

Revista **a EVOLUÇÃO**

Ano II - nº 14 - Mar./2021 - ISSN 2675-2573

ISSN 2675-2573



ADRIANA CAROLINA DE SIQUEIRA

De geração a geração: Professor.

POIESIS



Filada 3:
ABEC
BRASIL
Associação Brasileira de Editores Científicos



Carlos Eugênio Rêgo
Cleia Teixeira da Silva Oliveira
Danton Medrado
Ivete Irene dos Santos
J. Wilton
Kayenne Kamylle
Luiza de Souza Martins

DESTAQUES

MÉTODO QUALITATIVO NA PESQUISA ACADÊMICA
Adeilson Batista Lins

A INFLUÊNCIA DA FAMÍLIA NO DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM DA CRIANÇA
Aline Pereira Matias

A ANIMAÇÃO NARUTO E A POÉTICA VISUAL DA CRIANÇA NAS AULAS DE ARTE;
NOVAS REPRESENTAÇÕES AO DESENHAR
Isac dos Santos Pereira / Maria Ignes Carlos Magno



A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

www.primeiraevolucao.com.br



Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano II - nº 14 Março de 2021 - ISSN 2675-2573

 <https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.14.2021>

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima

Isac dos Santos Pereira

Ivete Irene dos Santos

Manuel Francisco Neto (Angola)

Patrícia Tanganelli Lara

Thais Thomaz Bovo

Veneranda Rocha de Carvalho

Vilma Maria da Silva

Organização:

Vilma Maria da Silva

Manuel Francisco Neto

AUTORES(AS)

Adeilson Batista Lins

Aline Pereira Matias

Anna Caroliny Lima Kecek Ruis

Arlete Nogueira dos Santos Braga

Carla Lima Almeida de Couto

Edna dos Reis Ricardo

Fellipe William Marques Martins

Glauce Castor de Medeiros

Iolanda Aparecida dos Santos

Isac dos Santos Pereira

José Wilton dos Santos

Kelly da Cruz Bianchini

Maria Vanuzia de Lima Santos

Márcia Dantas dos Santos da Silva

Marinalda Bezerra da Silva

Michelly Aparecida Nogueira Sousa dos Santos

Rosemary Nunes Gomes

Vera Lucia Brasilino



São Paulo
2021

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima

Isac dos Santos Pereira

Ivete Irene dos Santos

Manuel Francisco Neto (Angola)

Patrícia Tanganelli Lara

Thaís Thomas Bovo

Veneranda Rocha de Carvalho

Vilma Maria da Silva

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Me. Adefilson Batista Lins

Profa. Esp. Ana Paula de Lima

Profa. Dra. Denise Mak

Prof. Me. Isac dos Santos Pereira

Profa. Me. Ivete Irene dos Santos

Prof. Dr. Manuel Francisco Neto

Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara

Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo

Profa. Me. Veneranda Rocha de Carvalho

Edição, Web-edição e projetos:

Antonio Raimundo Pereira Medrado

Lee Anthony Medrado

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Contatos

Tel. (11) 98031-7887

Whatsapp: (11) 99543-5703

primeiraevolucao@gmail.com

<https://primeiraevolucao.com.br>

São Paulo-SP - Brasil

Esta revista é mantida e financiada por professoras e professores.

Sua distribuição é, e sempre será, livre e gratuita.

É permitida a reprodução total ou parcial dos artigos desta revista, desde que citada a fonte.

Os artigos assinados são de responsabilidade exclusiva dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião do Conselho Editorial.

Filiada à:



Publicada por:

Edições Livro Alternativo

A revista **PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é um projeto editorial criado pela Edições Livro Alternativo para auxiliar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

O corpo editorial da revista é formado por professores, especialistas, mestres e doutores que atuam na rede pública de ensino, e por profissionais do livro e da tecnologia da informação.

É totalmente financiada por professoras e professores, e distribuída gratuitamente.

