

## JOGO DA CATAPULTA: BRINCANDO COM OS NUMERAIS

Vera Lúcia da Silva Soares<sup>1</sup>

Adailson Weverton de Souza Gomes<sup>2</sup>

### RESUMO

O jogo da catapulta foi inspirado em uma brincadeira realizada por uma criança com autismo na sala do primeiro ano. Teve como objetivo incentivar o reconhecimento dos numerais e sua identificação. Elaboramos e desenvolvemos o jogo durante as aulas de matemática. A princípio com intenção apenas de transformar as aulas mais divertidas. Porém, o desencadeamento do jogo levou a outro patamar associando-o a um planejamento mais elaborado, ao uso do livro didático e a atividades complementares consolidando assim, a aprendizagem dos nomes dos numerais e de outros saberes que intensificaram a harmonia do grupo.

**PALAVRAS-CHAVES:** NUMERAIS. BRINCAR. APRENDIZAGEM.

### INTRODUÇÃO

A ideia de utilizar o jogo da catapulta no ensino dos numerais na turma do primeiro ano da Escola Cleto Marques, surgiu a partir da observação realizada a uma criança com autismo que se encantou com um pote vazio de batata chips e começou a bater nas laterais desse pote fazendo com que a tampa dele voasse causando boas gargalhadas entre as crianças. Desse modo, a brincadeira passou a ser observada por todas as crianças desconcentrando a turma das atividades, que curiosamente queria realizar a mesma ação e como a criança com autismo monopolizava o pote, ficava meio impossibilitada a participação na brincadeira.

Pensar em uma estratégia para que o grupo participasse foi primordial, porque caso não fosse tomada alguma decisão, sempre que a criança com autismo fosse usar o pote para brincar, chamaria a atenção da turma desconcentrando-a. A ideia em utilizar o pote de batatas como uma ferramenta para aliar o brincar ao aprender de forma consolidada contribuiu para tornar a aula mais significativa para as crianças.

O jogo foi criado para trabalhar o reconhecimento dos numerais, visto que grande parte das crianças ainda possuía dificuldades para identificar e nomear numerais com dois algarismos. Foi possível perceber no decorrer da brincadeira que além dessa proposta, as crianças ainda desenvolveram outras habilidades como o entendimento das

<sup>1</sup> Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Alagoas, Especialista em Psicopedagogia pelo Cesmac e Mestre em Educação pela Universidade de Alagoas. E-mail: verasoares2008@hotmail.com

<sup>2</sup> Graduando em Pedagogia pela Universidade Federal de Alagoas. E-mail: adweverton@gmail.com

regras, o saber esperar a vez, colaborar no recolhimento da tampa e ajudar o colega e a consolidação dos valores de solidariedade e respeito.

A brincadeira foi de fato prazerosa e como afirmam Flemming e Collaço de Mello “... o jogo contribui para que o processo ensino-aprendizagem seja produtivo e agradável tanto para o educador quanto para o educando” (p.85). Portanto, a experiência que vivenciamos foi além do prazer, foi estimulante, marcante e eficaz para alcançar os objetivos pretendidos, pois favoreceu tanto o encantamento pelo jogo, quanto contribuiu para que se possa ser repensada as formas de ensinar, aprender e entender que cada vez que se torna o ensino e a aprendizagem mais leve, é possível contribuir para o crescimento dos estudantes de forma significativa.

## DESENVOLVIMENTO

A experiência aqui narrada é uma representação dos desafios e das possibilidades existentes em um planejamento e realização de uma aula com significativos, principalmente para nós professores que vivenciamos e competimos com uma realidade paralela do mundo tecnológico e de suas atrações para desviar o olhar de nossas crianças da sala de aula para as telas que aparentemente são mais interessantes. Assim, aproveitar a oportunidade de usar como estratégia algo do interesse da turma foi primordial para unir o útil ao agradável.

