
A LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Daniele dos Santos Pereira

Graduada em Pedagogia/ISECENSA

Rosana Barcelos Barros Falcão

Graduada em Pedagogia/ISECENSA

rosanabbfalcao@hotmail.com

Teresa Cristina Rangel de Souza Rodrigues

Especialista em EaD

tcris@censanet.com.br

RESUMO

O presente trabalho procurou mostrar como os professores trabalham o lúdico nas séries iniciais do Ensino Fundamental, pois atualmente a ludicidade tem ocupado seu espaço em nossas propostas escolares, visto que essa é uma necessidade para que a aula se torne mais agradável. A pesquisa buscou analisar também de que forma o lúdico ajuda no desenvolvimento do educando. Segundo o filósofo norte-americano John Dewey (1859-1952), o jogo é o elemento desencadeador, diferente das referências abstratas, distintas, pelas quais as crianças não se motivam. As experiências vividas em sala de aula servem como aprendizado para todos os envolvidos, professor e aluno, pois possibilita a relação a partir do corpo, estimulando a construção do conhecimento da Matemática. Através das pesquisas investigamos de que forma os professores de Matemática das Séries Iniciais utilizam os jogos em sala de aula. O professor deve assumir a posição de observador, juiz, organizador, sendo assim o elemento mediador entre os alunos e os conhecimentos, via ação do jogo, a fim de não destruir a ação lúdica inerente ao jogo. O referente trabalho nos solicitou usar como metodologia a pesquisa bibliográfica e de campo. Aplicamos um questionário com perguntas abertas e fechadas e o resultado mostrou que todos os professores de Matemática das Séries Iniciais do Ensino Fundamental entrevistados, tanto da rede pública como da privada, utilizam jogos em suas aulas e concordam que a ludicidade contribui para melhor socialização dos educandos.

Palavras-chave: Ludicidade, jogos, aprendizagem.

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo mostrar cómo trabajan los profesores de la novedad en los primeros grados de la escuela primaria, porque ahora la alegría ha ocupado su espacio en nuestras propuestas de la escuela, ya que es una necesidad para el aula se convierte en más agradable. La investigación trató de examinar más a fondo cómo la ayuda lúdica en el desarrollo del estudiante. Según el filósofo americano John Dewey (1859-1952), el juego es el elemento desencadenante, a diferencia de las referencias abstractas, que no sea para que los niños no motivar. Las experiencias en el aula servirá de aprendizaje para todos los participantes, profesor y alumno, permite que la relación del cuerpo, estimulando la construcción del conocimiento de las matemáticas. A través de la investigación se concentró en cómo los profesores de Matemáticas de la serie inicial de uso de los juegos en el aula. El maestro debe asumir la posición de observador, el juez, organizador, por lo que es un mediador entre los estudiantes y los conocimientos a través de la acción del juego, para no destruir la acción lúdica inherente en el juego. El trabajo sobre el uso solicitado, como la literatura y la metodología de campo. Se aplicó un cuestionario abierto y cerrado, y el resultado mostró que todos los profesores de matemáticas de los grados de los encuestados la escuela primaria en público y lo privado, juegos utilizan en sus clases y alegría de acuerdo en que contribuye a una mejor socialización de los estudiantes.

Palabras clave: entretenimiento, juegos, aprendizaje.

1. Introdução

1.1. Justificativa

A matemática tradicionalmente tem sido concebida como uma ciência que fornece um amplo instrumento para o pensamento. Tomando por orientação os estudos de Jean Piaget, diremos que a matemática consiste em uma espécie de interface entre o espírito humano e o mundo.

A aprendizagem do educando é preocupação fundamental para a escola, hoje ela pode e deve se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos, incentivando um aprendizado matemático mais significativo, desenvolvendo habilidades essenciais para o desenvolvimento dos indivíduos envolvidos no processo educacional.

A educação matemática está repleta de exemplos de ações em que se destacam aspectos isolados dos problemas de aprendizagem desta disciplina. As evidências parecem justificar a importância que vem assumindo o jogo nas propostas de ensino da matemática. Torna-se relevante a análise desta tendência para que possamos assumir conscientemente o nosso papel de educadores.