PROPÓSITOS:

Rediscutir, repensar e refletir sobre os mais diversos aspectos educacionais com base nas experiências, pesquisas, estudos e vivências dos profissionais da educação;

Proporcionar a publicação de livros, artigos e ensaios que contribuam para a evolução da educação e dos educadores(as);

Possibilitar a publicação de livros de autores(as) independentes;

Promover o acesso, informação, uso, estudo e compartilhamento de softwares livres;

Incentivar a produção de livros escritos por professores e autores independentes.

PRINCÍPIOS:

O trabalho voltado (principalmente) para a educação, cultura e produções independentes;

O uso exclusivo de softwares livres na produção dos livros, revistas, divulgação, palestras, apresentações etc desenvolvidas pelo grupo;

A ênfase na produção de obras coletivas de profissionais da educação;

Publicar e divulgar livros de professores(as) e autores(as) independentes e/ou produções marginais;

O respeito à liberdade e autonomia dos autores(as);

O combate ao despotismo, ao preconceito e à superstição;

O respeito à diversidade.

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – n. 14 (mar. 2021). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2021.

120 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

ISSN 2675-2573 (on-line)

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede – Bibliotecária – CRB-8/5877



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.14.2021>

www.primeiraevolucao.com.br

COLUNAS

12 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

118 *POIESIS*



ARTIGOS

* Destaque

★	1. MÉTODO QUALITATIVO NA PESQUISA ACADÊMICA Adeilson Batista Lins	17
★	2. A INFLUÊNCIA DA FAMÍLIA NO DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM DA CRIANÇA Aline Pereira Matias	25
	3. A QUALIDADE NA EDUCAÇÃO Anna Carolyn Lima Kecek Ruiz	31
	4. PROTAGONISMO: AS METODOLOGIAS ATIVAS E O PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM Arlete Nogueira dos Santos Braga	41
	5. AS ARTES E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA VIDA DE CRIANÇAS E JOVENS Carla Lima Almeida de Couto	47
	6. A IMPORTÂNCIA DE UMA SEGUNDA LÍNGUA PARA CRIANÇAS Edna dos Reis Ricardo	51
	7. AS BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS Fellipe William Marques Martins	55
	8. A LUDICIDADE NO DESENHO: A LIVRE E AUTÊNTICA EXPRESSÃO INFANTIL Glauce Castor de Medeiros	61
	9. A CRIANÇA COM DEFICIÊNCIAS E SUA INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO Iolanda Aparecida dos Santos	67
★	10. A ANIMAÇÃO NARUTO E A POÉTICA VISUAL DA CRIANÇA NAS AULAS DE ARTE; NOVAS REPRESENTAÇÕES AO DESENHAR Isac dos Santos Pereira/ Maria Ignes Carlos Magno	71
	11. AS DISCIPLINAS HUMANÍSTICAS NO CURSO DE ENGENHARIA José Wilton dos Santos	77
	12. CONTRIBUIÇÕES DA MÚSICA PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL Kelly da Cruz Bianchini	83
	13. FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL E AUDIOVISUAL Márcia Dantas dos Santos da Silva	91
	14. A IMPORTÂNCIA DA DOCÊNCIA NO DECORRER DA VIDA Maria Vanuzia de Lima Santos	97
	15. MATEMÁTICA DE MANEIRA LÚDICA NAS SÉRIES INICIAIS Marinalda Bezerra da Silva	101
	16. PATRIMÔNIO CULTURAL BRASILEIRO Michelly Aparecida Nogueira Sousa dos Santos	105
	17. A INTRODUÇÃO DA MUSICALIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL Rosemary Nunes Gomes	109
	18. AS ARTES E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL Vera Lucia Brasilino	113

MATEMÁTICA DE MANEIRA LÚDICA NAS SÉRIES INICIAIS

MARINALDA BEZERRA DA SILVA

RESUMO: O presente artigo teve por objetivo discutir as implicações e perspectivas que o uso de jogos voltados para o ensino da Matemática pode contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico e de outras competências e habilidades nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Ainda, o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC's) auxiliam no desenvolvimento inclusive de crianças com deficiências, envolvendo diferentes competências e habilidades matemáticas para que os educandos possam desenvolver os aspectos cognitivos, a autoestima e a autonomia em sua vida. Os resultados encontrados indicaram que a aplicação de jogos nessa fase escolar, contribui em muito para o desenvolvimento cognitivo e para a alfabetização matemática.

