

## **Aprendizagem em matemática: o uso de jogos manipulativos nos anos iniciais**

Gabriele Almeida Soares<sup>1</sup>

Gabrieli Dutra Mendonça<sup>2</sup>

Rafaela Corrêa Möller<sup>3</sup>

Gabriele Bonotto Silva<sup>4</sup>

**Resumo:** A partir da reflexão sobre a exploração da ludicidade e dos jogos tão presentes no planejamento da Educação Infantil e da significativa diminuição do uso desses recursos nos Anos Iniciais, bem como a importância dos jogos manipulativos no âmbito escolar, surgiu o tema a ser debatido no presente trabalho. Nesse sentido, esta pesquisa busca responder ao seguinte problema: de que maneira os jogos manipulativos auxiliam no processo de ensino e aprendizagem da matemática nos Anos Iniciais? A partir disso, o objetivo geral é compreender de que forma os jogos manipulativos contribuem para a aprendizagem matemática nos Anos Iniciais. Conseqüentemente, os objetivos específicos são defender o uso dos jogos manipulativos como instrumento de ensino da matemática e apresentar os jogos como um recurso para despertar a curiosidade e o interesse do aluno pela matemática. Com relação à metodologia, será utilizada a abordagem qualitativa (YIN, 2016) com base em pesquisas bibliográficas e um questionário com questões abertas e fechadas. As questões estarão tratando de assuntos como a inclusão dos jogos manipulativos no planejamento docente, o interesse e a curiosidade dos alunos pela aprendizagem com a utilização dos jogos e qual a relação da prática docente com o uso dos jogos como recurso em sala de aula. Para a construção do referencial teórico, esta pesquisa utilizará como embasamento os autores Kishimoto (2011), Smole (2008) e Vygotsky (1998). Para Vygotsky (1998), os jogos e brincadeiras têm funções efetivas no desenvolvimento da criança. No âmbito escolar os jogos são um vínculo para o desenvolvimento intelectual da criança. Portanto é notório que a utilização dessa ferramenta no ensino de matemática é de suma importância. De acordo com Smole (2008) a utilização de jogos no ensino da matemática, quando bem planejado e orientado, auxilia na aprendizagem e no alcance dos objetivos, competências e habilidades. Kishimoto (2011) afirma que o jogo consegue contemplar diversas formas e contribuir para o desenvolvimento das múltiplas inteligências cognitivas. Nesse sentido, os jogos têm a capacidade de maximizar as condições de aprendizagem, tornando-as prazerosas, instigantes e motivadoras.

<sup>1</sup> Estudante do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Cesuca. E-mail: gabrielesoares01@hotmail.com

<sup>2</sup> Estudante do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Cesuca. E-mail: gabrielidutra.1@gmail.com

<sup>3</sup> Estudante do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Cesuca. E-mail: pedagogia.rcm@gmail.com

<sup>4</sup> Docente do curso de Pedagogia no Centro Universitário Cesuca. Doutora e Mestre em Educação. Especialista em Educação Básica atuando na Secretaria Municipal de Educação de Canoas. E-mail: gabrielesilva@cesuca.edu.br

**Palavras-chave:** Jogos Manipulativos; Matemática; Anos Iniciais.