

JOGOS E BRINCADEIRAS: METODOLOGIA ALTERNATIVA PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA

ERSOLI DE CÁSSIA QUIRINO GROB - UNESPAR¹

JANAINE GONÇALVES - UNESPAR²

Professora Orientadora: Adriane Elisa Dombrowski

Agência Financiadora: CAPES/PIBID

INTRODUÇÃO

O jogo e a brincadeira estimulam a curiosidade, o desenvolvimento da linguagem, a concentração e a emoção. A brincadeira é um espaço de socialização e de aprendizagem.

O presente estudo apresenta a metodologia de jogos e brincadeiras com finalidade de instigar as crianças a desenvolverem o raciocínio lógico, trabalhar em equipe, proporcionando momentos significativos de aprendizagem e condições de desenvolver a responsabilidade e a autoconfiança. A referida pesquisa está sendo desenvolvida na Escola Municipal Professor José Moura em União da Vitória - PR, entre as atividades do subprojeto Mão Amiga CAPES/PIBID 2014.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Propiciar à criança condições e oportunidade de compreender e desenvolver responsabilidade, criatividade e autoconfiança por meio do lúdico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Despertar a curiosidade e a capacidade de resolver problemas envolvendo cálculos matemáticos através do lúdico;
- b) Possibilitar à criança uma vivência lúdica, estimular o resgate de valores, vivenciando por meio dos jogos e brincadeiras o companheirismo e vínculos afetivos;
- c) Estimular a criação de estratégias eficientes, discutindo os possíveis resultados.

METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho centra-se em um relato analítico e reflexivo, em que a criança descobre oportunidades de lidar com as próprias expectativas. No construir em parceria, compartilhar, cooperar e mostram autonomia e imaginação para o fazer. Enquanto brinca a criança está pensando, criando e desenvolvendo o pensamento crítico. A brincadeira e o jogo são, sem dúvida, uma forma de despertar na criança a vontade de aprender brincando. Por meio das brincadeiras, as crianças desenvolvem saberes, resolvem conflitos, experimentam sensações, lidam com diferentes sentimentos. Por meio do jogo a criança expressa, assimila e constrói sua realidade.

1 Acadêmica do 1º semestre do Curso de Pedagogia UNESPAR. E-mail: ersoligrob-@hotmail.com

2 Acadêmica do 6º semestre do Curso de Pedagogia UNESPAR. E-mail: janainegdeoliveira@gmail.com

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O objetivo desta pesquisa é fazer com que a criança aprenda a tomar decisões, favorecendo a socialização entre os alunos e a conscientização do trabalho em equipe. Motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e autoconfiança. Segundo Kishimoto:

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não nos jogos (KISHIMOTO, 2003, p.37-38).

O papel do professor é o de mediador, disponibilizando materiais e selecionando recursos adequados para que os alunos possam aprender de fato.

Para Kishimoto, o brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da Educação Infantil, é:

Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas e cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora, carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica (KISHIMOTO, 2003, p. 36).

Por meio do lúdico a criança interage com seus colegas, desenvolvendo a coletividade, traz consigo regras de comportamento que estão explícitas e são culturalmente constituídas. Por meio dos jogos e brincadeiras, visa-se trabalhar, de forma lúdica, estimulando o raciocínio lógico, a criatividade, auxiliando a criança na superação das dificuldades de aprendizagem e processo de construção do conhecimento. Vale ressaltar que esta pesquisa encontra-se em andamento.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO. T. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO. T. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.