A visão de que o ensino de matemática requer contribuição de outras áreas de conhecimento e de que o fenômeno educativo é multifacetado é, para o professor de matemática, algo recente e ainda, infelizmente, pouco difundido e aceito.

Ensinar Matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. É necessário trabalharmos com a matemática em sala de aula, aumentando a motivação para a aprendizagem e desenvolvendo a autoconfiança, a concentração, proporcionando a socialização entre os indivíduos. Daí a importância dos jogos no ensino da matemática, despertando a curiosidade e o interesse por parte dos alunos envolvidos no processo.

A ludicidade poderá ser a ponte facilitadora, desde que o professor, no seu fazer docente, questione-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula. Para ensinar matemática é essencial estimular o pensamento independente, explorando a criatividade e a capacidade de resolver problemas.

Os jogos, as brincadeiras, as atividades lúdicas exercem um papel fundamental para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e moral das crianças. Segundo Piaget (1997, p. 11), todas as modificações obtidas consistem, no momento em que se produziram, em acelerações do desenvolvimento ou em conflitos, de início perturbadores e depois formadores de novas aquisições, mas em conformidades com as linhas do desenvolvimento.

A ludicidade contribui para facilitar a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e social do indivíduo, sua construção de conhecimento. A criança constrói seu próprio conhecimento e o meio que está inserida facilita a aquisição dessa construção. E a escola, por sua vez, deve propiciar situações de ensino que possibilitem aos alunos a valorizarem a utilização do lúdico nas atividades de aula. É importante considerar e ampliar as experiências dos alunos, proporcionando-lhes momentos de atividades que os levam a imaginação e a criação.

Para se trabalhar no ensino da matemática de forma lúdica, é importante a utilização dos jogos matemáticos, despertando a curiosidade dos alunos, evitando assim o desgaste, a rotina diária da sala de aula. Muitos jogos apresentam-se impregnados de noções matemáticas que são vivenciados durante sua ação no jogo.

É essencial que o educador tenha compreensão da importância da aplicação dos jogos para melhor aplicá-los e terem um retorno real segundo o seu planejamento, visando sempre o desenvolvimento das capacidades intelectuais da criança.

Quando a prática pedagógica é trabalhada a partir de atividades com o lúdico, os educadores são conduzidos a pensar em mudanças que sejam significativas para o meio educacional dando ênfase ao desenvolvimento cognitivo e provocar o amadurecimento do ser humano como toda a parte da ludicidade.

Com a introdução dos jogos como recursos pedagógicos, a criança aprende brincando e torna-se mais fácil o seu entendimento e compreensão do conteúdo. O jogo matemático deve ser utilizado dentro de uma proposta para desencadear e resolver os problemas matemáticos com uma aprendizagem significativa.

Para se aplicar o lúdico nas atividades escolares, é necessário definirmos objetivos, estabelecermos relações de comparação entre o início das atividades e seu fim, buscando analisar criticamente os resultados e aperfeiçoar cada vez mais o seu trabalho visando o desenvolvimento dos educandos.

Este tema foi escolhido por ser a matemática uma disciplina indispensável as nossas vidas e muitas vezes vista pelos educandos de maneira assustadora, uma vez que muitos professores desprezam o seu verdadeiro sentido, esquecendo-se do lúdico, tornando-a descontextualizada e conseqüentemente formam-se alunos despreparados para a vida.

1.2. Problema

Como os professores trabalham o lúdico nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental nas escolas públicas e privadas de Campos dos Goytacazes?

- Como os professores trabalham os conteúdos de matemática em suas aulas?
- Qual a importância dos jogos lúdicos para o ensino da matemática?
- De que forma a ludicidade contribui para o desenvolvimento do educando?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Investigar como os professores utilizam os jogos nas aulas de Matemática das Séries Iniciais do Ensino Fundamental.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Investigar se a utilização dos jogos ajudam no desempenho dos alunos;
- Analisar o rendimento do aluno na disciplina de matemática com a utilização do lúdico;
- Identificar as principais atividades lúdicas utilizadas nas aulas de matemática.

