forma-se par. A criança fica com as cartas e continua a jogar. Se as cartas forem diferentes, não se forma par. O aluno deixa as cartas viradas para baixo no mesmo lugar e passa a vez para o próximo aluno. Ganha quem formar maior número de pares. (PERES, 2022).

Figura 3: Jogo de memória



Fonte: <https://educamarket.com.br/produto/jogo-da-memoria-frutas/>. Acesso em 17.09.22.

➤ JOGO PEGA VARETA

O jogo pega varetas é um ótimo instrumento de aprendizagem, que pode ser trabalhado nas aulas de matemáticas com os estudantes da educação infantil, porém, cabe ao professor usar a criatividade e adaptar o mesmo para que os pequenos possam usufruir do jogo e ainda resultar no desenvolvimento das habilidades matemáticas. Souza (2022, p.39), “Esse jogo desenvolve o pensamento, a concentração, a atenção e o convívio social, ficando mais simples

aprender que nem sempre é possível ganhar e que a derrota faz parte do jogo e também da vida”.

Para tanto, Reis (2016) afirma que este jogo trabalha: Cores; Percepção espacial: Orientar-se e deslocar objetos no espaço; Coordenação motora; Quantificação: Adição, Cálculo mental, Comparação de quantidades – mais e menos; Grandezas e Medidas: Atribuição de diferentes valores aos mesmos objetos, de acordo com a cor, Percepção de que objetos podem representar valores diferentes; Desenvolvimento de estratégias; Antecipação do resultado das próprias ações e desenvolvimento de estratégias próprias; Atenção e observação; Socialização e autonomia, estimulando a troca e o confronto de ideias (REIS, 2016, p.128).

O jogo inicia-se com o jogador segurando todas as varetas com uma só mão e todas elas devem estar na vertical. As varetas devem estar suspensas a alguns centímetros de uma superfície plana, como uma mesa ou o próprio chão.

Cada jogador deverá pegar um palito no “feixe”. Feito isso solta-se as varetas, deixando-as cair sem interferência. Quando todas elas entrarem em contato com a superfície, o jogo se finaliza com o jogador que tenha pegado maior número de varetas. (OLIVEIRA et al., 2019). **Figura 4:** Jogo pega varetas



Fonte: <https://www.google.com.br/search?q=jogo+pega+varetas+regras&sxsrf=>. Acesso em 17.09.22.

3 A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS MATEMÁTICOS NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM E SOCIALIZAÇÃO DE ALUNOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar é sem dúvida uma forma pela qual as pessoas e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações e para diversas finalidades. No ambiente escolar o brincar proporciona não só um meio real de aprendizagem como também permite que os professores percebam e aprendam sobre as crianças e suas necessidades.

Conforme Lima (2006, p. 78), um dos primeiros contatos da criança com o

mundo se dá através da brincadeira,

Muitos adultos, não se dão conta, mas cada gesto, cada palavra, cada movimento é absorvido pela criança e se perpetua em toda a sua vida, através das atividades lúdicas nas quais participaram. É através das brincadeiras que as crianças desenvolvem algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. O brincar também possibilita que a criança amadureça outras habilidades como a de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social. É através do lúdico que as crianças aprendem mais e se interessam a fazer suas atividades no ambiente escolar. Vemos o quanto é importante o lúdico na sala de aula, ou seja, é brincando que a criança desenvolve o seu raciocínio, a sua criatividade, é na brincadeira que elas se soltam mais, e é isso que mais importante para os educadores, veem que através do aprendizado com o lúdico as crianças se evoluindo como um ser pensante, se relacionando com outras crianças, aprendendo lidar com as dificuldades no seu dia a dia e a importância do ensino/aprendizagem para a sua vida.

Segundo Referencial Curricular para a Educação Infantil (RCN'S 1998, p.

21), informam: “a criança como todo ser humano, é um sujeito, social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico”.

Vale destacar que o papel dos professores é muito importante, pois, com

o brincar, eles podem compreender onde as crianças estão em sua aprendizagem e no seu desenvolvimento geral, fazendo que com isso possam promover novas e diversas aprendizagens.

