



MANUAL DIDÁTICO - JOGOS E O ENSINO DA MATEMÁTICA

Adenice Bispo dos Santos
Adriana Fernandes Santos Januzzi
Alexandra Pichel Macedo Pinto

APRESENTAÇÃO

O objetivo que nos levou a produzir e compartilhar os jogos apresentados neste manual didático foi o de fornecer exemplos de atividades que busquem favorecer a aprendizagem dos conteúdos matemáticos das crianças de educação infantil. Nesse sentido, ao apresentar os jogos, explicitamos suas características e orientações ao professor de como poderá utilizar cada jogo e auxiliar as crianças a avançarem no processo de aprendizagem dos conteúdos matemáticos necessários à educação infantil. Com as orientações ao professor que acompanha cada jogo sugerido neste manual, esperamos que o educador possa refletir sobre o modo como as crianças se apropriam dos conteúdos matemáticos e assim apoiar o progresso de seus alunos. Consideramos de suma importância que os professores tenham em mãos recursos diversos que possibilitem ampliar suas estratégias didáticas no ensino da matemática para as crianças.

2. Por que trabalhar com jogos?

Um grande desafio dos professores é transformar o aprendizado em um atividade lúdica e prazerosa, especialmente para crianças pequenas na educação infantil.

Para que isso aconteça, os professores precisam utilizar de instrumentos diversos que motivam e ganhem a atenção e interesse das crianças. Os jogos são excelentes aliados no processo de aprendizagem dos pequenos, haja vista que as crianças desvendam o mundo por meio das suas explorações, brincadeiras e interações.

Trabalhar com jogos, além de ser divertido, estes proporcionam aprendizados sobre respeito às regras, estratégias, noções de tempo, trabalho em equipe, dentre outros benefícios pedagógicos que cada tipo de jogo pode acrescentar no aprendizado das crianças.

3. Por que jogos digitais no ensino da matemática?

As diversas ferramentas tecnológicas existentes na atualidade tem um grande potencial em prol da educação, devido aos recursos que elas possibilitam.

Utilizar dos jogos digitais como ferramenta para apoiar o ensino, tornou-se um recurso pedagógico capaz de facilitar a aprendizagem e assimilação dos conteúdos tratados.

Os jogos digitais, em sua origem, tinham um caráter de entretenimento. Porém, com as mudanças nas formas de se transmitir os conhecimentos aos estudantes, os jogos digitais passaram a ser utilizados como ferramenta de apoio no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, incorporando objetivos educacionais nas mais diferentes áreas, como por exemplo, no ensino da leitura e escrita, conceitos matemáticos, dentre outros conteúdos escolares.

Sabe-se que a matemática é um dos componentes curriculares que a maioria das pessoas apresenta mais dificuldades na aprendizagem e compreensão de alguns conceitos, dessa forma, cabe ao professor buscar a melhor maneira de contribuir para a aprendizagem das crianças quanto a esses conteúdos.

A utilização das tecnologias é muito significativa dentro da sala de aula, ainda mais quando se trata do ensino da matemática, já que há diversos aplicativos/plataformas que possibilitam às crianças a melhor compreensão e visualização dos conteúdos.

4. Uso do aplicativo/plataforma IXL - Prática de Matemática

A plataforma de ensino disponibilizada pela IXL - Prática de Matemática proporciona acesso aos conteúdos matemáticos alinhados à BNCC da pré-escola ao 6º ano do fundamental. Essa plataforma de ensino pode ser acessada via aplicativo ou diretamente pelo site da instituição, conforme link a seguir: <https://br.ixl.com/>

É possível acessar alguns jogos e explorar diferentes conteúdos pertinentes ao ensino de matemática na educação infantil, que é foco desse estudo diretamente pelo site acima mencionado ou baixando o aplicativo em um celular ou tablet.

Esse aplicativo/plataforma disponibiliza diversos jogos educativos associados a conteúdos matemáticos como: números, soma, subtração, classificação, medição, formas geométricas entre outros assuntos pertinentes ao ensino da matemática.

Com base na plataforma da IXL o professor poderá trabalhar diferentes conteúdos matemáticos que melhor atenda as necessidades dos seus alunos.

A seguir, selecionamos um jogo matemático (Complete as sequências numéricas) voltado para o ensino de crianças da educação infantil na faixa etária de 5 anos que poderá ser acessado através do link a seguir: <https://br.ixl.com/matematica/pre-escola/complete-as-sequencias-numericas>

A exemplo desse jogo selecionado e mencionado anteriormente (Complete as sequências numéricas), faremos uma breve explicação de quais são as habilidades que serão trabalhadas no processo de ensino da criança.

TIPO DE JOGO	HABILIDADES DESENVOLVIDAS	TÍTULO DOS JOGOS
<p>Jogo para reflexão sobre sequência numérica</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Estabelecer a sistematização e a estruturação do sistema de numeração, tanto escrito quanto verbal -Reflexão sobre o sistema numérico -Compreender a ordem -Compreender a lógica das séries numéricas - Identificar regularidades em sequências -Descrever uma regra de formação da sequência e determinar elementos faltantes ou seguintes 	<p>Complete as sequências numéricas</p>

5. Orientações aos professores sobre o jogo

JOGO - COMPLETE AS SEQUÊNCIAS NUMÉRICAS

Objetivos didáticos

- Refletir sobre a escrita e a leitura de números relacionando-os à quantidade.
- Ordenar os números através da seriação, a partir de conhecimentos do sistema numérico.
- Sistematização e a estruturação do sistema de numeração, tanto escrito quanto verbal.

Público alvo:

Crianças da educação infantil na faixa etária de 4 a 5 anos pertencentes ao nível Pré I e Pré II da educação básica.

Sugestões de encaminhamento

O professor deve explicar as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona. Com o auxílio de um computador, tablet ou celular, mostrar

às crianças que o jogo pede para que completem no espaço em branco o número que falta para completar a sequência. Após preencher o número solicitado, a criança deverá clicar em enviar para computar sua escolha. Caso a resposta esteja correta, uma nova jogada se inicia, caso o resposta esteja incorreta, o jogo abrirá, automaticamente, a explicação para correção que poderá ser lida pelo professor junto do aluno ou ouvir o áudio da explicação fornecida pela plataforma.

REFERÊNCIAS

IXL. IXL Prática de Matemática. Página Inicial.

Disponível em: <<https://br.ixl.com/>>. Acesso em 9 de nov. 2023.