

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA NAS SÉRIES INICIAIS

Cristiane Patrícia Genésio da Silva

Graduação Pedagogia – UEG/Formosa-GO – crispati406@gmail.com

Maria Isabel Nascimento Ledes

Docente Pedagogia – UEG/Formosa-GO – profaisabeledes@gmail.com

RESUMO

O presente trabalho emergiu da inquietação da autora no que diz respeito as estratégias metodológicas, voltadas ao processo de ensino e aprendizagem de Matemática nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Afinal em que consiste adquirir conhecimentos, compreender e apresentar a atividade lúdica como uma ferramenta no desenvolvimento das inteligências múltiplas, dos saberes e na construção do conhecimento dentro do ambiente escolar? Nas sociedades de mudanças aceleradas em que vivemos, em todo o tempo somos levados a adquirir competências novas, pois é o indivíduo “a unidade básica de mudanças”. A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem com leveza e prazer os desafios vindouros. Esse resumo apresentará uma prévia da pesquisa em andamento em que o "lúdico" pode ser considerado um instrumento na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças. Sendo ainda possível inferir que os professores e futuros professores escasseiam de incluir o “lúdico” como estratégia metodológica no ensino de Matemática nas séries iniciais. Ao considerarmos que as atividades lúdicas facilitam tanto o progresso da personalidade integral da criança como o avanço de cada uma de suas funções psicológicas e cognitivas. Assim, o presente estudo tem por objetivo investigar, a partir de uma abordagem qualitativa, se o "lúdico" pode ser um instrumento metodológico, eficaz, na aprendizagem de Matemática, no desenvolvimento e na vida das crianças das séries iniciais do Ensino Fundamental.

PALAVRAS-CHAVE: lúdico. Jogos. Aprendizagens.

OBJETIVO GERAL

Investigar, a partir de uma abordagem qualitativa, se o "lúdico" pode ser um instrumento metodológico, eficaz, no ensino aprendizagem de Matemática, no desenvolvimento e na vida das crianças das séries iniciais.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Compartilhar com os acadêmicos do Curso de Pedagogia a vivência no cotidiano escolar desenvolvendo práticas pedagógicas inovadoras, que visem contribuir na formação e

consequentemente valorizando aprendizagens significativas e bem sucedidas, na alfabetização matemática dos alunos das séries iniciais. Nessa perspectiva,

- Unir teoria e prática;
- Promover a formação continuada;
- Confeccionar materiais didáticos;
- Desenvolver atividades lúdicas que despertem o interesse dos alunos pela Matemática;
- Observar a influência do uso dos jogos, no processo de aprendizagem da Matemática;
- Complementar a alfabetização matemática através de atividades diferenciadas;
- Trabalhar as operações matemáticas, adição, subtração, multiplicação e divisão a partir dos jogos com objetivo de resgatar seus significados;
- Utilizar jogos matemáticos para trabalhar ângulos, área e perímetros de diferentes figuras, através deste recurso favorecer a construção do conhecimento mediante elementos de investigação e experimentação, permitindo o trabalho com os conteúdos de uma forma mais significativa para os alunos;
- Modificar a metodologia tradicional predominante no modo de ensinar na escola, através do uso de procedimentos dinâmicos, tais como, aqueles que são oferecidos pelos recursos da informática e dos jogos;
- Promover a melhoria do ensino aprendizagem em Matemática.

METODOLOGIA

O projeto foi elaborado e está sendo desenvolvido com o uso do lúdico como instrumento metodológico voltado para o ensino da Matemática nas séries iniciais do Ensino Fundamental, em específico o uso dos jogos didáticos.

A pesquisa está em andamento desde abril, na Escola Municipal Professor Domingos de Jesus Monteiro Guimarães do Município de Formosa-GO, com 28 (vinte e oito) em uma

turma com alunos do 2º Ano do Ensino Fundamental, sendo que a frequência dos encontros ocorre semanalmente e tem previsão sua conclusão até dezembro de 2015. Importa-nos ainda informar que a turma atende alunos de inclusão (necessidades especiais).

A utilização dos jogos acontece de forma planejada e orientada para o ensino da Matemática. Também está sendo utilizado jogos eletrônicos, como ferramenta de apoio no processo de aprendizagem dos alunos. Nessa perspectiva procuramos implementar atividades que estimulassem o aluno ao aprendizado da Matemática.

Ao utilizar os jogos em sala de aula, não é possível exigir silêncio, sobretudo quando trabalhamos com crianças. Muita conversa, gargalhadas, pequenas divergências e até gritos eufóricos, decorrentes da atividade com jogos, fazem parte da aula e devem ser compreendidas como parte importante do aprendizado naquele momento.