” As atividades lúdicas podem ser o melhor caminho de interação entre adultos e as crianças e entre as crianças entre si para gerar novas formas de desenvolvimento e de reconstrução de conhecimento” (TASSIGNY, ROLIM; GUERRA, 2008, p.180). Por isso, acreditamos que o envolvimento no jogo da catapulta foi tão significativo, por ter sido motivado por uma criança, que sem intencionalidade motivou a criação de um jogo próprio possibilitando o desenvolvimento de outro para a turma tornando assim possível permitir que os estudantes se vissem representados valorizando os conhecimentos adquiridos.

Este jogo foi realizado em duas turmas de primeiro ano da Escola Municipal Cleto Marques Luz da rede municipal de Maceió. Sendo eu, professora dos dois turnos, tive a oportunidade de realizar o jogo em duas turmas distintas e perceber que ambas tiveram desempenho semelhante durante a realização do jogo. As turmas eram compostas de quase vinte crianças cada uma, tendo em sua formação algumas crianças portadoras de CID F84, que em nenhum momento ficaram fora da participação do jogo, inclusive, a

construção do jogo foi motivada a partir da brincadeira espontânea de uma dessas crianças.

O jogo da catapulta basicamente é simples, mas a diversão contida nele é inexplicável. Ele desperta o interesse pelo fato de não precisar de grandes estratégias, mas pela empolgação destinada ao uso dele. Desse modo, percebemos que as habilidades: EF01MA01 que consiste em reconhecer e utilizar os números naturais para indicar quantidades ou ordem em situações e os códigos de identificação e a habilidade EF01MA02 que envolve aprender a contar de maneira exata ou aproximada, utilizando estratégias como o pareamento e outros agrupamentos, estavam contempladas nesse jogo e que poderiam ser exploradas para garantir o desenvolvimento do conceito de números.

Para a realização do jogo se utilizou fichas com numerais e um pote de batata chips.

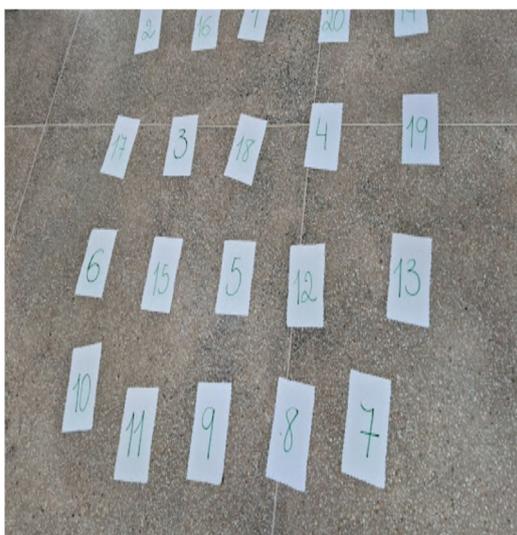


Figura 1: fichas dos numerais  
Fonte: Arquivo pessoal



Figura 2: fichas dos numerais  
Fonte: Arquivo pessoal



Figura 3: Pote de batata chips e fichas dos numerais  
Fonte: Arquivo pessoal

As fichas, construídas em papel 40kg com pincel atômico, foram distribuídas no chão, apresentando os numerais de 1 a 20, pois a dificuldade das crianças em reconhecer os numerais e a sequência deles, ainda era uma preocupação por esta habilidade não ter sido consolidada. A turma foi organizada em uma roda no centro da sala ao redor das fichas que foram distribuídas no chão.

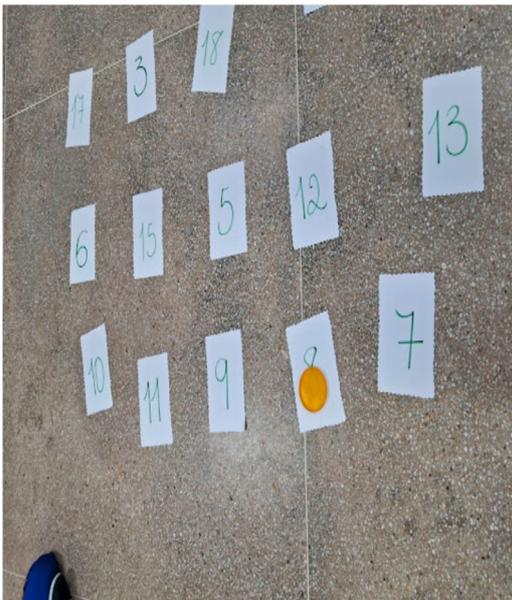


Figura 4: Roda na sala  
Fonte: Arquivo pessoal



Figura 5: Distribuição das fichas  
Fonte: Arquivo pessoal

O início do jogo foi marcado pela euforia e as tentativas de acertos, que a princípio, foi questionado sobre as possibilidades de a tampa cair nos numerais, mas no momento que cada criança batia no pote e a tampa voava em direção a um número as incertezas se