Portanto, vale considerar que o papel do professor é o de garantir

que, no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua e desenvolvimentista em si mesma, e inclua fatores além dos puramente intelectuais (MOYLES, 2017, p. 43).

Muitas vezes a maior aprendizagem está na oportunidade oferecida à criança de aplicar algo da atividade lúdica dirigida a alguma outra situação. No caso de crianças pequenas as aprendizagens observadas podem ser muito pequenas quando não se utiliza atividades lúdicas em seu ambiente educacional. Isso é uma realidade observada na educação do Brasil.

Segundo Moyles (2017, p. 43), “o papel do professor é o de garantir que, no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua e desenvolvimentista em si mesma, e inclua fatores além dos puramente intelectuais”.

A partir da vivência com o lúdico, as crianças podem recriar sua visão de mundo e o seu modo de agir. Os jogos podem ser empregados no trabalho da ansiedade, pois, esse sentimento compromete a capacidade de atenção, de concentração, as relações interpessoais, a autoestima, e, conseqüentemente, a aprendizagem. Através dos jogos competitivos e com a aplicação das regras, os limites podem ser revistos e as crianças desenvolvem conceitos de respeito e regras, tudo isso de uma maneira prazerosa. O lúdico proporciona à criança experiências novas, na medida em que esta erra, acerta, reconhecendo-se como capaz; desenvolvendo sua organização espacial e ampliando seu raciocínio lógico na medida em que exige estratégias de planejamento e estimula a criatividade (SIBOVITZ, 2022).

De acordo com Ronca (2009, p. 27) “Os jogos, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência”.

A partir do que já discutimos, percebemos que o lúdico proporciona às crianças, quando brincando em grupo, envolvem-se em uma situação imaginária onde cada um poderá exercer papéis diversos aos de sua realidade, além do que, estarão necessariamente submetidas a regras de comportamentos e atitudes.

Assim, pode-se considerar também que, as crianças expressam-se pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-se a cada novo brincar (KAERCHER e CRAIDY, 2007).

Outra relevante vantagem da utilização do lúdico é que este pode evitar

algumas dificuldades para as crianças, como no caso da criança que demonstra uma situação de angústia, por exemplo, a morte de um ente querido, até que obtenha entendimento e conforto. Além disso, o lúdico pode de verdade ser uma terapia para uma criança perturbada e incapacitada, embora ainda sejam poucos os estudos científicos que comprovado cientificamente.

A partir de investigações, Clark afirma que,

Estudos de observação demonstraram que um ambiente de atividades lúdicas livres tem o potencial de estimular a aprendizagem nas crianças pequenas. Ele deve ser cuidadosamente estruturado, e os adultos têm um papel crucial em sua organização e precisam intervir seletivamente no brincar infantil (2008, p. 277).

Estes ambientes de atividades lúdicas livres que se refere o autor quer dizer que a criança deve explorar livremente o brinquedo, mesmo que a exploração não seja a que se espera. Não nos cabe interromper o pensamento da criança ou atrapalhar a simbolização que está fazendo. Deve-se somente limitar-se a sugerir, a estimular, a explicar, sem impor qualquer forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo, e não por simples imitação. A participação do adulto é para ouvir, motivá-la a falar, pensar e inventar.

Sousa (2008, p. 32) afirma que,

A participação do adulto na brincadeira da criança eleva o nível de interesse, enriquece e contribui para o esclarecimento de dúvidas durante o jogo. Ao mesmo tempo, a criança sente-se prestigiada e desafiada, descobrindo e vivendo experiências que tornam o brinquedo o recurso mais estimulante e mais rico em aprendizado.

Em se tratando do papel do lúdico como suporte de socialização na educação infantil, Kishimoto (2006, p. 67) considera que, “brincando, as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade muitas vezes na pessoa de um colega, a dar oportunidade aos demais, em fim, viver em sociedade”.