Tais atitudes também são decorrentes do fato de que jogos, de modo geral, envolvem competição entre os participantes. No entanto, o professor pode direcionar a atenção das crianças para o conhecimento em construção ou construído, além de outras possibilidades, como afirma Anastásio (2003):

Nas situações em que lida com jogos em sala de aula, o professor se depara, certamente, com a competição como uma característica marcante nos mesmos, mas, nessas atividades, o professor pode enfatizar o aspecto de construção do conhecimento, em lugar de enfatizar a rivalidade. O professor pode observar a forma como cada aluno lida com a situação e atuar de maneira a propor atividades que impliquem em diferentes aproximações, umas mais competitivas, outras menos, alternadamente. Os jogos competitivos podem ser associados a atividades que envolvam a cooperação (construção de um jogo por todos os alunos da sala, uma brincadeira). Mas, é importante não ignorar o vencer e o perder propostos pelo jogo, desde que se tenha cautela para não reforçá-los, pois tal atitude pode resultar numa baixa autoestima ou numa superestimação.

Ao término das atividades, ressaltamos a relevância em proporcionar um momento de socialização das impressões e de reflexão sobre o que se aprendeu em Matemática, a partir da utilização dos jogos.

RESULTADOS

Na concepção de Vygostsky (2007) o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, e é na Zona de Desenvolvimento Proximal – ZDP que a interferência de outros indivíduos é transformadora. Assim percebemos que é essencial o papel dos bolsistas (futuros professores)

como mediadores na construção dos conhecimentos matemáticos dos alunos pesquisados estimulando os que têm mais facilidade, para cooperar como monitores, e, auxiliar com os alunos com mais dificuldades.

Em outras palavras, a teoria sócio-histórica de Vygostky da ZDP afirma ser:

a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colocação com companheiros mais capazes (VYGOSTKY, 2007, p.97).

Nesse sentido o papel do educador é perceber o que o aluno aprendeu e o que ainda precisa aprender. Assim segundo a teoria de Vygostky o educador passa a ser mediador no processo de aprendizagem, intervindo na zona de desenvolvimento proximal e provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente.

Acreditamos que conseguimos alcançar, preliminarmente, os desafios propostos nesse projeto. Consolidamos também nossa concepção de aprendizagem significativa prazerosa na alfabetização em Matemática, por isso se clama que o processo de aprendizagem se torne cada vez menos tradicional.

Com o uso dos jogos como recurso didático, o aluno aprende brincando e assim torna-se mais fácil a compreensão dos conteúdos matemáticos, pois este recurso é um importante aliado para um aprendizado matemático mais significativo. Nessa perspectiva, a ludicidade e a aprendizagem não devem ser consideradas ações com objetivos distintos. O material concreto (jogo), por si só, é educação e aprendizagem, pois este não é apenas uma forma de entretenimento, mas algo que é capaz de contribuir intensamente para o desenvolvimento intelectual da criança.

Diante disso, Antunes (1999) corrobora quando afirma que o uso dos jogos matemáticos desenvolve habilidades necessárias, possibilitando o aprendizado em paralelo a brincadeira no contexto educacional:

A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico e cada estudante, independentemente de sua idade, passou a ser um desafio à competência do professor. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes. É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno

(ANTUNES 1999, p.36).

A Matemática muitas vezes é vista como uma matéria/disciplina difícil pelos alunos, procuramos alternativas e métodos inovadores de ensino capazes de mudar essa pré concepção, tornando a Matemática interessante e possível de aprender. Para inovar esse ensino propusemos esse trabalho que busca desenvolver novas metodologias de ensino através do lúdico, caracterizando um ensino mais prazeroso e estimulante, como também, a interação entre os alunos, socialização, cooperação e respeito mútuo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pretende-se com esse projeto em andamento, a partir da pesquisa ação, buscar respostas para uma inquietação pessoal, profissional e acadêmica que é saber se o lúdico pode ser considerado como uma ferramenta metodológica eficaz para a aprendizagem significativa no estudo da Matemática, nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

A trajetória inicial, como pesquisadora, foi muito importante pelo prazer com que está sendo desenvolvido esse estudo ao consideramos fundamental para a (futura) prática docente. Entretanto, o principal benefício que nos trouxe foi possibilitar aos alfabetizandos e alfabetizadores a construção do conhecimento, de forma lúdica, prazerosa e afetiva. Muito evidente nas atividades realizadas a partir de desafio e resolução de problemas. Assim como as interações entre aluno, cooperador (aluno) e pesquisador com intervenções construtivistas utilizando jogos matemáticos como instrumentos metodológicos na aprendizagem de Matemática.

REFERÊNCIAS

ANASTASIO, M.Q.A. **Jogo e Matemática: uma associação possível**. Duc in Altum, Muriaé, 2003.

ANTUNES, Celso. **Jogo para a Estimulação de Múltiplas Inteligências**. São Paulo: Vozes, 1999.

VYGOSTKY, L.S. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins fontes, 2007.