desfaziam. Como regra principal, era necessário acertar o numeral e falar o nome dele e quem acertava, marcava ponto. A brincadeira foi muito apreciada e como afirma Piaget:

Os fundamentos para o desenvolvimento matemático das crianças estabelecem-se nos primeiros anos. A aprendizagem matemática constrói-se através da curiosidade e do entusiasmo das crianças e cresce naturalmente a partir das suas experiências [...]. A vivência de experiências matemáticas adequadas desafia as crianças a explorarem ideias relacionadas com padrões, formas, número e espaço duma forma cada vez mais sofisticada (PIAGET, 1976, p.73).

Corroborando com Piaget, afirmamos que a experimentação de uma atividade a base da curiosidade pode ser o alargamento do pensamento lógico, da capacidade reflexiva e das possibilidades de criação de conceitos e desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático.



Figura 6: Início do jogo  
Fonte: Arquivo pessoal



Figura 7: Início do jogo  
Fonte: Arquivo pessoal

O jogo da catapulta se baseia na tentativa de acertar o número que está posto no chão e ao acertar, a criança deve nomeá-lo adequadamente. Para cada jogador, foram dadas duas oportunidades para realizar as tentativas de acerto em cada jogada. Para facilitar o jogo, a criança poderia falar o nome se a tampa caísse em cima do número ou próximo a ele. Quem não sabia o nome do numeral e ficava na dúvida, muitas vezes foi

auxiliado pelos colegas, eles apresentaram um comportamento respeitoso em relação aos colegas que ainda não conheciam e identificavam os numerais acertados.



Figura 8: Estudante jogando  
Fonte: Arquivo pessoal



Figura 9: Estudante refletindo  
Fonte: Arquivo pessoal

Desse modo, todas as crianças participaram mais de uma vez do jogo e a cada acerto, a comemoração era feita por eles. Os incentivos foram constantes para que todos acertassem e eles não se preocuparam se haveria vencedores, fato este que surpreendeu, pois, a competição é sempre presente durante a realização de jogos entre eles. Lorenzato (2008, p.1) afirma que:

A exploração matemática pode ser um bom caminho para favorecer o desenvolvimento intelectual, social e emocional da criança. Do ponto de vista do conteúdo matemático, a exploração matemática nada mais é do que a primeira aproximação das crianças, intencional e direcionada, ao mundo das formas e das quantidades.

Sendo assim, as crianças não foram estimuladas à competitividade e sim a se manterem entrosadas e solidárias umas com as outras para que pudessem usufruir do jogo com prazer e pudessem aprender que se pode brincar sem estabelecer vencedores ou perdedores. O apoio do PAE foi de fundamental importância para manter a organização e o desenvolvimento do jogo.

Como exercício de aplicabilidade, foram usados os livros, cadernos e atividades xerografadas. No livro, a atividade já explorou os números até 49, mas as crianças não

demonstraram dificuldades ou insegurança para realizá-la parecendo que estavam mais intimamente ligadas ao conteúdo.