Para Antunes (2006, p. 220),

Brincando, a criança desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades e, na medida em que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas. Como se isso tudo já não fizesse do “ato de brincar” o momento maior da vida infantil e de sua adequação aos seus desafios, é brincando que a criança elabora conflitos e ansiedades, demonstrando ativamente sofrimentos e angústias que não sabe como explicitar.

Portanto, o lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, sendo uma tendência realizada pelo instinto da criança. Ao brincar, a criança aumenta a independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade, aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo, assim, o desenvolvimento sadio, o crescimento mental e a adaptação social (DALLABONA e MENDES, 2005).

O jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta.

A

criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades [...] Enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos [...] (LOPES, 2000).

Por fim, podemos considerar que será buscando novas formas de ensinar por meio do lúdico que se conseguirá uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança.

Cabe ressaltar que uma atitude lúdica não é somente desenvolver diversas atividades lúdicas, mas antes de tudo, uma maneira de ser, de estar, de pensar e de encarar a escola, bem como de relacionar-se com os alunos. É necessário aprender como professor, entrar no mundo da criança, no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela. Quanto mais espaços lúdicos forem proporcionados na educação, em especial na infantil, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma, afetiva e de qualidade ela será.

O papel dos professores quando se trata da utilização do lúdico com crianças da educação infantil, é muito importante, pois, com o lúdico, eles podem compreender onde as crianças estão em sua aprendizagem e no seu desenvolvimento geral, fazendo que com isso possam promover novas e diversas aprendizagens.

Segundo Moyles (2017, p. 43), “o papel do professor é o de garantir que, no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua, e inclua fatores além dos puramente intelectuais”.

Para essa autora, o lúdico utilizado de forma dirigida pelo professor

canalizou a exploração e a aprendizagem do brincar livre e levou as crianças a um estágio mais avançado em termos de entendimento, sendo com isso considerado pela autora como “a essência do bom ensino”.

Mas nem tudo é uma maravilha, pois alguns professores encontram problemas quando tentam avaliar o que a criança realmente está aprendendo a partir do comportamento de brincar. Para isso, sugere-se que os professores precisam inferir, a partir de suas atitudes externas, concentração, expressões faciais, motivações aparentes, e só assim saberá se está havendo aprendizagem por parte das crianças.

Além de mediador e possibilitador das interações entre as crianças nas

atividades lúdicas, o professor, ao dar espaço para as atividades lúdicas como atividade principal, possibilita a construção e a ampliação da criatividade, do aprendizado e, conseqüentemente, do desenvolvimento desta.

Os professores precisam estar cientes de que as atividades lúdicas são

necessárias e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender.

Entretanto, quando o lúdico for ser utilizado como recurso pedagógico,

este deve ser aproveitado pelo professor como instrumento na aprendizagem, como uma ferramenta que facilite e colabore para auxiliar os alunos a vencerem os obstáculos encontrados durante o processo, assim como, levá-los à compreensão dos conteúdos. Nessa perspectiva ele assumirá papel importante no trabalho do professor, como afirma Grandó (2018),

Consideramos que o lúdico, em seu aspecto pedagógico, apresentase produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador e, portanto, facilitador na aprendizagem, muitas vezes de difícil assimilação, e também produtivo ao aluno, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar e compreender, com autonomia e cooperação (p.26).

Refletindo sobre o dito por Grando, pode-se considerar que acima de tudo o lúdico motiva, proporciona um clima de aprendizagem especial, permite que a criança explore e experimente mundos diferentes da sua imaginação.

Portanto, o papel do professor é o de garantir que, no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua e desenvolvimentista em si mesma, e inclua fatores além dos puramente intelectuais. Segundo Moyles (2017),

O emocional, o social, o físico, o estético e o moral se combinam com o intelectual para incorporar um conceito abrangente e aprendizagem. Cada fator é interdependente e inter-relacionados para produzir uma pessoa racional, com pensamento divergente e capacidade de resolver problemas e questionar em uma variedade infinita de situações e desempenhos.

