

A LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA:

Concepções metodológicas dos professores numa escola de ensino fundamental de Jardim-CE

Flavia Maria dos Santos Alberto¹
Ana Paula de Oliveira Ribeiro Leite²

RESUMO

O presente trabalho aborda um tema bastante discutido atualmente, a utilização do lúdico em sala de aula. Este trabalho tem por objetivo analisar o lúdico como ferramenta metodológica no ensino da matemática na educação fundamental, tratando-se da necessidade de um método que venha contribuir para uma aprendizagem significativa, através de atividades lúdicas, procurando compreender como se dá o desenvolvimento do raciocínio lógico para a aprendizagem. Nesta perspectiva, tratou-se sobre a importância dos jogos educativos no processo da aprendizagem de forma prazerosa e espontânea dos alunos dando ênfase na problemática de se obter um processo dinâmico e desafiador aos aprendizes. Para isso foi recorrido às pesquisas bibliográficas e de campo, somado aos embasamentos das teorias dos epistemólogos Wallon, Piaget e Vygotsky. Pontuaram-se, ainda, o pensamento dos professores sobre o uso do lúdico em sala de aula. Neste sentido, percebeu-se que a construção da identidade infantil é resultante de um conjunto de interações sociais, como também da influência de uma série de fatores internos e externos.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino. Matemática. Metodologia.

1 INTRODUÇÃO

A matemática desde muito cedo está inserida na vida do ser humano seja de forma explícita ou sutil, escolar ou não escolar, formal ou informal. Esta ciência desenvolve seus conceitos básicos e se faz presente quando a criança vivencia situações que envolvem seus fundamentos nas vivências cotidianas e sociais dos alunos. Dando continuidade a esse entendimento, quando a criança amplia a sua percepção relacionada a formas, noções de quantidades, volumes etc, a mesma interage com o meio e cria a cada momento novas possibilidades de aprendizagem.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

¹ Pedagoga graduada pela Universidade Regional do Cariri (URCA). E-mail: *flavia26flavia@gmail.com*.

² Pedagoga. Especialista em Educação Inclusiva pela Faculdade Integrada de Patos. E-mail: *anapaulapedagoga7@gmail.com*.

Eixo Temático: Formação de professores, novas tecnologias do conhecimento e práticas de ensino.

O brincar é essencial para vida, os brinquedos possibilitam o desenvolvimento integral das crianças, por que elas se envolvem afetivamente, socialmente e cognitivamente; tudo isso acontece de maneira envolvente onde a criança cria e recria normas e constrói alternativas para resolver entraves que surgem no processo de aprender. Como nos afirma santos:

“Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais na infância”. “O brinquedo pode favorecer a imaginação, a confiança e a curiosidade, proporcionar a socialização, desenvolvimento de linguagem do pensamento, da criatividade e da concentração”.

(SANTOS, 2000, p.110)

3 METODOLOGIA

Este trabalho foi desenvolvido numa escola pública de um município pequeno localizado na região do cariri, caracterizou-se ao método aplicado a pesquisa por meio de aplicação de questionários com a finalidade de levantar dados primários sobre a situação de aprendizagem dos alunos e as metodologias aplicadas no campo do ensino da matemática. Esta pesquisa foi realizada na escola pública de ensino fundamental Senador Carlos Jereissati do município de Jardim-CE, tentando abordar o desempenho das metodologias no seu aspecto lúdico e os projetos de intervenções realizados pela escola com o intuito de refletir sobre o papel da ludicidade no processo de ensino. Com base na análise descritiva dos dados, por meio de uma abordagem qualitativa em educação buscou-se abranger os sujeitos em suas especificidades, baseados nas relações estabelecidas e nas experiências do meio social em que vivem e nos processos de ensinagem na disciplina de matemática.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados foram coletados por meio de questionários respondidos por dez professores da escola pesquisada o mesmo composto pelas seguintes questões e respostas.

1ª) Você utiliza o lúdico em suas aulas como ferramenta de ensino?

Eixo Temático: Formação de professores, novas tecnologias do conhecimento e práticas de ensino.

