

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO ENSINO DE MATEMÁTICA

THAÍS ANTUNES BATISTA CORREIO¹, VERA PEREIRA GUEDES CORREIO¹;
JOSEANE FÉLIX SILVA CORREIO²; DIVINA FÁTIMA SANTOS CORREIO³

¹ Centro Universitário Módulo, Graduanda em pedagogia, Caraguatatuba. E-mail: thaisandressaantunes@hotmail.com.

² E.M.E.F. Prof. Oswaldo Ferreira, Caraguatatuba-SP; e-mail: jofelix2@hotmail.com

³ Centro Universitário Módulo, Pedagoga, Docente do Centro Universitário Módulo em Caraguatatuba – SP; e-mail: divina.santos@modulo.edu.br.

Área de conhecimento (Tabela CNPq): Direito Público - 6.01.02.00-4 e Política Educacional - 7.08.03.01-3.

Resumo: O trabalho em pauta de metodologia qualitativa e análise subjetiva, visa verificar sobre a importância e o impacto da ludicidade aplicada no ensino de matemática, para tanto, as pesquisadoras vêm realizando vasta análise bibliográfica em autores consagrados que trabalham com essa temática. Os sujeitos deste estudo são crianças de uma escola pública municipal da cidade de Caraguatatuba litoral norte de São Paulo, estudantes do Ensino Fundamental I (1º. ao 5º. Ano). Trata-se de uma pesquisa prática vivencial uma vez que, observa-se a aplicabilidade do currículo educacional realizado por meio de atividades lúdicas aplicadas em salas de aula, atendendo aos assuntos propostos no currículo e seus significados para o aprendizado e a aquisição dos conteúdos matemáticos. A intenção visa compreender se ao trabalhar de forma lúdica há um favorecimento no aprendizado efetivo. Desta forma torna-se o objetivo deste estudo reafirmar a eficácia do ensino lúdico em resoluções matemáticas e desenvolvimento do raciocínio lógico por meio de situações-problemas solucionadas com auxílio de material concreto fazendo a ludicidade presente no processo de aprendizagem. O uso da ludicidade por meio de jogos em sala de aula, segundo Kishimoto (2007), pode ser um excelente suporte metodológico adequado a todos os níveis de ensino, desde que a finalidade deles seja clara, a atividade desafiadora e que esteja adequado ao grau de aprendizagem de cada aluno. Este trabalho ainda encontra-se em andamento, contudo, até o presente momento, já se observou grande entusiasmo das crianças em participar das diferentes propostas, maior dedicação as tarefas escolares, mudança de comportamentos no que refere-se ao respeito aos colegas e as regras, melhora da memorização, da criatividade, da atenção entre outros.

Palavras-chaves: matemática; ludicidade; jogos.

INTRODUÇÃO

Os jogos pedagógicos são meios pelos quais os professores fazem uso durante o processo de ensino e aprendizagem, como um recurso facilitador no desenvolvimento da criança que proporciona uma aprendizagem divertida e prazerosa. O uso de jogos nas aulas traz benefícios tanto para os alunos quanto aos professores, uma vez que

proporciona a oportunidade de trabalhar diversas disciplinas inclusas no currículo escolar, inclusive a matemática. Ao jogar ou brincar a criança utiliza recursos que se relacionam com os conhecimentos matemáticos, dando condições para que a aula tome características recreativas e pedagógicas, de maneira simultânea. Durante as aulas de matemática, se faz necessário envolver o aluno com materiais lúdicos e paradidáticos que fazem as crianças absorverem aprendizados sem se dar conta, também é necessário considerar os conhecimentos prévios individuais e os conteúdos presentes no dia-a-dia de cada um. Suas diversas funções e aplicações no cotidiano são percebidas no decorrer de suas vidas, fazendo com que cada aluno desenvolva sua própria estratégia de cálculos.

O ensino lúdico é uma tendência metodológica que vem se evidenciando cada vez mais por se tratar de uma eficaz estratégia de ensino por ter o intuito de fazer com que a disciplina adquira uma nova abordagem, estimulando a criatividade e transformando o campo subjetivo do “querer” no campo prático do “saber fazer”, tornando assim, um agente ativo na construção do próprio conhecimento, promovendo e criando situações desafiadoras e, ao mesmo tempo, estimulando a criatividade e participação entre educando e educador. Ao passar do tempo, é notório que os alunos passem a mudar seus hábitos de brincadeiras de maneira cada vez mais precoce. Devido ao desenvolvimento de tecnologias e até mesmo por decorrência das particularidades trazidas pelo mundo moderno, as crianças de hoje já não brincam mais nas calçadas, com brincadeiras primitivas como amarelinha ou pique-esconde. Em dias atuais, as pessoas estão cada vez mais próximas à tecnologia e ligadas à internet. Portanto, é comum a ocorrência de situações nas quais crianças não demonstram interesse aos métodos de ensino tradicionais aplicados em sala de aula. Por esse motivo, faz-se necessário introduzir métodos inovadores ao processo de educação desses alunos. Portanto, proporcionar a aprendizagem através de brincadeiras, pode ser considerado um método eficaz de ensino aos educandos uma vez que pode proporcionar prazer no momento que se trabalha os conteúdos necessários no ambiente escolar, o qual é responsável pela formação de cidadãos críticos.