Um ponto muito importante demonstrado por Soares (2012), é com relação a formação lúdica de professores que é hoje uma preocupação constante para aqueles que acreditam na necessidade de transformar o quadro educacional presente, pois da forma como ele se apresenta fica evidente que não condiz com as reais necessidades dos que procuram a escola com o intuito de aprender o saber, para que, de posse dele, tenham condição de reivindicar seus direitos e cumprir seus deveres na sociedade. O professor é a peça chave desse processo, e deve ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de vida profissional, maiores serão as possibilidades de ele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa.

Assim, segundo Fortuna (2016, p. 10), algumas considerações são muito importantes em relação ao trabalho com lúdico do professor como:

- O professor deve se preocupar em construir uma relação democrática e respeitosa com as crianças em todas as situações,

principalmente no que diz respeito à conservação dos jogos e brinquedos.

- Os jogos devem ser elaborados, junto com as crianças, os combinados e as regras de utilização e manutenção dos materiais, como por exemplo: “quem brincou guarda” ou “no final da brincadeira todos devem guardar “os materiais” e até a localização dos jogos nas estantes”.

- Cabe ao educador oferecer materiais variados e interessantes e que, principalmente, estimulem a imaginação infantil.

- Além dos jogos e brinquedos estruturados (fabricados), sugere-se que o educador incremente este aceso através da contribuição de novos jogos, utilizando-se basicamente de sucatas. Estes materiais (que normalmente são descartados como lixo) apresentam uma infinita variedade de cores, formas, texturas e tamanhos e possibilitam que as crianças montem, desmontem, construam (castelos, cabanas, comidinha para o doente, um navio, etc.) e brinquem.

□ O espaço da sala ocupada pelas crianças é outro ponto que deve ser observado com atenção. É interessante que elas tenham área livre para brincar, assim como opções de mexer no mobiliário, montar casinhas, vendinhas, cabanas, tendas, circo etc.

- A rotina diária e o tempo que as crianças têm à disposição para brincar também devem ser considerados. Deve-se procurar dar tempo suficiente para que as brincadeiras surjam se desenvolvam e se encerrem.
- O educador não deve ser um mero espectador que apenas intervém em casos de acidentes, brigas ou choros. Nem tampouco ter sempre a iniciativa de propor e coordenar as brincadeiras. É necessária certa dose de sensibilidade para saber distinguir em que momentos sua presença mais ativa é fundamental (como, por exemplo, para estimular a participação de determinadas crianças ou propor novas brincadeiras) e as ocasiões em que é preferível deixar que as próprias crianças interajam, organizem e reinventem as brincadeiras.

O professor ao conquistar a oportunidade de vivenciar o lúdico, sem culpa

de brincar, de expressar-se livre e alegremente com o outro, com os objetos, com o espaço; conquistará um novo modo de relacionar-se e trabalhar didaticamente com os alunos. Há um entendimento do processo ensino-aprendizagem de

inclusão do aluno como humano no aprender. Ele o professor pode experimentar e viver essa possibilidade (MENDONÇA, 2018).

Seguindo este entendimento, podem-se citar algumas contribuições obtidas por uma pesquisa realizada pelo autor Mendonça (2018) em relação ao questionamento feito a alguns professores sobre que diferenças eles notaram no desempenho escolar das crianças após terem participado efetivamente das oficinas lúdica, ela manifestam:

- Melhorou a aprendizagem com a aplicação dos jogos didáticos;
- Melhoraram a frequência dos alunos as aulas;
- Tornaram-se mais participativos durante as aulas;
- Melhorou a imagem da escola perante aos alunos, que agora a vêm como um lugar de lazer também;
- As aulas se tornaram mais alegres

Estes resultados obtidos por este estudo realizado por Mendonça mostram-nos o fundamental e relevante papel dos professores. Em todas as etapas da educação.

Portanto, o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo (ROCHA, 2018).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização deste estudo pode-se obter vários conhecimentos acerca do uso de jogos matemáticos como prática pedagógica e aprendizado de alunos na educação infantil. Os jogos ajudam os professores a alcançarem seu objetivo que são conseguir um aprendizado de qualidade com crianças a partir de estratégias sociais com o lúdico em sala de aula.

