

**JOGOS PEDAGÓGICOS NA
ALFABETIZAÇÃO E ENSINO DA
MATEMÁTICA**

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICESUMAR

ANA PAULA FERREIRA
KAROLINE CARNEIRO DE JESUS
MEIRE LARISSA TERTULIANO

**JOGOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO E ENSINO
DA MATEMÁTICA**

PONTA GROSSA
2020

ANA PAULA FERREIRA
KAROLINE CARNEIRO DE JESUS
MEIRE LARISSA TERTULIANO

JOGOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO E ENSINO DA MATEMÁTICA

Projeto apresentado no curso de graduação de
Pedagogia do Centro Universitário Unicesumar, como
requisito para obtenção de nota
referente ao 2º semestre.

PONTA GROSSA
2020

INTRODUÇÃO TEÓRICA E PROBLEMATIZAÇÃO:

Este projeto tem como tema o uso de jogos como ferramenta no processo de alfabetização e ensino da matemática. Considerando as dificuldades na aprendizagem, e a necessidade de buscar novas estratégias de ensino. É fundamental compreendermos a importância da utilização de jogos na prática pedagógica. A aprendizagem lúdica é um assunto que tem conquistado maior espaço no cotidiano escolar. Os jogos são a essência da criança, e utilizá-los como ferramenta no processo de aprendizagem possibilita a produção do conhecimento e desenvolvimento da criança, portanto, foram a proposta da pesquisa desse trabalho.

Por que é importante trabalharmos jogos lúdicos na alfabetização e ensino da matemática? Como isso auxilia no processo de ensino- aprendizagem dos alunos?

REFERENCIAL TEÓRICO:

A matemática é utilizada em nosso meio, é inclusa em nosso cotidiano de diversas formas, dentre elas, nas compras, nas receitas, nas organizações, enfim, para tudo, necessita-se dela. Porém, apesar de estar presente todos os dias, nem sempre é fácil ensinar e despertar interesse na criança, por esse motivo, precisamos estar sempre inovando nosso método de ensino, dentre esses métodos, estão as famosas gincanas e jogos, que são essenciais para o ensino. Este projeto apresenta três jogos pedagógicos, com foco principal na alfabetização e ensino da matemática. Ambos têm a finalidade de tornar a aula mais atrativa e lúdica, deixando os alunos mais interessados e facilitando no processo ensino-aprendizagem. Neste projeto, utilizamos os campos de habilidades da BNCC:

Língua Portuguesa/ Habilidades:

EF01LP07 - Identificar fonemas e sua representação por letras;

EF01LP08 - Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita;

EF01LP13 - Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas mediais e finais. Matemática/ Habilidades: EI03CG05 - Corpo, Gestos e Movimentos: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

EI03ET04 - Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.

EI03ET07 - Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

EF02MA05 - Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.

EF02MA06 - Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.

JUSTIFICATIVA DO PROJETO:

O trabalho com jogos é um dos recursos que favorece o desenvolvimento da linguagem, diferentes processos de raciocínio e de interação entre os alunos, bem como desenvolve o raciocínio lógico referente a contas, problemas do seu cotidiano. Dentre tudo isso, os jogos entram como recurso didático do professor, onde ele explora toda fase de entendimento matemático e desempenho de seus alunos, além de despertar e instigar a vontade do saber.

Kishimoto (1994, p. 26) argumenta sobre a importância das experiências com jogos e brincadeiras, dizendo que o suporte da aprendizagem não está apenas no raciocínio lógico, mas também nas relações:

Sabemos que as experiências positivas nos dão segurança e estímulo para o desenvolvimento. O jogo nos propicia experiências de êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio de relações e de vivências.

Portanto, não há como ignorar o fato de que os jogos na alfabetização e no ensino da matemática são de extrema importância no cotidiano escolar, e vem ganhando mais espaço, pois o desenvolvimento das crianças é perceptível, assim como a relação professor- aluno, levando as aulas a serem mais atrativas, divertidas, e facilitando o processo de ensino- aprendizagem de uma forma lúdica.

OBJETIVOS:

Objetivos Gerais: Reconhecer a importância dos jogos pedagógicos no desenvolvimento e aprendizado dos alunos.

Objetivos Específicos: Compreender que jogos pedagógicos facilitam no processo ensino-aprendizagem; Desenvolvimento do raciocínio lógico; Estímulo a leitura e escrita; Relacionar números com suas respectivas quantidades.

