REVELANDO CONCEPÇÕES E PRÁTICAS ATUAIS NO ENSINO DA MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

TAIS CARVALHO VIANA

RESUMO
Tomando o ensino da matemática na educação infantil como um importante processo para o desenvolvimento da criança, o presente estudo busca explorar práticas e concepções contemporâneas sobre o tema a partir de uma extensa pesquisa bibliográfica. Reconhecendo a importância fundamental desse tópico para os profissionais da educação, o estudo visa não apenas oferecer uma visão abrangente das abordagens atuais, mas também fornecer uma base sólida para o desenvolvimento de pesquisas mais aprofundadas e intervenções pedagógicas eficazes. Ao destacar a intersecção entre a matemática e a educação infantil, este estudo visa enriquecer a compreensão sobre o processo de aprendizagem matemática nessa fase crucial do desenvolvimento humano.
Palavras-chave: Matemática; Educação Infantil; Aprendizagem; Desenvolvimento da criança; Práticas pedagógicas.
ABSTRACT
Taking the teaching of mathematics in early childhood education as an important process for child development, the present study seeks to explore contemporary practices and conceptions on the subject based on extensive bibliographical research. Recognizing the fundamental importance of this topic for education professionals, the study aims to not only offer a comprehensive overview of current approaches, but also provide a solid foundation for developing more in-depth research and effective pedagogical interventions. By highlighting the intersection between mathematics and early childhood education, this study aims to enrich understanding of the mathematical learning process at this crucial stage of human development.
Keywords: Mathematics; Child education; Learning; Child development; Pedagogical practices.

INTRODUÇÃO

A Matemática desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo das crianças, oferecendo oportunidades para o aprimoramento do raciocínio lógico, da criatividade e da capacidade de resolver problemas. O ensino dessa disciplina, quando bem conduzido, pode ampliar significativamente essas habilidades.

A relação entre o jogo e a Matemática tem sido objeto de interesse de diversos estudiosos, especialmente no contexto da Educação Infantil. Conforme apontado por BASSEDAS, HUGUET e SOLÉ (1999), esse período é crucial para que as crianças explorem e descubram elementos do mundo que as cerca, vivenciando situações desafiadoras que contribuam para seu desenvolvimento integral.

Este estudo visa explorar a interseção entre jogo e Matemática, destacando sua importância no contexto educacional. Conforme DUHALDE e CUBERES (1998), o uso do jogo na educação tem promovido transformações significativas, tornando a aprendizagem mais completa e divertida. Inicialmente, jogos e brincadeiras eram considerados apenas como formas de dissipar energia, porém, hoje reconhecemos seu valor essencial no desenvolvimento infantil.

Friedmann (1998) ressalta a importância de situar o jogo dentro dos objetivos mais amplos do ensino, considerando a escola como um agente de transformação social. É crucial que a educação leve em conta as diferentes realidades e necessidades das crianças, promovendo um desenvolvimento integral e dinâmico que estimule a autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação. Nesse contexto, o jogo surge como uma alternativa metodológica rica, capaz de incentivar o desenvolvimento integral da criança, sem abrir mão do prazer e da ludicidade. O jogo não apenas acompanha, mas também impulsiona o desenvolvimento infantil, trabalhando diversos aspectos cognitivos e sociais de maneira prazerosa e motivadora.

Portanto, este estudo busca explorar como o jogo pode ser uma ferramenta pedagógica eficaz para o ensino da Matemática na Educação Infantil, promovendo não apenas o desenvolvimento de habilidades matemáticas, mas também o crescimento cognitivo, emocional e

social das crianças.
Desenvolvimento

Evolução da Percepção sobre o Jogo na Educação
A percepção sobre o uso do jogo na educação tem evoluído significativamente ao longo das décadas, passando de uma visão simplista e utilitária para uma compreensão mais complexa e integrada do seu papel no desenvolvimento infantil.
Histórico da Abordagem do Jogo na Educação
A compreensão do jogo como recurso educacional passou por uma evolução gradual ao longo do tempo, como destacam DUHALDE e CUBERES (1998). Inicialmente, foi vista apenas como uma oportunidade para as crianças descarregarem energia, mas ao longo dos anos, sua importância no desenvolvimento integral da criança foi reconhecida. De acordo com DUHALDE e CUBERES (1998), a noção de jogo aplicado à educação desenvolveu-se vagarosamente e penetrou tardia- mente no âmbito escolar, mas tem trazido transformações significativas, fazendo com que a aprendizagem se torne integral e divertida.
Impacto Atual do Jogo na Educação
Atualmente, há um consenso sobre a função essencial do brincar no processo educacional, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. A integração do jogo no ambiente escolar tem promovido transformações significativas, tornando a aprendizagem mais completa e divertida.
Inicialmente, jogos e brincadeiras eram encarados como oportuni- dades de descarga de energia para as crianças. Hoje há unanimidade em que o brincar tem função essencial no processo de desenvolvimento in- tegral da criança.

