



Jogos, recurso de aprendizagem de Matemática: intervenção na Creche Pingo de Gente – Região do Barreiro¹

Games, math learning Resource:

intervention at Day Care Center Pingo de Gente – Region of Barreiro.

Jane Carmelita das Dores Garandy de Arruda Barroso²

Laila Cristina Couto Gonçalves³

Maria Carolina Parreiras Gonçalves Peixoto⁴

Raquel Chaves Winter⁵

Silvia Alves Assumpção de Oliveira⁶

Resumo

O estudo realizado neste trabalho tem por objetivo observar se os alunos de 7 a 14 anos da creche Pingo de Gente, localizada na região do Barreiro, instituição parceira do Projeto de Extensão Inter-Redes Barreiro, podem desenvolver conhecimentos de matemática ou sanar dificuldades encontradas na disciplina, através da utilização de jogos como estratégia de ensino-aprendizagem. Sabe-se que os jogos criam um contexto de aprendizagem significativo para o aluno permitindo-o desenvolver métodos de resolução de problemas, estimulando a sua criatividade e participação. O Projeto atende 55 alunos de todas as séries do Ensino Fundamental. As atividades são realizadas após o horário escolar regulamentar nas dependências da Creche Pingo de Gente. Esta intervenção é conduzida por alunos do curso de Engenharia de Produção e Civil da PUC Minas no Barreiro, que participam do Projeto de Extensão Inter-Redes e que se dispuseram a trabalhar com os estudantes da creche. A metodologia utilizada são jogos empregados como ferramenta lúdica e instigante, procurando desenvolver o raciocínio lógico em forma de lazer, de modo a tornar mais prazeroso e didático o momento da aprendizagem, aperfeiçoando os conhecimentos

Artigo recebido em 14 de janeiro de 2015 e aprovado em 15 de fevereiro de 2016.

¹ Resumo fruto da Intervenção realizada através da extensão da PUC Barreiro.

² Docente do Curso de Engenharia de Produção na PUC-Minas Barreiro. E-mail: janebarroso@pucminas.br

³ Discente do Curso de Engenharia de Produção na PUC-Minas Barreiro. E-mail: lailagoncalves@gmail.com

⁴ Discente do Curso de Engenharia de Produção na PUC-Minas Barreiro. E-mail: mariacarolinaparreiras@hotmail.com

⁵ Discente do Curso de Engenharia de Produção na PUC-Minas Barreiro. E-mail: raquelcwinter@yahoo.com.br

⁶ Discente do Curso de Engenharia de Produção na PUC-Minas Barreiro. E-mail: silvia.assumpcao@sga.pucminas.br

adquiridos em sala de aula. Essa metodologia é capaz de despertar outras habilidades aos educandos, levando em consideração as características sociais de cada grupo e diferentes níveis de apreensão do conhecimento. Os estudantes da creche são divididos em grupos de acordo com a idade e com a série estudada. As intervenções são feitas nas segundas-feiras, no período das 13:30 às 15:30 horas. Estão sendo utilizados vários recursos, como jogos de tabuleiro, bingo, cantigas, dinâmicas e campeonato de operações básicas, todos voltados à compreensão dos conteúdos matemáticos e melhoria comportamental. A utilização dos jogos também contribui para o desenvolvimento de habilidades como o trabalho em equipe, competitividade, raciocínio, respeito mútuo e a superação às perdas. Este trabalho possibilita o aprendizado de forma mais prazerosa, além de desenvolver o raciocínio lógico, o pensamento independente, a criatividade, a capacidade de resolver problemas e a autonomia dos alunos para uma formação cidadã. Por consequência obtém-se maior entrosamento entre os alunos da PUC, permitindo a aprendizagem e a vivência de trabalhar com as diferenças, bem como, desenvolver a criatividade e incentivo ao dinamismo. O projeto de extensão, portanto, tem importância na constante busca de alternativas para o ensino da matemática e no fortalecimento dos vínculos comunitários, desafios presentes principalmente em ambientes marcados pela vulnerabilidade, importando no envolvimento de todos os interessados (universidade, sociedade, escola, monitores da creche, pais e alunos).

Palavras-chave: Jogos matemáticos. Raciocínio lógico. Interação interpessoal. Desenvolvimento. Comportamento. Dinamismo. Competitividade.

Abstract

The study carried out in this work aims to observe if students from 7 to 14 years old of Day Care Center Pingo de Gente, located in the region of Barreiro, partner institution of the extension project Inter-Redes Barreiro, can develop their knowledge of mathematics or remedy difficulties encountered in the discipline, through the use of games as teaching-learning strategy. It is known that the games create a learning context meaningful to the student allowing you to develop methods of problem-solving, stimulating their creativity and participation. The project meets 55 students from all grades of elementary school. The activities are held after normal school hours at the premises of Day Care Center Pingo de Gente. This intervention is conducted by students of the course of Civil and Industrial

Engineering of the PUC Minas at Barreiro that participate in the extension project Inter-Redes and who were willing to work with the students of the Day Care Center. The methodology used games are employed as playful and exciting tool, to develop logical reasoning in the form of leisure, in order to make it more enjoyable and didactic learning time, improving the knowledge acquired in the classroom. This methodology is able to awaken other skills to learners, taking into consideration the social characteristics of each group and different levels of apprehension of knowledge. The students are divided into groups according to their age and the grade studied. Interventions are made on Mondays, in the period from 1:30pm to 3:30pm. Are being used several features, such as board games, bingo, singing, dynamic and championship of basic operations, all aimed at the understanding of the mathematical content and behavioral improvement. The use of the games also contributes to the development of skills such as teamwork, competitiveness, thinking, mutual respect and overcoming the losses. This work enables the learning way more enjoyable besides developing logical reasoning, independent thinking, creativity, the ability to solve problems and students autonomy in the sense of a citizen formation. Consequently gets greater interaction between students of PUC, allowing learning and experience of working with the differences, as well as, develop creativity and encouraging dynamism. The extension project, therefore, has importance in the constant search for alternatives to the teaching of mathematics and strengthening community links mainly presents challenges in unstructured environments and unprotected, regardless of the involvement of all stakeholders (universities, society, school, teachers, parents and students).

Keywords: Mathematical games. Logical reasoning. Interpersonal interaction. Development. Behavior. Dynamism. Competitiveness.

REFERÊNCIAS

CENTURIÓN, Marília; PRESSER, Margart; RODRIGUES, Arnaldo; SILVA, Sorel. **Jogos, Projetos e Oficinas para a Educação Infantil**. São Paulo: FTD, 2005.

GOMES, Liliene Neves; MONTENEGRO, Priscila; RANIERI, Anna Claudia Meirelles Pereira; REAME, Eliane. **Matemática no dia a dia da Educação Infantil: Rodas, Cantos, Brincadeiras e Histórias**. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.