METODOLOGIA:

Os jogos não devem ser vistos apenas como passatempo, mas sim como um instrumento enriquecedor, no processo ensino-aprendizagem. Então, para a realização deste projeto, foram confeccionados três jogos pedagógicos, que podem ser utilizados como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização e no ensino da matemática. Realizamos a pesquisa teórica deste trabalho, através de pesquisas e confecção dos jogos. O primeiro jogo é a Centopeia Numérica, que tem por objetivo desenvolver o raciocínio lógico, e auxiliar na aprendizagem dos números, e a relação com suas respectivas quantidades. Os alunos precisam relacionar o número presente na centopeia e relacionar com a quantidade, colando pequenas bolinhas de E.V.A.

Campos de Experiência – BNCC:

Matemática:

Habilidades:

EI03CG05 - Corpo, Gestos e Movimentos: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

EI03ET04 - Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.

EI03ET07 - Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

O segundo jogo é a **Roleta Silábica**, que tem como objetivo desenvolver a capacidade de relacionar grafema/fonema; avanço no processo de alfabetização e letramento, reconhecendo sílabas, e formando palavras. Os alunos vão girar a roleta silábica, e formar sílabas com auxílio de cartões que contém palavras. A roleta silábica desenvolve a aprendizagem de forma lúdica, e as crianças participam ativamente do jogo.

Campos de Experiência – BNCC:

Língua Portuguesa: Unidade Temática: Análise linguística/semiótica (Alfabetização) Objeto de Conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia Habilidades:

(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras;

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita;

(EF01LP13) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas mediais e finais.

O terceiro é o **Jogo da Adição**, que tem por objetivo desenvolver o raciocínio lógico, trabalhar a adição, bem como o reconhecimento dos números, e a diferença quando somado a outro. Os alunos precisam escolher uma tampinha, a qual acha que é o resultado correto da adição, colocar ao lado da problemática e colorir.

Campos de Experiência – BNCC:

(EI03ET06): Resolver situações problema, formulando questões, levantando hipóteses, organizando dados, testando possibilidades de solução.

(EI03ET08): Relacionar números as suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

(EF02MA05) Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.

(EF02MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.

RECURSOS UTILIZADOS:

- Internet (pesquisa, word e whatsapp);
- E.V.A (diferentes cores);
- Palito de churrasco;
- Folha A4; - Tampas de garrafas;
- Cola, tesoura, régua e impressão dos cartões com sílabas.

AVALIAÇÃO: A avaliação ocorrerá em todos os momentos, através da observação, trabalho em grupo, participação e interesse dos alunos. Com estes jogos, pode-se observar avanços no processo ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Neste projeto escolhemos apenas três de inúmeras opções de jogos pedagógicos com foco na alfabetização e matemática.

Observamos o quão importante é o brincar com objetivos. O desenvolvimento de jogos pedagógicos dentro e fora da sala de aula é uma excelente e divertida opção de aprendizagem, agindo como facilitador neste processo de ensino- aprendizagem. Nosso foco foi alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, mostrando que os jogos e brincadeiras não precisam ser realizadas só na Educação Infantil, mas em todos os níveis de ensino.

Enfim, a proposta deste projeto foi mostrar que os jogos na alfabetização e no ensino da matemática tem um papel importante no processo do ensino- aprendizagem.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Paulo de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

Disponível em:

http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em:

<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>

<https://alfabetizacaotempocerto.comunidades.net/jogos-para-alfabetizacao>

O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

Disponível em: [https://www.fe.unicamp.br/pf-](https://www.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/1847/17_artigo_kishimototm.pdf)

[fe/publicacao/1847/17_artigo_kishimototm.pdf](https://www.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/1847/17_artigo_kishimototm.pdf)

[http://www.turminha.com.br/atividade-](http://www.turminha.com.br/atividade-educativa/centopeia-e-os-numero)

[educativa/centopeia-e-os-numero](http://www.turminha.com.br/atividade-educativa/centopeia-e-os-numero)

[https://diversa.org.br/relatos-de-experiencia/roleta-](https://diversa.org.br/relatos-de-experiencia/roleta-silabica-impulsiona-alfabetizacao/)

[silabica-impulsiona-alfabetizacao/](https://diversa.org.br/relatos-de-experiencia/roleta-silabica-impulsiona-alfabetizacao/)

[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1948-](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1948-6.pdf)

[6.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1948-6.pdf)

<https://br.pinterest.com/pin/565483296962042886/>