Quais jogos ou ferramentas utiliza?

Todos os professores entrevistados utilizam o lúdico em suas aulas. Citaram como exemplo; o material dourado, jogos dinâmicos, desafios matemáticos, enigmas entre outros, de modo geral todos os professores responderam de forma coerente e correta sobre a utilização do lúdico em sala de aula, no entanto o que observamos no andamento da escola é que esses conceitos são pouco utilizados.

2ª) Na sua opinião qual é a maior dificuldade do professor ao utilizar algum tipo de jogos ou brincadeiras em sala de aula?

O grande número de crianças por sala foi o mais citado, e com isso vem à indisciplina e a dificuldade de prepará-los para conhecer o funcionamento do jogo, a faixa etária diferenciada também contribui para isso, foi colocado que o professor deve apresentar um jogo de cintura para que a atividade não se torne uma mera brincadeira.

3ª) Quais experiências usando o lúdico você considera positiva?

Os jogos em equipes foram praticamente unânimes nas respostas dos professores, pois se refere a desafiar os alunos e ao desenvolvimento do companheirismo entre as crianças. Jogos de dados, bingos matemáticos e jogos utilizando as quatro operações foram os mais citados.

4ª) Quais são as principais dificuldades apresentadas pelos estudantes em relação a aprendizagem do conteúdo de matemática?

Essa foi uma pergunta que cada professor respondeu citando um motivo pelo qual os alunos não aprendem a matemática, todavia observou-se algumas respostas mais contundentes, como a falta de atenção com a disciplina, principalmente quando se trabalha com conceitos, a falta de concentração em relação aos conteúdos quando os mesmos são trabalhados fora da perspectiva lúdica e por mais que o professor utilize os jogos ou algo similar o mesmo poderá está utilizando ferramentas tradicionais como: lápis, caderno, livros e resoluções de exercícios, pois a matemática contém muitas regras e exige muito treinamento por parte do aluno.

5ª) A sua escola possui recursos de matérias lúdicos para serem trabalhados em sala de aula? Exemplos: material dourado, jogos dinâmicos, cubo mágico, quebra cabeça entre outros.

Eixo Temático: Formação de professores, novas tecnologias do conhecimento e práticas de ensino.

Sim, todos os professores relataram que o acervo de material didático é bem significativo, como também utiliza jogos confeccionados pelos educandos junto ao professor. Uma das questões colocada pelos educadores foram os tipos de jogos, que quando as séries vão avançando se tornam repetitivos, causando enfraquecimento do estímulo nos alunos.

5 CONCLUSÃO

Os educadores ainda demonstram estar aferrados a uma concepção de educação tradicional, passiva e bancária onde os alunos ficam a maior parte do tempo diante de uma lousa, embora conheçam as ferramentas, sentem dificuldades para utilizá-las no seu contexto escolar deixando de favorecer nos seus alunos as capacidades apontadas pelos PCN's.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11. Ed. São Paulo: Loyola, 2003.

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil. Falar e dizer/ Olhar e ver/ escutar e ouvir**, 3ª edição. Fascículo 15, Petrópolis/RJ: vozes, 2005.

BORBA, M. C. (org.) **tendências internacionais em formação de professores de matemática**. Belo Horizonte: autentica; 2006.

BORGES NETO, H. Uma classificação sobre a utilização do computador pela escola. **Revista educação em debate**, Fortaleza, v. 1, n. 27, p. 135-138, 1999.

GOLBERT, C. S. **Matemáticas nas séries iniciais: o sistema decimal de numeração** Ed. mediação 3ª edição-2003 coleção. Jogos a turma.

PCNs parâmetros curriculares nacionais matemática/ secretaria de educação fundamental- brasileira MEC/SEF. 2000.

SANTOS, santa Maria pires dos. (org.). **Brinquedoteca, criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis/RJ: VOZES, 2000.

VYGOTSKY, L.S. **pensamento e linguagem**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

Eixo Temático: Formação de professores, novas tecnologias do conhecimento e práticas de ensino.