

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ATIVIDADE EXTENSIONISTA

SANTOS, Fabiana Cavalcante
Universidade Estadual de Goiás, Campus Iporá
fabiana.rild@hotmail.com

SOUZA, Gêniifer Silva
Universidade Estadual de Goiás, Campus Iporá
genifersilva_bj@hotmail.com

CHAGAS, Rodrigo de Novaes
Universidade Estadual de Goiás, Campus Iporá
rodrigonovaescfc@gmail.com

OLIVEIRA, Claudimary Moreira Silva
Universidade Estadual de Goiás, Campus Iporá
clau.moreira@ueg.br

RESUMO

O presente trabalho apresenta resultados do projeto intitulado o lúdico na educação infantil se desenvolveu no ano de 2015 como atividade do projeto de extensão “matemágica para pequenos e grandes” para responder a seguinte pergunta: quais os benefícios no uso de jogos na educação infantil? Trata-se de uma pesquisa qualitativa com embasamento teórico principal Moura (1997) e Muniz (2010) e Alves (2012) que consideram o lúdico como a forma mais eficaz de envolver alunos em uma atividade, em que aprendem brincando. Se realizou em uma turminha da pré-alfabetização com idade entre cinco e seis anos de um núcleo infantil municipal da cidade de Iporá/GO. A metodologia da pesquisa se constituiu na aplicação de oficinas com a utilização de jogos como o tangram e o dominó de números inteiros com o intuito de promover a prática cooperativa como destaca Imbernón (2012). Os resultados mostram que por meio das atividades com uso dos jogos os alunos compreenderam com facilidade alguns conceitos básicos de matemática como a associação de pequenas quantidades à escrita do algarismo numérico. A atividade com os jogos também estimulou a colaboração e integração entre os alunos, além de estimular a expressão oral e a capacidade de defenderem suas próprias ideias. Como trabalho de extensão o projeto representou uma possibilidade de trabalho que aproximou a universidade da comunidade e estimulou a

discussão e a reflexão a respeito do ensino de matemática por meio do compartilhamento de aprendizagens que se basearam na ação-reflexão-ação.

Palavras-chave: Lúdico; Educação Infantil; Extensão.

INTRODUÇÃO

Este trabalho se desenvolveu no ano de 2015 como atividade do projeto de extensão “matemática para pequenos e grandes”. Realizou-se em núcleo infantil municipal da cidade de Iporá-GO. Por meio das atividades analisou-se o uso da ludicidade no desenvolvimento do raciocínio lógico e na aprendizagem de conceitos básicos de matemática.

Buscou respostas para a seguinte problemática: quais os benefícios no uso de jogos para a educação infantil? O objetivo refletir sobre as contribuições do uso de jogos no ensino-aprendizagem dos alunos.

METODOLOGIA DE PESQUISA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa que parte do pressuposto de que o lúdico permite aos alunos aprender ao mesmo tempo em que brincam o que traria benefícios para a aprendizagem conforme defendem Moura (1997), Muniz (2010) e Alves (2012).

Realizou-se em uma turma da pré-alfabetização com idade entre cinco e seis anos de um núcleo infantil municipal da cidade de Iporá/GO.

A coleta de dados se deu durante realização de oficinas usando o jogos como o Tangram e o dominó com números buscando despertar o espírito cooperativo dos alunos e o desenvolvimento de conceitos básicos de matemática. Durante a realização das atividades foram selecionadas algumas falas dos alunos, fotografias e atividades realizadas que foram registradas juntamente com as percepções dos pesquisadores em um diário de campo que serviu como instrumento para coleta de informações que posteriormente foram analisadas pelo grupo de acadêmicos pesquisadores.

CONSTRUÇÃO DE FIGURAS COM O TANGRAM

A princípio o grupo de trabalho realizou uma encenação teatral sobre a lenda do Tangram por meio da qual contou-se a lenda do surgimento deste jogo. A seguir fez-se perguntas sobre o material pedagógico como: quem sabe o que é o Tangram? Como se joga? com o objetivo de fazer os alunos expressarem sobre o assunto estimulando a comunicação oral. Esta atividade serviu também para aproximar o grupo dos monitores e as crianças e para estimular a criação de um sentimento de confiança nas crianças que estavam recebendo entre elas pessoas desconhecidas.

