

PROJETO DE CURRICULARIZAÇÃO DA EXTENSÃO: BRINCADEIRAS E JOGOS MATEMÁTICOS

ARAUJO, FABRICIA BORGES DE FREITAS
CIPRIANO, JURACI DA ROCHA
FANSTONE, POLLYANA DOS REIS PEREIRA
FREITAS, MARIA CECILIA MARTÍNEZ AMARO
MENEZES, REGIANE JANAINA SILVA DE
PARREIRA, GRAZIELA VANESSA
ROLINDO, JOICY MARA REZENDE
SILVA, MEIRE BORGES DE OLIVEIRA
SILVESTRE, HUGO DE ANDRADE
VILAR, MELYSSA BARBOSA

RESUMO

O projeto de curricularização da extensão do curso de Pedagogia teve como objetivo geral colaborar e enriquecer a aprendizagem matemática dos alunos por meio de jogos e brincadeiras, transformando o ambiente educacional em um espaço dinâmico e estimulante. A iniciativa visou desenvolver habilidades cognitivas essenciais, como raciocínio, organização, atenção, concentração e resolução de problemas. Os acadêmicos desenvolveram suas propostas de intervenção estimulando a matemática através dos jogos e brincadeiras em instituição pública e/ou privada. O projeto foi fundamentado pelas disciplinas Didática: Fundamentos do Processo-Aprendizagem; Matemática: Fundamentos Teóricos e Conteúdos; Língua Portuguesa: Fundamentos Teóricos e Conteúdos. Ao promover a cooperação, participação, criatividade e concentração por meio de atividades lúdicas, o projeto fortaleceu o senso de comunidade, a autoconfiança e a autoestima dos alunos. Assim, o projeto buscou não apenas promover a aprendizagem matemática, mas também cultivar um ambiente educacional inclusivo, estimulante e enriquecedor, onde os alunos pudessem desenvolver todo o seu potencial acadêmico, pessoal e social.

PALAVRAS-CHAVE: Curricularização da Extensão. Metodologia Ativa. Matemática. Brincadeiras. .

INTRODUÇÃO

As bases para o progresso da aprendizagem da matemática das crianças são estabelecidos nos primeiros anos. A evolução no aprendizado ocorre por meio da curiosidade e do interesse das crianças, e se desenvolve de forma orgânica a partir de suas vivências. A participação em experiências matemáticas apropriadas estimula as crianças a investigarem conceitos ligados a padrões, formas, números e espaço de maneira cada vez mais complexa (Piaget, 1976). Conforme vemos Piaget já afirmava que o ensino de matemática deve iniciar-se na mais tenra idade e promover o interesse e curiosidade da criança, uma alternativa para isso é optar por metodologias lúdicas.

Sobre isso, a literatura tem apontado que lúdico na aprendizagem da matemática no ensino fundamental conclui que as atividades lúdico-didáticas são fundamentais para o desenvolvimento integral dos alunos. Através da utilização de jogos e brincadeiras, é possível promover o raciocínio, a criatividade e a autoconfiança das crianças, contribuindo significativamente para o processo de ensino e aprendizagem. A interação e motivação geradas pelo lúdico demonstraram ser essenciais para a construção do conhecimento matemático de forma prazerosa e eficaz. Machado (2011) destaca a importância de integrar o lúdico como recurso pedagógico nas práticas educativas, visando não

apenas o desenvolvimento acadêmico, mas também o crescimento pessoal e social dos estudantes. Assim, evidencia que o ensino de matemática aliado ao lúdico é uma combinação poderosa e enriquecedora para o processo educacional.

A partir dos pressupostos teóricos e identificando o ensino de matemática como um desafio a ser enfrentado nos anos iniciais do Ensino Fundamental elaborou-se o projeto: “BRINCADEIRAS E JOGOS MATEMÁTICOS” cujo objetivos foram em acadêmicos e comunitários: Proporcionar um ambiente estimulador para a aprendizagem matemática; Explorar a ideia de números e sua importância social; Utilizar jogos e brincadeiras matemáticas para desenvolver habilidades que envolvam o raciocínio lógico através do lúdico; Desenvolver a cooperação, participação e criatividade; Estimular a atenção e a concentração; Reconhecer a existência de diferentes números e quantificá-los; Estabelecer aproximações com algumas noções matemáticas presentes no seu cotidiano; - Reproduzir números, utilizando diversas linguagens; Comunicar-se de modo matemático; Favorecer o desenvolvimento do aluno, no aspecto cognitivo, no que se refere às noções matemáticas; Ampliar suas possibilidades de comunicação e expressão. Motivar e integrar os alunos através das atividades lúdicas propostas. Desenvolver habilidades que envolvam o raciocínio lógico, através de brincadeiras matemáticas.