Palavras-chave: Jogos Matemáticos. Ludicidade. Educação. Raciocínio lógico.

INTRODUÇÃO

Nos dias atuais, a Matemática é considerada uma Ciência que desenvolve diferentes habilidades que influenciam diretamente na sociedade. Na área da Educação, muitos profissionais atribuem a esta área um caráter mais científico, deixando as exigências e a aplicação desta disciplina no cotidiano. Isto acontece porque a Matemática é cobrada tanto em avaliações internas, quanto externas, ficando a cargo do professor mediar esses conhecimentos, simplesmente para cumprir exigências e burocracias, esquecendo-se da necessidade dos conhecimentos prévios e do uso do lúdico para desenvolver diferentes competências nesses educandos:

Há mais de 55 anos, Polya em 1948, e posteriormente no princípio dos anos 60 Hans Fredenthal, deram um grande impulso às discussões e ao desenvolvimento de novas concepções no campo do processo de ensino e aprendizagem da Matemática. Entre as mais salientadas, podemos mencionar: o ensino da Matemática pela sua própria gênese, a Educação Matemática orientada pela resolução de problemas, o ensino da Matemática orientado por objetivos formativos, Educação Matemática do ponto de vista das aplicações e da modelagem, ensino e aprendizagem baseado em projetos, ensino e aprendizagem baseado em planos semanais, a aprendizagem livre e, finalmente, a Educação Matemática com recurso da informática (GROENWALD *et al.*, 2004, s/p.).

O ensino da Matemática, diferente do que muitos entendem, este se inicia ainda fora das escolas, ou seja, faz parte de nossas vidas análogo antes de uma educação formal. É importante que as crianças entendam que a matemática faz parte do seu corriqueiro cotidiano e se faz recorrente em toda parte, seja fora ou incluso no ambiente escolar. Sendo assim, cabe ao professor explorar os conhecimentos trazidos pelos educandos, pois eles já dispõem experiências vivenciadas em relação à disciplina, compreendendo que esta deve ser voltada à formação do indivíduo.

Desta forma, devemos reexaminar a importância de uma educação voltada para o desenvolvimento de atividades, da finalidade de conceitos do dia a dia e na ampliação da autonomia, através de atividades individuais e na forma de agrupamento que remetam o aprendiz à realidade; e na aplicação de uma metodologia que utilize recursos e/ou ambientes inerentes a fim de ajudar o educando na construção do seu próprio conhecimento.

Uma das formas de contemplar esse tipo de docência e aprendizagem é por intermédio da utilização de brincadeiras e jogos matemáticos. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997), os jogos auxiliam na assimilação e no amadurecimento de assuntos que foram ministrados em sala de aula.

No caso das séries iniciais do Ensino fundamental: "A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras-cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido" (GROENWALD e TIMM, 2001, s/p.).

Assim, o presente artigo teve por objetivo discutir as implicações e perspectivas que o uso de jogos voltados para o ensino da Matemática nas séries iniciais pode contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico e de outras competências e habilidades necessárias para o educando.

A LUDICIDADE E O USO DE JOGOS

O uso do lúdico em sala de aula pode e deve fazer parte do processo de ensino e aprendizagem. Tanto os jogos, quanto as brincadeiras, propiciam o encontro do autêntico eu com o outro, através de relações de troca e autoconhecimento. A magnitude dos jogos no aprendizado da Matemática vem sendo discutida há algum período, pelo fato de contestar-se os educandos ao contrário, aprendem brincando. Por isso, ao se optar por praticar a Matemática através de jogos, o educador deve levar em consideração a explicação dos conteúdos, as habilidades que serão desenvolvidas nos jogos e brincadeiras, para que sua ação não caia na discrepância, onde o jogo vire apenas prazer e não aprendizagem.

Segundo Luckesi (2005), no momento em que o educador escolhe uma atividade lúdica, além do que foi revelado no parágrafo anterior, ainda deve refletir se a atividade é divertida ou não, se chamará a atenção ou não. O uso do lúdico dentro do ensino da matemática, nas séries iniciais do Ensino Fundamental, além de tornar o processo de ensino dinâmico, faz com que os aprendizes sintam maior prazer em aprender, pois eles se identificam muito com brincadeiras e jogos.