Por meio do teatro contou-se que o Tangram é um quebra cabeça milenar chinês no qual pode-se montar diversas imagens e apresentando algumas regras do jogo. Para Kishimoto (2002) uma das características do jogo são as regras, e é preciso que estas sejam explícitas e claras para que se possa conduzir a brincadeira.

A atividade seguinte foi uma seção de identificação em que os alunos precisavam identificar as imagens diversas que surgiam da organização das peças do Tangram. Esta atividade se realizou para que alunos compreendessem o princípio do jogo e se familiarizassem com as formas das sete peças do Tangram.

Neste instante eles puderam estabelecer as relações entre as construções com o Tangram e as imagens de animais, paisagens e objetos encontrados no seu cotidiano. Ao passo que iam identificando as imagens tinham que falar sobre elas sendo estimulados a contarem histórias, falarem de si mesmos, das suas famílias e de situações já vivenciadas anteriormente.

Também eram estimulados a identificares as formas geométricas das peças que formam o jogo identificando algumas de suas propriedades. Desta forma, o que se buscou foi estimular a criatividade e a organização do pensamento e instigar o espírito de reflexão crítica entre eles. Sobre isto Moura (1997, p. 80) destaca que “a criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, apreende também a estrutura matemática presente.”

A figura 1 ilustra a interação entre os alunos e os monitores no desenvolvimento das atividades.



Figura1: interação entre alunos e monitores.

Na atividade seguinte os próprios alunos montaram as imagens utilizando as sete peças do Tangram. Dentre as imagens construídas estavam a figura de coelho, tartaruga, árvore, peixe, homem, uma menina, barco dentre outras. O grupo escolhia a imagem que queriam construir e depois a construíam por meio do trabalho em equipe e depois de construída eram estimulados a falarem e se expressarem sobre o que sabiam sobre ela.

Com o desenvolvimento desta atividade buscou-se uma participação cooperativa entre os alunos em que uns iam ajudando os outros na montagem das peças do quebra cabeça. Ressaltando os benefícios da prática cooperativa para a aprendizagem dos alunos tanto individual como a grupal na realização de atividades de ensino. Neste aspecto, segundo (IMBERNÓN, 2012, p. 220) “a aprendizagem cooperativa, em grupos pequenos, é um enfoque interativo de organização do trabalho em sala de aula, segundo o qual os alunos apreendem uns com os outros, com o seu professor e com o seu entorno”.

Logo a cooperação dos alunos no grupo foi fundamental para o fluir da proposta educativa em que se estimulou não o espírito competitivo e sim o cooperativo considerando que “a aprendizagem cooperativa promove atitudes positivas nos alunos, tais como: maior satisfação no trabalho escolar que realizam, são mais solidários e altruístas e, logicamente, são menos competitivos e egoístas” (MUNIZ, 2010).

Durante as construções foram explorados alguns conceitos de polígonos e suas propriedades matemáticas estimulando os alunos a identificarem as figuras geométricas

encontradas no Tangram por meio de perguntas como: que figura geométrica é essa? No espaço em que estamos há outras imagens semelhantes a estas? Como conseguem identificá-la?

Uma atividade que vale ser destacada foi a construção de um quadrado com as sete peças do Tangram que possibilitou a identificação e a exploração das propriedades deste polígono. A figura 2 mostra respectivamente a participação dos alunos na formação do quadrado com as peças do Tangram e a classificação das figuras geométricas.



Figura 2: montagem do quadrado.

Destacando a relevância da reflexão do professor sobre a aplicação do material pedagógico para a aprendizagem do aluno Nerici (1983, p. 103) ressalta que “o professor deve ter cuidado de certificar se a mensagem, contida no material didático está

sendo adequadamente apreendida pelos educandos. Esta verificação não só auxilia no aperfeiçoamento como no uso do mesmo.”

Com o desenvolvimento das atividades realizadas com o Tangram os alunos puderam identificar os conceitos matemáticos de forma lúdica, evidenciando a utilização de materiais pedagógicos com crianças em fase de alfabetização como forma de potencializar o ensino e aprendizagem. Logo as experiências proporcionadas ao longo destas atividades além de estimular a formação inicial dos conceitos matemáticos propiciou a prática colaborativa, rompendo com o espírito de competição ao qual as pessoas estão condicionadas.