2. Metodologia

O estudo sobre a ludicidade no ensino da matemática nos solicitou usar como metodologia a pesquisa bibliográfica, a partir de livros e artigos sobre o tema.

Recorremos também às abordagens quantitativa e qualitativa. A primeira traduz em números as opiniões e informações para classificação e análise de dados, a partir de técnicas estatísticas.

Para coleta de dados aplicamos um questionário com 8 perguntas, abertas e fechadas. O questionário é um dos instrumentos básicos para coleta de dados, sendo uma das principais técnicas de trabalho para a pesquisa exploratória e a pesquisa quantitativa. Os dados coletados foram tabulados e demonstrados através de gráficos e analisados à luz do referencial teórico sobre o tema em questão.

Nesta pesquisa aplicamos 11 questionários a professores de Matemática do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, de instituições públicas e privadas do município de Campos dos Goytacazes/RJ, com o intuito de investigar como a ludicidade é trabalhada nas aulas de Matemática.

3. Resultados e Discussão

A figura 1 mostra que a maior parte dos professores entrevistados (46%) trabalham com a disciplina entre 6 a 10 anos, o que demonstra uma boa experiência docente.

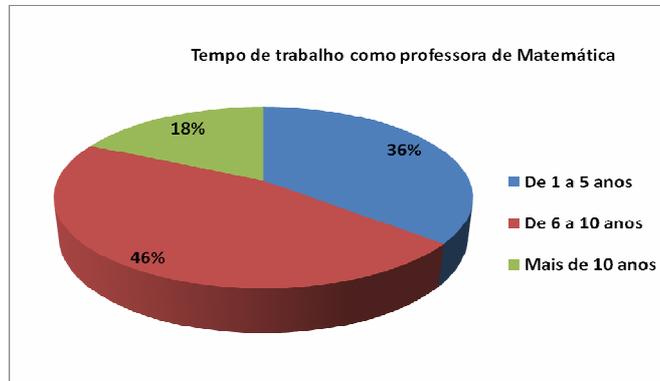


Figura 1 – Experiência como professora de Matemática.

Analisando a figura 2 observamos que todas as professoras entrevistadas (100%) aplicam jogos em suas aulas, pois os jogos propiciam condições agradáveis e favoráveis para o ensino da Matemática, uma vez que, com esse tipo de material, o indivíduo é motivado para trabalhar e pensar tendo por base o material concreto, descobrindo, reinventando ao invés de só estarem recebendo informações.



Figura 2 – Aplicação de jogos em sala de aula.

Observamos que mais de 60% dos entrevistados utilizam jogos pelo menos uma ou duas vezes na semana.

A utilização de atividades lúdicas nas aulas de matemática, além dos aspectos cognitivos, contribui também para o desenvolvimento do aspecto afetivo desencadeado pela ação do jogo, na aproximação entre jogadores bem como do aluno com o professor.



Figura 3 – Periodicidade da utilização dos jogos nas aulas de Matemática.

Sabemos que a ludicidade contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico, com isso mais de 90% dos professores consideram um rendimento muito bom e excelente dos alunos com a utilização dos jogos em sala de aula.

