

SANTOS; Juliana Rívia dos¹, SALES; Tâmara Regina Reis²

RESUMO

O trabalho com a matemática nos anos iniciais do ensino fundamental precisa despertar a curiosidade e estimular o interesse da criança no processo de aprendizagem. É necessário que as crianças aprendam de uma forma natural e divertida, com os jogos e brincadeiras, quebrando todos os paradigmas tradicionais, em que o ensino acontece de maneira massificada e o aluno fica apenas retido a ler, decorar, memorizar conteúdos, cálculos, formas, podendo ocasionar na não contribuição da aprendizagem. A matemática de uma forma lúdica proporciona o desenvolvimento social e cultural, pois está em constante sintonia nos momentos da vida humana, desde o nascimento até a sua fase adulta. Neste sentido, o presente trabalho foi desenvolvido com o intuito de analisar como os jogos e brincadeiras, respaldados teoricamente nas competências e habilidades descritas na Base Nacional Comum Curricular - BNCC desenvolvem uma aprendizagem significativa, nas crianças do 3º ano do ensino fundamental. Metodologicamente, a pesquisa é de abordagem qualitativa e bibliográfica, baseando-se em livros e artigos publicados sobre o assunto. A BNCC é um documento norteador que elenca as competências e habilidades a serem desenvolvidas pelos discentes em cada série/ano. Com isso, para alcançar o desenvolvimento do discente os docentes se tornam um fator primordial para que a aprendizagem matemática, lógica e cognitiva seja desenvolvida e pertinente no processo da aprendizagem. A matemática é um campo amplo, abrangente na aprendizagem, no conhecimento, na habilidade, no conhecimento prévio e na competência das crianças, sobretudo, ela permite que as crianças possam ter a aptidão em solucionar problemas e possam ser seres pensantes e críticos em seu conhecimento seja em decorrência de suas vivências, e até mesmo no mundo. De acordo com a BNCC, o campo da matemática é dividido de em cinco unidades temáticas, são elas, álgebra, geometria, grandezas e medidas e, probabilidade e estatística, as quais possuem um conjunto de habilidades relacionadas aos objetos de conhecimento, que visam o desenvolvimento e a capacidade intelectual e social das crianças. No 3º ano do ensino fundamental, são dispostas 26 habilidades para serem trabalhadas e desenvolvidas pelos docentes, com os discentes, no processo de aprendizagem. Para desenvolver tais habilidades, os jogos e brincadeiras podem ser utilizados para a introdução dos objetos de conhecimento, amadurecimento de conteúdos e preparação do aluno para utilizar esses conteúdos no dia a dia, podendo, significativamente, colaborar para trabalhar os bloqueios que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos matemáticos. Aplicar o lúdico, através dos jogos e brincadeiras, na prática pedagógica é a melhor opção no ensino da matemática, pois proporciona uma prática libertadora onde os alunos poderão ter momentos de reflexão, bem como, poderão pensar, ver, realizar, vivenciar o momento, imaginar e fantasiar, tornando a aprendizagem cada vez mais significativa.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem, Brincadeira, Jogos, Matemática

¹ Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Amadeus, jrivia79@gmail.com

² Doutorado em Educação pela Universidade Tiradentes - Mestrado em Educação pela Universidade Tiradentes - Graduanda em Matemática Licenciatura pela Universidade Tiradentes, tamarasalescpm@gmail.com