O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO CRÍTICO POR MEIO DO LÚDICO

A proposta dessa atividade foi desenvolver a memória e o pensamento lógico dos alunos por meio da figura de animais. A partir de uma estratégia bem simples e divertida explorou-se a fala e o pensamento crítico na identificação de imagens e na relação desta imagem com situações do cotidiano. Outro objetivo foi fazer com que os alunos compreendessem e distinguíssem quais animais podem viver em casa conosco e quais devem viver livremente na natureza.

Para isto foi confeccionado pelos monitores dois cartazes com desenhos de paisagens feitos a mão a base de pincel e tinta. Também foram selecionadas, impressas e recortadas antecipadamente figuras de animais figuras de animais domésticos e animais selvagens.

Iniciou-se a aula com a apresentação de um vídeo sobre o que são animais domésticos e animais selvagens. Em seguida fez-se uma roda de conversa para falar sobre os animais que estão em extinção, quais não correm perigo de desaparecer e as suas principais características. Assim que compreenderam alguns animais e sobre os motivos porque alguns são considerados animais domésticos e outros são considerados animais selvagens.

A seguir os alunos receberam cada um a imagem de um animal. Na parede da sala foram fixados dois cartazes. Um representava a imagem de uma fazenda com uma

casa, quintal e um pomar. O outro representava a imagem de uma selva. A tarefa do aluno era identificar o animal como selvagem ou doméstico e colá-lo no cartaz

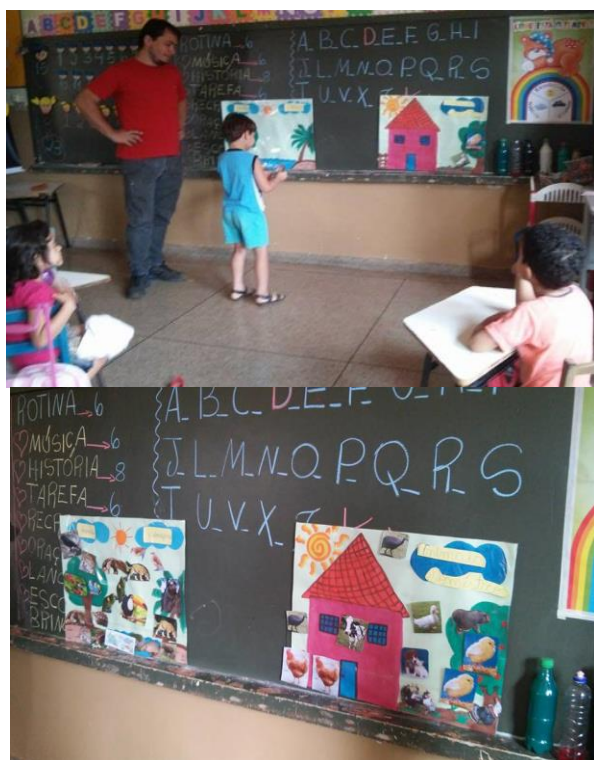


Figura 3: aluno colando figura no cartaz.

A figura 3 mostra as crianças ao identificar e colar as figuras nos cartazes correspondentes. Para os alunos tudo foi bem divertido e simples. O pensamento crítico foi estimulado quando os alunos foram incentivados a entenderem quais animais podem viver em casa e quais devem viver livremente na natureza. Ao final todos souberam diferenciar os animais e explicar o motivo de serem considerados silvestres e de estimação.

JOGANDO DOMINÓ E APRENDENDO OS NUMERAIS

Considera-se a infância a idade das brincadeiras, acredita-se que através delas as crianças atendem grande parte das suas necessidades e alguns desejos particulares. Assim, o ato de brincar se torna um meio de inserção na realidade em que por meio das

brincadeiras a criança reflete, ordena, destrói e reconstrói o mundo. Sendo assim o lúdico é uma das formas mais eficazes de envolver os alunos em uma atividade, já que é uma forma onde a criança descobre o mundo que a cerca. (DALLABONA, s/a).

Com base nessa ideia foi elaborado um dominó com números e figuras para trabalhar com alunos da educação infantil. O dominó era composto por trinta peças com os números de um a dez. Cada peça tinha de um lado um numeral e do outro figuras representativas de quantidades como mostra a figura 4.