A partir do momento em que o uso de atividades lúdicas é posto em prática, como jogos pedagógicos em sala de aula, é possível observar a ocorrência da ampliação do interesse e da motivação do estudante que se dão de maneira natural assim que ele se familiariza com o jogo. Durante o brincar, é possível explorar e manusear os objetos a sua volta e com isso, pode-se dizer que floresce um encantamento, logo a compreensão da atividade torna-se uma realidade mais presente. Entende-se que o jogo geralmente

acrescenta no favorecimento de um ambiente mais agradável, mais entusiasmante, mais enriquecedor, despertando as diferentes possibilidades de aprendizagem e habilidades. De acordo com Piaget (1998):

A criança desde seus sete anos e o adolescente manipula o tempo todo operações de conjunto, de grupos, de espaço vetorial, etc., mas não tem qualquer consciência disso, pois estes são os esquemas fundamentais de comportamento e depois de raciocínio, muito antes de poderem ser objeto de reflexão. (PIAGET, 1998, p.22).

A ludicidade precisa ser abordada com mais seriedade, pois proporciona à criança facilidades para interagir em grupos, vivenciar situações reais em sala de aula, conhecer a si mesmo e sem se dar conta que está aprendendo algo. Cumprir as metas pressupostas no currículo de maneira lúdica favorece um aprendizado efetivo, segundo ARAÚJO, 2000, P. 11. Com isso, pode-se afirmar que o brincar deve se fazer presente na educação e principalmente nas escolas, pois é tido como uma necessidade para o bom desenvolvimento físico e cognitivo da criança.

2 MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia utilizada neste estudo tem como base as contribuições teóricas de autores processando-se de modo exploratório, descritivo e bibliográfico, assim como será considerada a observação e participação vivenciada por suas autoras ocorridas por meio das suas experiências vivenciadas em estágio de campo. Os sujeitos participantes deste estudo são crianças de uma escola pública municipal da cidade de Caraguatatuba, litoral norte de São Paulo, estudantes do Ensino Fundamental I cursando entre o 1º. ao 5º. ano e que participam de atividades lúdicas em sua escolarização as quais são aplicadas por meio de jogos matemáticos em sala de aula, em propostas sugeridas no currículo pedagógico municipal.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados preliminares indicam o sucesso do método lúdico de ensino-aprendizagem e a eficiência do ensino por meio dessa metodologia, uma vez que fora possível observar o avanço apresentado pelos alunos os quais tiveram a experiência da matemática lúdica em algum momento de sua vivência escolar, algo que também é objeto

de análise nessas crianças durante o presente estudo. Acredita-se que este trabalho possa auxiliar e enfatizar a importância de uma metodologia mais criativa e estimulante no ensino da matemática.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS PRELIMINARES

Esta pesquisa ainda encontra-se em andamento, contudo, as constatações preliminares indicam que a aplicação atividades lúdicas, por meio de jogos em sala de aula revelam-se como oportunidade de socialização entre os alunos e efetivação da aprendizagem, pois o interesse dos educandos em descobrir novos conhecimentos por meio de jogos e brincadeiras é muito grande e, através desse advento, é possível adquirir de maneira efetiva aprendizados mais significativos. Observou-se que a utilização de didática que prioriza o ensino da Matemática de forma lúdica e com o uso de jogos, tem favorecido as perspectivas de aprofundar os estudos e beneficiar o desenvolvimento das capacidades cognitivas, aprimorando as habilidades que compõem o raciocínio lógico, tornando o trabalho educacional mais dinâmico e prazeroso. Até este momento, constatou-se que as atividades têm melhorado significativamente no comportamento destes estudantes no sentido de demonstrarem maior interesse em aprender as atividades apresentadas em sala de aula, além disso tem sido notório a melhora da atenção, da lógica e do interesse em aprender durante as atividades realizadas.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Iracema Rezende de Oliveira. **A utilização de lúdicos para auxiliar a aprendizagem e desmistificar o ensino da matemática**. Florianópolis, 2000. 136f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, UFSC, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Editora Petrópolis, RJ, 2007.

LORENZATO, Sergio, **Educação infantil e percepção matemática**, 3ed. rev. Campinas, SP: Autores Associados, 2011. (Coleção Formação de professores).

OLIVEIRA, V.B.; BORJA SOLÉ, M.; FORTUNA, T.R. **Brincar com o outro caminho de saúde e bem-estar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência da criança**. Tradução: Alvaro Cabral. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.