O público alvo fora crianças matriculadas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental de escolas públicas ou privadas. E os componentes curriculares do curso de Pedagogia que utilizou-se para formação dos acadêmicos no desenvolvimento do projeto foram oriundos das disciplinas de: Didática: Fundamentos do Processo-Aprendizagem; Matemática: Fundamentos Teóricos e Conteúdos; Língua Portuguesa: Fundamentos Teóricos e Conteúdos. O projeto foi desenvolvido no segundo semestre de 2023 pelas turmas de 3º e 4º períodos do curso de Pedagogia.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Durante o segundo semestre de 2023, ocorreu no curso de Pedagogia da UniEVANGÉLICA com docentes e acadêmicos do 3º e 4º períodos o Projeto de Curricularização da Extensão, que teve como objetivo principal a utilização de brincadeiras e jogos matemáticos para promover o aprendizado de crianças matriculadas no 1º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental de escolas municipais de Anápolis - GO. Sob a orientação das professoras Regiane Janaína Silva de Menezes, Joicy Mara Rezende Rolindo, Patrícia Sheila Bagot, Pollyana dos Reis Pereira Fanstone e Graziela Vanessa Parreira, iniciaram um trabalho de aprendizados significativos.

O projeto teve início com a etapa de adequação, na qual nos dedicamos a compreender a importância das atividades lúdicas na aprendizagem matemática. Foi um período em que os

acadêmicos sob supervisão de um dos docentes citados puderam passar por uma revisão e estudos dos fundamentos teóricos e na preparação dos jogos e brincadeiras que seriam utilizados posteriormente e imersão nas escolas onde seria aplicado a proposta, etapa fundamental, para conhecer o cotidiano da escola de Ensino Fundamental, o perfil dos alunos que seriam atendidos bem como a adequação do projeto a esse perfil. A interação com os professores e colegas foi importante para o desenvolvimento de ideias inovadoras e criativas.

Em seguida, partimos para a culminância do projeto na escola campo, onde os alunos tiveram a oportunidade de colocar em prática tudo o que havíamos planejado com a supervisão presencial do professor orientador. A interação com as crianças foi enriquecedora, pois pudemos observar de perto o impacto positivo que as atividades lúdicas tinham em seu processo de aprendizagem. A cooperação, participação e criatividade foram estimuladas, e a atenção e concentração das crianças se mostraram mais aguçadas durante as brincadeiras matemáticas.

Durante todo o processo, a parceria com as escolas de Ensino Fundamental I, sejam elas públicas ou privadas, foi essencial para o sucesso do projeto. A troca de experiências com os professores e a integração com a comunidade escolar fortaleceram nosso compromisso com a educação, o desenvolvimento das crianças e a aprendizagem sobre o fazer docente pelos acadêmicos do curso de pedagogia.

Ao final do projeto, os alunos, do curso de Pedagogia, puderam discutir e refletir sobre os objetivos alcançados e os desafios enfrentados. Compreenderam que a aprendizagem pode ser significativa e prazerosa quando aliada ao lúdico e à teoria. A autoavaliação constante, conduzida pelo orientador, permitiu ao acadêmicos identificar pontos de melhoria e aprimorar as práticas pedagógicas.

Em resumo, a experiência do Projeto de Curricularização da Extensão sobre Brincadeiras e Jogos Matemáticos foi enriquecedora e transformadora. Através da ludicidade, conseguimos despertar o interesse das crianças pela Matemática, desenvolvendo habilidades de raciocínio, concentração e criatividade. A parceria entre universidade, escolas e comunidade foi fundamental para o sucesso do projeto, evidenciando a importância da extensão universitária na promoção da educação de qualidade. Este relato de experiência reforça a importância de inovar nas práticas pedagógicas, buscando sempre novas formas de engajar os alunos e tornar o processo de aprendizagem mais significativo e prazeroso.

DISCUSSÃO

Na Base Nacional Curricular Comum (2019), é possível destacar a importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem da matemática, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental e Educação Infantil. De fato, isso corrobora com a literatura científica que amplia a discussão e a defesa de que a abordagem pedagógica que valoriza o lúdico pode ser fundamental para estimular o interesse, a curiosidade e o engajamento das crianças no processo de aprendizagem matemática.

Smole (2000) ressalta que o uso de jogos e brincadeiras contribuir significativamente para o desenvolvimento integral dos alunos, estimulando habilidades como o raciocínio, a criatividade e a autoconfiança. Essas atividades lúdicas proporcionam interação e motivação, fundamentais para a construção do conhecimento matemático de forma prazerosa e eficaz.