Figura 4: peças do dominó de numerais.

No início perguntou-se aos alunos se conheciam o jogo do dominó tradicional. Percebeu-se que os alunos sabiam identificar o que era o dominó mas não sabia como jogar. Assim o primeiro passo foi ensinar as regras do jogo.

Sentados em roda cada aluno recebeu uma peça aleatória e começou-se o jogo. Durante as jogadas perguntava-se quem tinha o número ou a peça com a quantidade de figuras. O aluno que estava com a peça correspondente ia e encaixava com a anterior. Quando se tinha o número de figuras o aluno levantava mostrava a peça para os outros e faziam a contagem juntamente com os demais alunos.

O uso de jogos matemáticos é uma estratégia que atualmente é muito usada, pois serve para motivar os alunos a envolverem com um conteúdo que é trabalhado nas aulas de uma forma motivadora. É uma forma de abordar o estudo da matemática de uma forma que não é tão distante do mundo dos alunos. (ALVES, 2012).

Nesta atividade os alunos demonstram bastante interesse pelo dominó e conseguiram identificar os numerais os relacionando com as quantidades que

representavam. Aprenderam brincando. Ao final, com o jogo fechado os alunos sentaram em roda e fizeram a contagem de um a dez como mostra a figura 5.



Figura 8: a contagem no jogo de dominó concluído.

No jogo as crianças demonstraram alegria e prazer em brincar. Quando apresentam essa reação eles tem a oportunidade de lidar com a energia que possuem em busca de seus desejos e a curiosidade que surge é o que motiva a participarem da brincadeira, assim conciliar a aprendizagem com a brincadeira, é uma forma saudável para os alunos adquirirem conhecimento Moura (1997).

Assim com a atividade realizada com o dominó com números os alunos da pré-alfabetização puderem reforçar os numerais através de uma brincadeira, usando o lúdico. Com isso se destaca a importância de usar materiais concretos com esses alunos, pois possibilita o conhecimento de uma forma mais divertida e leve.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde a preparação dos materiais até a aplicação e análise foi possível perceber a relevância de usar o lúdico em sala de aula. Pode se considerar os jogos como uma atividade social privilegiada onde o aluno interage de forma específica e fundamental, assim garantindo a interação e construção do conhecimento da realidade que se vive.

Os jogos e brincadeiras são elementos indispensáveis para que tenha uma aprendizagem com diversão, que proporciona prazer na hora que estão brincando, assim facilitando as práticas pedagógicas na sala de aula.

Portanto com o desenvolvimento destas atividades nota-se nos alunos uma motivação para aprender matemática de forma lúdica, mostrando que os conceitos matemáticos desde a educação básica podem ser ensinados de forma lúdica e contextualizada rompendo com o paradigma de uma educação mecânica.

Como atividade de extensão este trabalho possibilitou uma prática reflexiva, ou seja, a indissociabilidade entre teoria e prática quanto futuros profissionais e um contato com a educação infantil que muitas vezes não é possível durante o curso de licenciatura. Logo o projeto de extensão proporcionou uma ampliação e um contato direto com a prática docente.

REFERÊNCIAS

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática**: Uma prática possível. Coleção Papirus Educação. Campinas, São Paulo: Papirus, 2012.

DALLABONA, Sandra Regina. **O lúdico na Educação Infantil**: jogar, brincar, uma forma de educar. Disponível em:
<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI121.pdf>. Acesso em out. de 2015.

IMBERNÓN, Francisco. Ensinar, aprender e se comunicar no Ensino Médio. In: LONGAREZI, Andréa Maturano; AQUINO, Orlando Fernández. PUENTES, Roberto Valdés. (Org.). **Ensino Médio**: estado atual, políticas e formação de professores. Uberlândia: EDUFU, 2012. p. 205-228.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de, A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In KSHIMOTO, T. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997. p. 73 a 86.

MUNIZ, Cristiano Alberto. **Brincar e Jogar**: Enlaces Teóricos e Metodológicos no Campo da Educação Matemática. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010. p. 17-77.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Thomson Pioneira. 2002.

NERICI, I. **Didática**: uma introdução. São Paulo: Atlas, 1983. p. 99-140.