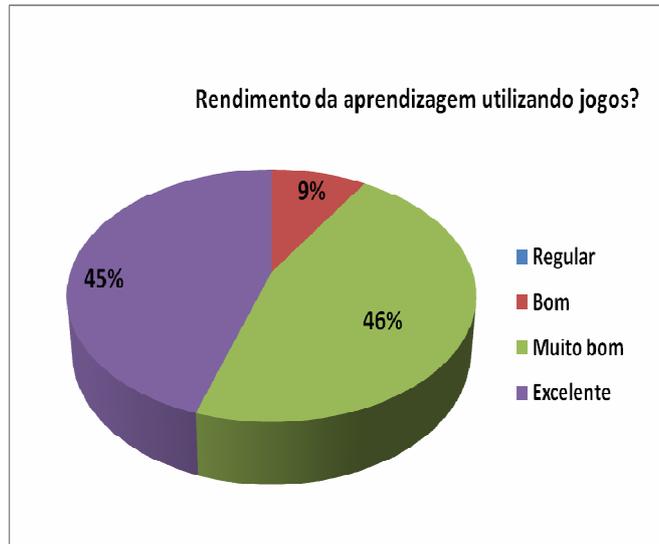


Figura 4 – Aprendizagem dos alunos utilizando-se jogos.

Os jogos ajudam no desenvolvimento de habilidades, na interpretação, operacionalização, concretização, representação, entre outros, relacionando com sua prática cotidiana.

São vários os jogos utilizados pelos professores de matemática em suas aulas, mas os que prendem mais atenção dos alunos, segundo os entrevistados, são: tabuada divertida, dominó, bingo e jogos da memória.

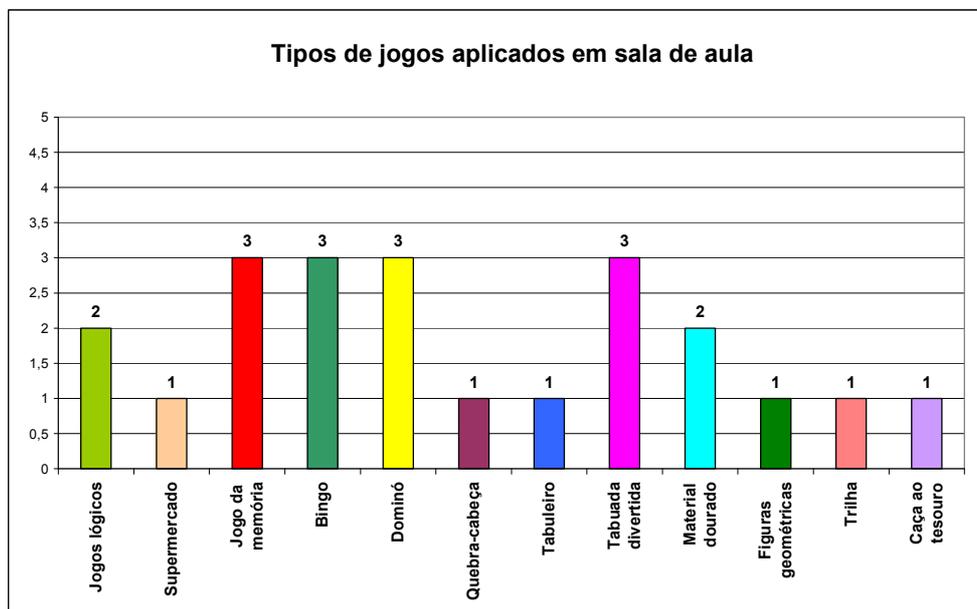


Figura 5 – Jogos mais utilizados nas aulas de Matemática.

Grande parte dos entrevistados disseram que vêm a ludicidade como aliada na aprendizagem dos alunos e com isso eles associam mais aos conteúdos, tornando a matemática fácil de ser entendida. “Através do lúdico, a criança se envolve mais nas atividades, pois estas deixam de ser uma imposição e se tornam mais prazerosas” (palavras de um entrevistado).

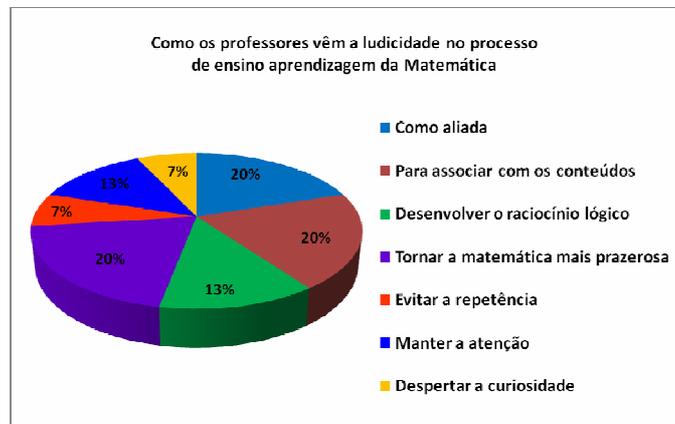


Figura 6 – Visão dos professores sobre ludicidade.