O projeto "Brincadeiras e Jogos Matemáticos" exemplifica como a integração do lúdico no ensino de matemática pode ser uma abordagem eficaz e enriquecedora. Ao envolver crianças o projeto buscou não apenas promover o desenvolvimento acadêmico, mas também criar um ambiente estimulador para a aprendizagem matemática, explorando a importância dos números e estimulando o raciocínio lógico por meio de atividades lúdicas .

A interdisciplinaridade entre as disciplinas de Didática, Matemática e Língua Portuguesa foi essencial para embasar a formação dos acadêmicos envolvidos no projeto, proporcionando uma abordagem rica e integrada. A vivência prática do projeto nas escolas campo permitiu aos acadêmicos experimentar na prática a importância das atividades lúdicas na aprendizagem matemática, enriquecendo tanto a experiência dos acadêmicos quanto a dos alunos atendidos. Em resumo, a combinação de metodologias ativas, como o uso de jogos e brincadeiras, pode transformar o processo educacional em uma experiência estimulante e eficaz para o aprendizado dos alunos, promovendo não apenas o desenvolvimento acadêmico, mas também o crescimento pessoal e social dos estudantes.

A aprendizagem da matemática nas crianças é um processo fundamental que estabelece as bases para o progresso acadêmico ao longo da vida escolar. A abordagem pedagógica que valoriza a curiosidade e o interesse das crianças, aliada a experiências matemáticas adequadas, é essencial para o desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos. Piaget (1976) ressalta a importância de iniciar o ensino de matemática desde cedo, promovendo o engajamento e a curiosidade das crianças, o que pode ser facilitado por meio de metodologias lúdicas. Além disso a interação e motivação proporcionadas pelo lúdico são fundamentais para a construção do conhecimento matemático de maneira prazerosa e eficaz, como ressaltado por Machado (2011).

Diante dessas premissas teóricas, o projeto "Brincadeiras e Jogos Matemáticos" foi elaborado com o intuito de enfrentar o desafio. Os objetivos do projeto visavam não apenas o desenvolvimento acadêmico dos acadêmicos envolvidos, mas também a promoção de um ambiente estimulador para a aprendizagem matemática, a exploração da importância dos números, o estímulo do raciocínio lógico através do lúdico, entre outros aspectos.

Durante a execução do projeto, os acadêmicos tiveram a oportunidade de vivenciar na prática a importância das atividades lúdicas na aprendizagem matemática. A etapa de adequação permitiu a revisão dos fundamentos teóricos, a preparação dos jogos e brincadeiras, bem como a imersão nas escolas onde o projeto seria aplicado. A interação com os professores orientadores e colegas foi fundamental, conforme Cavalcanti (2023) esse processo é importante para o desenvolvimento de ideias inovadoras e criativas. Na culminância do projeto nas escolas campo, os acadêmicos puderam colocar em prática todo o planejamento elaborado, sob a supervisão dos professores. A interação com as crianças durante essa etapa foi enriquecedora, proporcionando uma experiência significativa de aprendizado tanto para os acadêmicos quanto para os alunos atendidos.

CONCLUSÃO

A integração do lúdico no ensino de matemática tem um impacto significativo no crescimento pessoal dos alunos. Ao se envolverem em atividades lúdicas, os estudantes desenvolvem a autoconfiança, a persistência diante de desafios, a capacidade de trabalhar em equipe e a resiliência diante de fracassos temporários. Essas competências socioemocionais são fundamentais para a formação integral dos alunos e dos acadêmicos envolvidos. Vemos com isso que a combinação de metodologias ativas, como o uso de jogos e brincadeiras matemáticas promove um desenvolvimento integral e holístico dos estudantes, preparando-os para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo com confiança, criatividade e resiliência. Em suma o projeto "Brincadeiras e Jogos Matemáticos" exemplifica como a combinação de metodologias ativas, como o uso de jogos e brincadeiras, pode transformar o processo educacional em uma experiência estimulante e eficaz para o aprendizado das crianças e acadêmicos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

CAVALCANTI, Carolina C. Aprendizagem socioemocional com metodologias ativas: um guia para educadores. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2023. E-book. ISBN 9786587958088. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786587958088/>. Acesso em: 23 fev. 2024.

MACHADO, I. A. O Lúdico no Ensino de Matemática. Monografia, Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação E Inclusão Escolar – Unb/ Brasília/DF, 2011.

PIAGET, J. Ensaio de lógica operatória. São Paulo: Editora Globo/EDUSP, 1976.

SMOLE, Kátia S. A matemática na educação infantil. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2000. E-book. ISBN 9788584290024. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788584290024/>. Acesso em: 28 fev. 2024.