Kishimoto (1994) discute que o jogo convida o educando a explorar e a solucionar dificuldades e pode ser trabalhado de forma individual, em duplas ou em grupos, mas seja qual for o formato no qual será empregado, deve ser algo que crie um espaço de confiança e desenvolva a criatividade de forma agradável e espontânea. Desse modo:

Por essas características é que se pode afirmar que o jogo propicia situações que, podendo ser comparadas a problemas, exigem soluções vivas, originais, rápidas. Nesse processo, o planejamento, a busca por melhores jogadas e a utilização de conhecimentos adquiridos anteriormente propiciam a aquisição de novas ideias, novos conhecimentos [...] (SMOLE, 1996, p. 138).

O uso de jogos em sala de aula, além de dinâmico torna o aprendizado mais lúdico e significativo: "Nesta perspectiva, o jogo torna-se conteúdo assumido, com a finalidade de desenvolver

habilidades de resolução de problemas, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir determinados objetivos [...]". (KISHIMOTO, 1994, p. 80 - 81)

Os jogos, portanto, é válido para o ensino da Matemática já que estes contribuem para um trabalho formativo e atitudinal, fazendo com que os educandos encarem os desafios de frente, buscando soluções, desenvolvendo a criticidade e criando estratégias. Ou seja, mais do que desenvolver os conceitos matemáticos, os jogos em sala de aula, proporcionam o desenvolvimento de habilidades que os educandos utilizarão em sua vida fora da escola.

PRÁTICA DOCENTE E JOGOS MATEMÁTICOS

Os jogos dentro do ensino da Matemática devem apreciar três aspectos: a ludicidade, o desenvolvimento de métodos intelectuais e a formação das relações sociais.

Assim, sempre que o educando aprende desta forma, ele pode de modo independente, dedicar-se durante um tempo estabelecido a um trabalho que não necessariamente é exercitado só em sala de aula, mas deve desenvolver as competências e habilidades necessárias.

Por isso, Groenwald *et al.* (2004) discute o desenvolvimento de novas concepções no campo do ensino e aprendizagem da Matemática, pensando nesse ensino pela sua adequada gênese; na orientação para a resolução de problemas; e orientado por objetivos formativos.

Ou seja, dentro do conceito do referido autor, o professor deve combinar diferentes estratégias a fim de considerar diferentes competências e habilidades como a aplicação de esquemas com contextualização; a realização de situações-problema; o uso das tecnologias; a modelagem matemática; e os jogos lúdicos.

Assim, uma das maneiras de contemplar as habilidades referidas é o uso de jogos matemáticos, como já referidos anteriormente: "A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras-cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um método interessante e até divertido" (GROENWALD e TIMM, 2001, s/p.).

Outra questão que envolve os jogos é a possibilidade de trabalhar em grupo e a conseqüentemente a socialização, que é desenvolvida nos alunos junto com o auxílio do educador e além disso com os próprios colegas, desenvolvendo diferentes competências e técnicas com esses educandos.

Ainda, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), discutem a utilização de jogos, como recurso didático a fim de garantir o resgate do lúdico no fazer pedagógico, apresentando-o como aspecto extremamente importante no processo de educação e aprendizagem:

[...] o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo aos professores analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que deseja desenvolver (BRASIL, 1997, p. 49).

Desta forma, de acordo com o documento orientador, a introdução de jogos nas aulas de Matemática exige um planejamento por parte do educador e um significado claro dos objetivos para que a tarefa não perca o foco e não seja identificada como um simples entretenimento.

É preciso identificar, acima de tudo, as potencialidades do jogo para consequentemente propô-lo como atividade pedagógica. As atividades com jogos no contexto do aprendizado apresentam diversas vantagens tanto para os educandos como para o professor, como as que foram discutidas, porém, o despreparo e o planejamento impróprio, podem trazer algumas dificuldades durante o processo de ensino. (GRANDO, 2004)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os resultados desta pesquisa, uma pedagogia diferenciada para o ensino da matemática nas séries iniciais do Ensino Fundamental pode contribuir para que os educandos mesmo com dificuldades, desenvolvam segurança, interesse e tendo a material de apoio adequado para a concretização dos exercícios podem facilitar melhoras na aprendizagem.