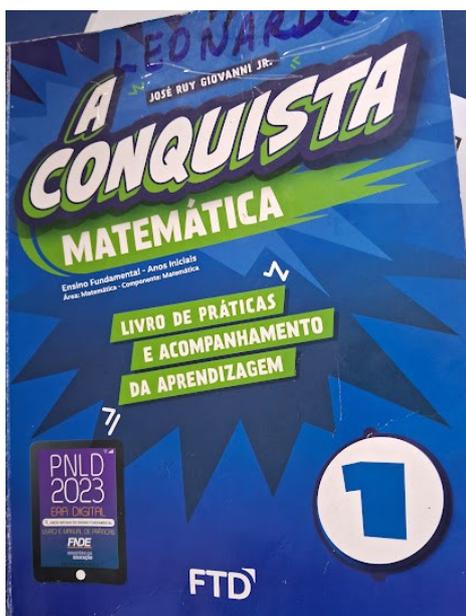


Figura 9: Livro didático  
Fonte: Arquivo pessoal

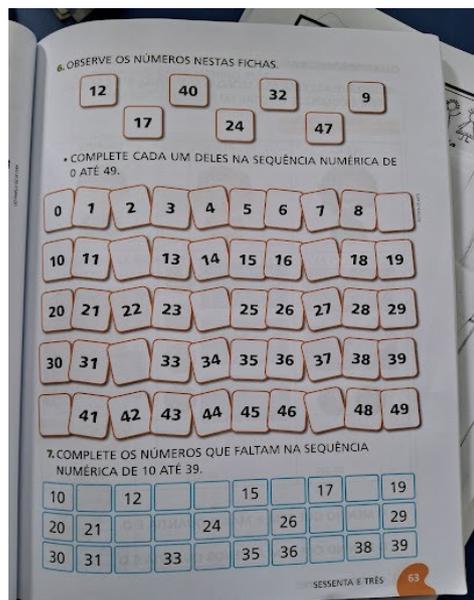


Figura 10: Atividade realizada  
Fonte: Arquivo pessoal

Outras atividades de aplicabilidade foram realizadas no caderno e na folha xerografada para complementar, sendo bem aceitas demonstrando que a turma tinha se familiarizado bem sem apresentar dificuldades para realizar as atividades complementares.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que o brincar para aprender, potencializou o desenvolvimento dos objetivos propostos e do entendimento de que todo planejamento é flexível e mutável, cabendo ao professor condições de realizar mudanças favoráveis a aprendizagem de seus estudantes. Ou seja, a relação entre o planejamento e a flexibilização dele é benéfica possibilitando ao professor oportunidade de enxergar que o ato de ensinar e aprender é contínuo e processual.

Desse modo, o jogo da catapulta, realizado na turma do primeiro ano favoreceu uma experiência tanto para os estudantes, quanto para os responsáveis por sua aplicabilidade, intensificando a certeza de que a interação entre os estudantes colaborou para a construção de valores sendo um aprendizado não pensado, mas consolidado a partir da realização do jogo. O jogo de matemática teve uma capacidade de desenvolver habilidades mais humanas.

Nesta perspectiva, foram intensificados a construção do conceito de números, das competências cognitivas que serão utilizadas ao longo da vida escolar e dos valores que os tornam seres humanos cada vez mais capazes de viver em comunidade, de respeitar o outro e contribuir para que a vida social seja mais fraterna, sem competitividades desmedidas, mas que intensificar o estar com o outro de forma leve, tranquila e prazerosa.

Outra questão suscitada durante a realização do jogo foi de que muitas vezes precisamos de pouco para realizar algumas aulas, não se fazendo necessário aula show, a simplicidade do ensinar pode ser muito mais gratificante e eficaz do que utilizar ferramentas espetaculosas para chamar atenção das crianças. O simples pode garantir um grande resultado,

Para concluir enfatizamos a certeza de que mesmo as crianças que ainda não tinham se apropriado do conceito de números, de sua identificação e nomeação correta, não apresentaram insegurança para participar da brincadeira e realizar as atividades propostas, pois se tem algo que costumo incentivar nas minhas turmas é a capacidade de tentar. Como sempre é falado na sala de aula, frases como “eu não sei”, “eu não consigo”, não podem existir em nossa turma, porque todos são capazes de aprender e por isso é necessário tentar.

## REFERÊNCIAS

FLEMMING, Diva Marília; COLLAÇO DE MELLO, Ana Claudia. **Criatividade jogos didáticos**. São José: Saint-Germain, 2003.

LORENZATO, S. **Educação Infantil e percepção matemática**. Campinas: Autores Associados, 2008.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro. Forense Universitária, 1976

TASSIGNY, Mônica Mota; ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. IN: **Revista Humanidades**, v. 23, n. 2, p.176-180, 2008.