



## A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E DOS JOGOS DE MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

*Laís Carvalho Vieira*

*Universidade Federal de Mato Grosso do Sul*

*lais.vieira@ufms.br*

*0000-0002-6646-919X*

*Marilena Bittar*

*Universidade Federal de Mato Grosso do Sul*

*marilenabittar@gmail.com*

*0000-0001-99897871*

### RESUMO

Busca-se, nesta pesquisa, mostrar contribuições que brincadeiras e jogos trazem para o processo de aprendizado das crianças, em especial da educação infantil, uma vez que as atividades lúdicas fazem parte de seu cotidiano. Defendemos, que é possível elaborar e/ou explorar jogos e brincadeiras de modo a contribuir com o processo de aprendizagem das crianças da educação infantil. Para isso, é preciso compreender que ao brincar as crianças também aprendem e se desenvolvem. Assim, é importante resgatar o lúdico no ambiente escolar de maneira que ele desperte a vontade de aprender. Brincando a criança aprende a conviver, a ganhar, a perder, a socializar-se, desse modo, a função da ludicidade em sala de aula, a partir, das brincadeiras, dos brinquedos e jogos conduzem as crianças a novas descobertas e experiências, enriquecendo assim os processos de ensino e aprendizagem destas. Documentos oficiais direcionados para a educação infantil como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as Diretrizes apontam objetivos do desenvolvimento e aprendizagem dentro de uma composição curricular por campos de experiências: 1- O eu, o outro e o nós; 2 - Corpo, gestos e movimentos; 3 - Traços, sons, cores e formas; 4 - Escuta, fala, pensamento e imaginação e o 5 - Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. Dentro dessa divisão vamos trabalhar com o quinto campo de experiência - Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. No mesmo serão trabalhados conhecimentos matemáticos como, ordenação, relações entre quantidades, dimensões, medidas, comparação de pesos e de comprimentos, reconhecimento de formas geométricas, etc. Assim as crianças serão expostas a brincadeiras e jogos que contemplem esses conteúdos. Segundo Kishimoto (1998) o jogo não pode ser visto apenas como diversão ou brincadeira

para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Podemos dizer que a brincadeira ou o jogo para criança induz à diversão, porém o professor quando os apresenta deve ter o intuito de aprendizagem que não é visto por essa criança. Em um jogo de boliche, por exemplo, pode-se trabalhar a contagem das garrafas derrubadas pintadas de cores diferentes e a coordenação motora no momento de arremessar a bola, porém, para criança será apenas um jogo cujo objetivo é derrubar o maior número possível de garrafas ou pinos. É este tipo de situação que pode ser caracterizada como uma situação adidática (BROUSSEAU, 1986), na qual o professor tem papel de mediar a situação levando o estudante a construir seu conhecimento. É nesta perspectiva que desenvolvemos esta pesquisa de mestrado com crianças de três a quatro anos, do grupo 3 da educação infantil, mais especificamente em situações relacionadas ao campo de experiência Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

### Referências

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

BROUSSEAU, Guy. **Fondements et Méthodes de la Didactique des Mathématiques**. Recherches en Didactique des Mathématiques, Grenoble, v. 7, n. 2, p. 33-116, 1986.

KISHIMOTO, Tizuco Mochida. **Jogo, brinquedo, brincadeiras e a educação**. 4ª Ed. São Paulo, Editora Cortez: 2000.

LDB – Leis de Diretrizes e Bases. **Lei nº 9.394. 1996**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm) Acesso em: 25, julho 2022.