Relação do Jogo com os Objetivos Educacionais
A relação do jogo com os objetivos educacionais é fundamental, pois o jogo promove o desenvolvimento integral das crianças, alinhando-se com metas pedagógicas que incluem habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Integrar o jogo no currículo facilita a aprendizagem ativa e significativa, tornando o processo educativo mais envolvente e eficaz. Além disso, o uso de jogos na educação pode adaptar-se às necessidades individuais dos alunos, proporcionando um ambiente inclusivo e diversificado que atende aos diferentes estilos de aprendizagem.
Situando o Jogo nos Objetivos do Ensino
Friedmann (1998) destaca a importância de alinhar o jogo com os objetivos mais amplos do ensino. A escola é reconhecida como um agente de transformação social, e é crucial considerar as crianças como seres sociais, buscando integrá-las na sociedade e reconhecendo suas diferentes realidades e necessidades.
Friedmann (1998) para pensar o jogo como meio educacional deve- mos começar situando o mesmo a partir dos objetivos mais amplos do ensino. Sabemos que a escola é um elemento de transformação da so- ciedade. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas buscando a integração dos mes- mos na sociedade. Diante disso, a educação deve reconhecer o contexto socioeconômico e cultural e as diferenças existentes entre as crianças, seus valores e experiências e deve ter a preocupação de propiciar a todas um desenvolvimento integral e dinâmico, tornando possível a construção de sua autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação.
Tomando por base esses objetivos da Educação e a concepção da criança como ser integral.

Superando a Fragmentação das Atividades Escolares
Friedmann ressalta que as atividades escolares muitas vezes são fragmentadas, não contribuindo para a formação integral das crianças. Para alcançar os objetivos educacionais, é fundamental considerar os interesses e necessidades dos alunos, proporcionando atividades significativas e alinhadas com sua realidade sociocultural.Segundo Friedmann (1998), constata-se que as atividades que geralmente notamos as crianças realizando na escola têm um tratamento fragmentado, dividido. Há uma hora para se trabalhar coordenação motora, por exemplo, outra hora para se trabalhar a expressão artística, outra hora para se brincar, e assim por diante. Essa divisão não vai ao encontro da formação da personalidade integral das crianças nem de suas necessidades.

Para alcançar de fato esses objetivos, pensando na participação di- nâmica da criança nesse processo, devem ser levados em conta seus inte- resses e necessidades, e o professor deve ter bem claro esses objetivos. É preciso pensar em atividades significativas que estejam articuladas com a realidade sociocultural das crianças, seu estágio de desenvolvimento e o processo de construção de conhecimentos.
Logo, Friedmann nos aponta que

É interessante a construção progressiva, na prática educacional de estratégias metodológicas que res- pondam aos objetivos formulados. Essa metodolo- gia deve ser construída, levando-se em conta a reali- dade de cada grupo de crianças, a partir de atividades que constituam desafios e sejam ao mesmo tempo significativas e capazes de incentiva a descoberta, a criatividade e a criticidade (FRIEDMANN, 1998, p. 56).

Estratégias Metodológicas para o Desenvolvimento Integral
Estratégias metodológicas para o desenvolvimento integral envolvem práticas educativas que promovem o crescimento cognitivo, emocional e social dos alunos. Essas estratégias incluem o uso de jogos e atividades lúdicas que incentivam a descoberta, a criatividade e a criticidade. Implementar tais metodologias na educação permite um aprendizado mais dinâmico e significativo, atendendo às diversas necessidades dos estudantes.
Construção Progressiva de Estratégias Metodológicas
Friedmann enfatiza a importância da construção progressiva de estratégias metodológicas que atendam aos objetivos educacionais. Essas estratégias devem ser adaptadas à realidade de cada grupo de crianças, envolvendo atividades desafiadoras que estimulem a descoberta, a criatividade e a criticidade.
Entre essas estratégias podemos chegar ao jogo como uma alter- nativa metodológica muito rica. A possibilidade de trazer o jogo para a escola, segundo Friedmann constitui-se em uma educação fundamentada numa perspectiva criadora, autônoma e consciente.
O Jogo como Alternativa Metodológica Rica
Entre essas estratégias, o jogo se destaca como uma alternativa metodológica rica. Friedmann argumenta que trazer o jogo para a escola proporciona uma educação fundamentada numa perspectiva criadora, autônoma e consciente, promovendo o desenvolvimento integral da criança de forma lúdica e motivadora. O jogo representa uma rica possibilidade de incentivar o desenvol- vimento integral da criança sem excluir o prazer e a ludicidade que ele também proporciona. Ele faz parte do universo infantil, acompanha sobretudo o desenvolvimento infantil.
Numa única situação de jogo e/ou brincadeira o professor trabalha vários aspectos cognitivos e sociais, perpassando o desenvolvimento in- tegral dos alunos de forma lúdica, prazerosa e motivadora.
Conforme Kishimoto em relação ao trabalho com o jogo na edu- cação,