Sabemos que a ludicidade ajuda em muitos aspectos como aproveitamento, proporciona aprendizagem significativa, ajuda os alunos a terem limites e obedecer regras, mas em nossa entrevista a maioria dos professores (65%) afirmaram que a ludicidade contribui para melhor socialização dos educandos.

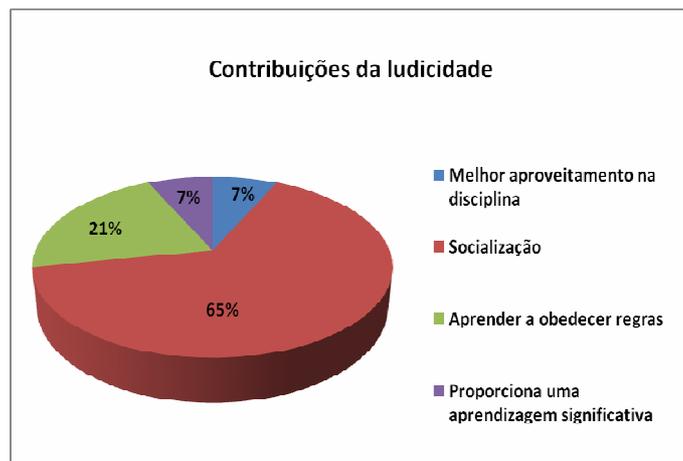


Figura 7 – Contribuições da ludicidade.

4. Considerações finais

Nossa monografia buscou investigar se a ludicidade está presente nas aulas de Matemática nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental no Município de Campos dos Goytacazes. Concluímos com nossa pesquisa que tanto nas Instituições públicas como privadas, todos os professores utilizam o lúdico em sala de aula, aplicando jogos e brincadeiras, motivando os alunos e tornando o processo de ensino aprendizagem da Matemática mais prazeroso para ambos.

Os resultados de tal experiência têm otimizado inúmeros fatores positivos para o ensino-aprendizagem: criatividade, desinibição, espontaneidade, socialização, entre outros.

A ludicidade, quando bem aplicada e compreendida, contribuirá concretamente para a melhoria do ensino, redefinindo valores e melhorando o relacionamento entre os educandos.

5 Referências bibliográficas

- ALVES, Eva Maria Siqueira Alves. *A ludicidade e o ensino da matemática*. 5. ed. Campinas/SP: Papirus, 2001.
- ANTUNES, Celso. *Jogos para estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 1987.
- CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. Trad. Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987.
- D'AMBRÓSIO, U. *Ciências, informática e sociedade: uma coletânea de textos*. Brasília: EUB, 1994.
- DIENES, Zoltan Paul. *As seis etapas do processo de aprendizagem matemática*. Brasília: EPU, 1986.
- GRANDO, Regina Célia. *O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da matemática*. Dissertação de mestrado. Campinas: Unicamp, 1995.
- KAMII, Constance. *Aritmética: novas perspectivas. Implicações da teoria de Piaget*. Trad. Marcelo Cestari e outros. Campinas: Papirus, 1992.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.
- LIBÂNEO, José Carlos. *Organização e Gestão da Escola: Teoria e Prática. Pedagogia e Pedagogos para que?* São Paulo: Cortez, 2002.
- MOURA, M. O. de. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. *A Educação Matemática em Revista*. N. 3, 1994.
- OLIVEIRA, Marta Kohl. *Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento no processo sócio-histórico*. São Paulo: Scipione, 1993.
- PIAGET, Jean. *Para onde vai a educação?* Rio de Janeiro: José Olímpio, 1997.