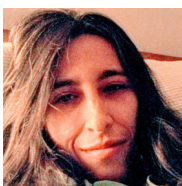
No caso da prática de jogos matemáticos, esta ferramenta pode ser uma forma de aprendizagem significativa, desta forma, possibilita a apropriação dos assuntos de uma forma descontraída. Além disso, facilita o trabalho em sala

de aula e colabora de forma apropriada para a educação da Matemática.

Ainda, os jogos podem vir a desenvolver outras competências, que não só a Matemática, mas também, o desenvolvimento da solução de problemas, a aplicação das quatro operações básicas; o avanço do pensamento crítico e antecipatório diante dos problemas; a valoração da sua própria criação; o desenvolvimento da capacidade de trabalhar em equipe; e a criticidade dos educandos. Por isso, mais do que desenvolver conceitos matemáticos, os jogos em sala de aula, podem proporcionar o desenvolvimento de competências e habilidades que os educandos levarão para a vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Ministério da Educação Conselho Nacional de Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Secretária de Educação Fundamental. Brasília: MEC - SEF, 1997.
- GRANDO, Regina Celia. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. SP, Paulus, 2004. Coleção pedagogia e educação.
- GROENWALD, C.L.O.; SILVA, C.K.; MORA, C.D. Perspectivas em Educação Matemática. **Actasciential**. Canoas/RS. V.6, n.1, p 37-55, jun. 2004. Disponível em: http://educimat.vi.ifes.edu.br/wpcontent/uploads/2013/04/ARTIGO_8_PERSPECTIVA_DA_EDUCACAO%CC%A7A%CC%83_O_MATEMA%CC%81TICA.pdf Acesso em 07 mar. 2021.
- GROENWALD, Claudia Lisete Oliveira; TIMM, Úrsula. Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula. **Educação matemática em Revista/RS**, v.2, n.2, p 21-26, Nov. 2000. In: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 7, 2001, Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro: SBEM/UFRJ, 2001.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. 17. Ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- SMOLE, Kátia Cristina Stocco. **A Matemática na Educação Infantil. A teoria das inteligências múltiplas na prática escolar**. Porto Alegre, Editora Artes Médicas: 1996.
- VENTURA. MM. O Estudo de Caso como Modalidade de Pesquisa. **Pedagogia Médica**, 2007. Disponível em http://sociedades.cardiol.br/socjerj/revista/2007_05/a2007_v20_n05_art10.pdf. Acesso em: 05 mar. 2021.



Marinalda Bezerra da Silva

Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Ibirapuera. Pós-graduação Lato Sensu em nível de Especialização em Psicopedagogia, Área do conhecimento: Ciências Humanas, pelo Centro Universitário Assunção. Professora de Educação Infantil e Ensino fundamental I da Prefeitura de São Paulo.

UÇÃO

CLÁUDIO A
cidade abriu meu
quanto cada
ação foi importan

DESTA
A CRIANÇA, A LINGUAGEM E A APP
REFLEXÕES SOBRE A CULTURA IND

www.primeira



Filiada à:



AUTORES(AS):

- Adeilson Batista Lins
- Aline Pereira Matias
- Anna Caroliny Lima Kecek Ruis
- Arlete Nogueira dos Santos Braga
- Carla Lima Almeida de Couto
- Edna dos Reis Ricardo
- Fellipe William Marques Martins
- Glauce Castor de Medeiros
- Iolanda Aparecida dos Santos
- Isac dos Santos Pereira
- José Wilton dos Santos
- Kelly da Cruz Bianchini
- Maria Vanuzia de Lima Santos
- Márcia Dantas dos Santos da Silva
- Marinalda Bezerra da Silva
- Michelly Aparecida Nogueira Sousa dos Santos
- Rosemary Nunes Gomes
- Vera Lucia Brasilino

ORGANIZAÇÃO:

Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.14.2021>

Edições
Livro Alternativo

www.primeiraevolucao.com.br