As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligên- cia, pois querem jogar bem, sendo assim, esforçam-
-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente (KISHI- MOTO, 1996 p. 96).

Contribuições do Jogo para o Desenvolvimento Cognitivo e Social
O jogo desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo e social das crianças, oferecendo uma série de contribuições significativas. Através das atividades lúdicas, as crianças têm a oportunidade de explorar, experimentar e aprender de maneira envolvente e interativa.
Motivação e Atividade Mental
Kishimoto (1996) destaca que o jogo motiva as crianças a usarem sua inteligência, estimulando-as a superar obstáculos cognitivos e emocionais. Durante o jogo, elas se tornam mais ativas mentalmente, engajando-se em atividades desafiadoras que estimulam o raciocínio e a resolução de problemas. Assim, o jogo apresenta-se como uma atividade capaz de gerar si- tuações-problema provocadoras, desafiadoras, em que o sujeito necessita coordenar diferentes pontos de vista, estabelecer várias relações, resolver conflitos, estabelecer ordens, etc.
Desafios Cognitivos e Sociais do Jogo
O jogo oferece oportunidades únicas para

enfrentar desafios cognitivos e sociais. Ao se deparar com situações-problema, o jogador é instigado a coordenar diferentes pontos de vista, resolver conflitos e estabelecer ordens. Essas experiências não apenas estimulam o pensamento crítico, mas também promovem habilidades sociais essenciais.

Através dos desafios cognitivos e sociais apresentados pelo jogo, a criança é estimulada a se engajar ativamente na atividade, despertando sua curiosidade e motivando-a a explorar novas estratégias e soluções. Esses conflitos cognitivos não apenas desafiam a criança a pensar de forma criativa, mas também a incentivam a buscar respostas e a se envolver profundamente no processo de aprendizagem.

Dessa forma, o jogo não só oferece entretenimento, mas também serve como uma ferramenta poderosa para promover um desenvolvimento integral, estimulando tanto o aspecto cognitivo quanto o social da criança, e preparando-a para os desafios e demandas do mundo moderno.

Conclusão

O jogo, em seu aspecto pedagógico, revela-se como uma ferramenta produtiva para os educadores que buscam facilitar a aprendizagem. Ele não apenas promove o desenvolvimento das habilidades matemáticas, como também estimula a capacidade de pensar, refletir, analisar e raciocinar, além de contribuir para o desenvolvimento de atitudes positivas.

Através do jogo, as crianças exploram um universo de possibilidades, desafios e descobertas, ampliando não apenas seus conhecimentos matemáticos, mas também suas habilidades sociais, emocionais e cognitivas. Observa-se que o brincar não é apenas uma fonte de lazer, mas também uma fonte de conhecimento. Portanto, é essencial considerá-lo como parte integrante da atividade educativa. O jogo e a brincadeira oferecem à criança oportunidades de realizar, construir e apropriar-se de conhecimentos de diversas naturezas. Além de promover o desenvolvimento cognitivo, essas atividades também são fundamentais para a conquista de aspectos emocionais, afetivos e sociais, contribuindo assim para uma educação integral e significativa.

Assim, ao integrar o jogo de forma consciente e planejada em práticas educativas, os educadores têm a oportunidade de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e proporcionar experiências enriquecedoras e estimulantes para seus alunos, preparando-os para os desafios do mundo contemporâneo.

BIBLIOGRAFIA

BASSEDAS, Eulália / HUGUET, Teresa / SOLÉ, Isabel – Aprender e ensinar na Educação Infantil. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999

DUHALDE, Maria Elena / CUBERES, Maria Teresa Gonsález – Encontros iniciais com a Matemática: contribuições à Educação Infantil. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998

FRIEDMANN, Adriana – Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1998

KISHIMOTO, Tizuko Morchida – Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1996

KISHIMOTO, Tizuko Morchida – O Brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002