Além disso, este estudo mostrou que o brincar tem direção, progressão e

resultados educacionais sólidos e, portanto estes deveriam sim ser utilizados sempre na escola e fora dela.

Vale considerar também que com este estudo foi aprendido que na escola, o brincar pode ser exploratório, livre ou dirigido. O essencial é que ele faça a criança avançar do ponto em que está no momento em sua aprendizagem, criando condições para ampliação e revisão de seus conhecimentos.

Outro ponto interessante é que o lúdico utilizado para construção do conhecimento das crianças é considerado de grande importância, por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e principalmente, desenvolver a habilidade da criança.

Em relação à socialização obtida pelas crianças através do uso do lúdico, pode-se considerar que, através dele, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Muitos conhecimentos foram adquiridos dentre eles que os professores podem mostrar para suas crianças a ação que os jogos proporcionam em suas vidas, como, crescimento integral, entendimento sobre a lógica do seu desenvolvimento, o significado das palavras e a integração do meio social, psíquico e cultural.

Por fim, espera-se que com as informações contidas neste trabalho, possam ajudar as pessoas a responderem algumas dúvidas que venham a surgir sobre este tema e também que com este trabalho, alguns professores, acadêmicos e outros adultos, se sintam-se motivados a buscar alguns dos excelentes e informativos textos aqui mencionados, com intuito de desenvolver práticas lúdicas que objetivem obter e contribuir aprendizados de qualidade.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Educação infantil**: prioridade imprescindível. 4 Ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, p. 155, 2006.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil**: jogar, brincar, uma forma de educar. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, vol. 1, n. 4, jan-mar, 2005.

DOROTÉA, M. F. DA S.; PEREIRA, M. L. DE O; SANTOS, S. S. DOS. Jogos matemáticos na Educação Infantil. Disponível em: <<https://portal.fslf.edu.br/wpcontent/uploads/2016/12/tcc8-5.pdf>. Acessada em 26.09.2022.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Formando Educadores na Universidade para a brincar**. Faculdade de Educação, Universidade Federal do rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2016.

GRANDO, Regina Célia. **O jogo no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulus, 2ª ed., 2018.

KAERCHER, G. E. P. da S.; CRAIDY, M. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9 Ed. São Paulo: Cortez, p. 67, 2006.

LIMA, F. de C. P. de. **A arte popular em Portugal**. Lisboa: Verbo, p. 78, 2006.

LOPES, M. da G. **Jogos na Educação**: criar, fazer, jogar. 3 Ed. São Paulo. Editora Cortez: 2000.

MENDONÇA, João Guilherme Rodrigues. Formação de professores: a dimensão lúdica em questão. Cadernos da Pedagogia - Ano 2, v.2, No.3 jan./jul 2018.

MOYLES, J. R. **Só Brincar? O papel do brincar na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, p. 43, 2017.

OLIVEIRA, J. A; COSTA, C. L; FERNANDES, S. B. da S. **As possíveis contribuições do “pega varetas – ligações químicas” no ensino-aprendizagem de química.** V CONEDU Congresso Nacional da Educação. Bahia, 2019.

PERES. Thalita Carlos Moreno Tomé. O jogo da memória e suas aplicações na matemática. Disponível: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=22790>. Acesso em 25.09.2022.

REIS, S. M. G. dos. **A Matemática no Cotidiano Infantil:** jogos e atividades com crianças de 3 a 6 anos para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. Campinas, SP: Papyrus, 2016.

RONCA, P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento.** São Paulo, editora Edisplan, 2009.

ROCHA, E. **O Lúdico na Educação Infantil.** Postado em 11 de abril de 2018.

SIBOVITZ, T. **O lúdico na aprendizagem.** Artigo publicado em agosto de 2008. Disponível em: <http://tatiana-alfabetizacao.blogspot.com.br/2008/08/o-ldico-naaprendizagem.html>. Acessada em: 28.09.22.

SOUZA, M. do R. S. **A importância do lúdico no desenvolvimento da criança.**

Artigo publicado em 2008. Disponível em:

<http://www.saudevidaonline.com.br/artigo68.htm>. Acessada em 28.09.22