



josif²⁰₂₂

14ª JORNADA CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA
11º SIMPÓSIO DE PÓS-GRADUAÇÃO
IFSULDEMINAS

REALIZAÇÃO



APOIO



ISSN: 2319-0124

LUDICIDADE: INSTRUMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA

Leandra C.C. NEDER¹; Viviana A. FERREIRA²; Luana A. LOURENÇO³; Maria A.L. MENDES⁴

RESUMO

O presente relato de experiência partiu da preocupação que existe na educação contemporânea de desmistificar a abstração do ensino da matemática; dada tal importância pretendeu-se através do método indutivo, com análise bibliográfica e experimento de caso concreto, averiguar a relevância e validade da ludicidade, através do jogo trilha da matemática, como instrumento que desperta maior interesse nos alunos. Principalmente, tratou-se de meio facilitador da aprendizagem e assimilação da referida disciplina. Após todas as análises supramencionadas pôde-se verificar a positividade da resposta à questão trabalhada, ou seja, a pesquisa obteve êxito e conclusão positiva por parte dos alunos participantes. Foram demonstradas algumas das possíveis contribuições dos jogos na assimilação de saberes matemático. Esse relato tem por objetivo apresentar uma atividade que trabalhou com operações matemáticas em forma de trilha para os anos iniciais.

Palavras-chave:

Lúdico; Ensino; Educação.

1. INTRODUÇÃO

É através de jogos e brincadeiras simples e instrutivos com referência matemática que a ludicidade se apresenta e altera o tradicional sistema de ensino a fim de fazer do aluno um indivíduo produzido pelo saber. Dessa forma, buscou-se comprovar o êxito da aplicação da ludicidade no ensino da matemática como estímulo a aprendizagem infantil. A matemática tem se mostrado cheia de significados ao longo dos anos, sendo de grande valia que a criança tenha contato com os números desde cedo e para tanto foi desenvolvida uma didática lúdica com o jogo “trilha da matemática”, objetivando incentivar o aprendizado da disciplina de maneira leve, descontraída e ainda estimulando o raciocínio, coordenação motora, interação e senso de competição. Os jogos contribuem fortemente na formação de atitudes, no enfrentamento de desafios, na busca de soluções, no desenvolvimento da intuição, da crítica, na construção de estratégias e na visão de possibilidades para o desenvolvimento da disciplina, bem como da vida, e ainda acrescentou a importância e o protagonismo do professor na mediação entre ensino e aprendizagem.

¹Graduanda do curso de Pedagogia EaD IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho. E-mail: leandraccneder@gmail.com

²Graduanda do curso de Pedagogia EaD IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho. E-mail: vivianauai@hotmail.com

³Tutora orientadora – IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho. E-mail: luana.souza@muz.ifsuldeminas.edu.br

⁴Professora orientadora – IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho. Email: maria.mendes@muz.ifsuldeminas.edu.br

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Por meio das obras de autores clássicos como John Dewey, Jean Piaget, dentre outros e de seus argumentos sólidos foi fundamentada a defesa dos jogos como parte integrante do processo educativo. Jean-Jacques Rousseau, Platão, Moacir Gadotti, Antônio de Sena Faria Vasconcelos e os outros grandes nomes da Educação vão ao encontro dos ensinamentos de Lev Vygotsky sobre o tema em comento. Na busca de instrumentos e estratégias para melhorar o desempenho infantil na aprendizagem da matemática diversos autores têm considerado os jogos como meio eficaz, conforme entendimento de Platão na antiguidade:

Na Antiguidade, o brincar era uma atividade característica tanto de crianças. Quanto de adultos. Para Platão, por exemplo, o “aprender brincando” e da repressão era mais importante e deveria ser ressaltado no lugar da violência, Considerando ainda que todas as crianças deveriam estudar a matemática de forma atrativa, sugerindo como alternativa a forma de jogo. (ALVES, 2001, p.16)

3. MATERIAL E MÉTODOS

Esse relato de experiência foi realizado através do método exploratório qualitativo. Seus fundamentos foram extraídos em artigos e livros de escritores que atuam na área da ludicidade para embasar uma conclusão satisfatória na realização da atividade. Desenvolveu-se o Jogo Trilha da Matemática, o qual foi feito em um grande tapete de EVA construído por diversas casas, juntamente com as crianças, para que participassem desde a confecção até a execução do jogo. O conjunto delas formava uma trilha, em cada casa havia uma operação matemática, de soma ou subtração, após o jogo dos dados, a numeração obtida decidia qual operação a criança deveria responder. Quando acertavam, avançavam as casas descritas no jogo, quando erravam tinham a oportunidade de raciocinar a resposta correta até a próxima rodada. É importante salientar que o jogo foi confeccionado de maneira que as atividades matemáticas pudessem ser constantemente alteradas, inserindo cálculos que para acompanhar todas as etapas de aprendizado dentro do Ensino Fundamental, sendo alicerce de aprendizado dentro e fora de sala de aula. O objetivo para ganhar o jogo foi alcançar o final da trilha após resolver os exercícios propostos.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A importância desta pesquisa foi assentada na dificuldade que os alunos dos primeiros anos do ensino fundamental têm, não somente no aprendizado da matemática, mas também no despertar de seu interesse para aquisição dos conhecimentos dessa área do saber. A experiência desenvolvida objetivou conhecer e mensurar a validade da ludicidade (jogo trilha da matemática) como instrumento de efetivação do ensino da matemática para os alunos do 1º (primeiro) ano do ensino fundamental.

Piaget propôs método da observação para a educação da criança. Daí a necessidade de uma pedagogia experimental que colocasse claramente como a criança organiza o real. Criticou a escola tradicional que ensinava a copiar e não a pensar. Para obter bons resultados, o professor deveria respeitar as leis e as etapas do desenvolvimento da criança. O objetivo da educação não deveria ser repetir ou conservar verdades acabadas, mas aprender por si próprio a conquista do verdadeiro. (GADOTI 2004, p. 146).

Diversos autores trabalhados no presente relato de experiência concordam que o brincar tem grande importância para o desenvolvimento intelectual e cognitivo da criança; na presente pesquisa pode-se observar o maior envolvimento e interesse dos alunos em aprender as operações matemáticas de soma e subtração através do jogo, e evidenciou-se significativa aprendizagem e assimilação pelos infantes do conteúdo disciplinar trabalhado.

Assim, observou-se que o uso dos jogos para aprendizagem da matemática não é somente instrumento facilitador da aprendizagem, mas também o é do dever que tem o professor de criar alternativas positivas ao seu dever de ensinar. Trata-se de meio que desperta fortemente o interesse infantil levando ao seu desenvolvimento total e de forma especial o intelectual. Por fim, e em consonância com os autores Smole, Diniz e Milane (2007, p.9) para que os jogos efetivem o aprendizado dos alunos eles precisam ter tanto a dimensão lúdica quanto a educativa. Pontuando ainda, a importância da consciência do professor não como animador dentro da ludicidade, mas sim um mediador do conhecimento. A prática mostrou a importância que tem o professor com seu dever de ensinar e facilitar a aprendizagem, ou seja, no seu papel de mediador, do exposto pode-se observar e entender a relevância desse experimento na formação pedagógica que exige uma formação continuada e uma constante atualização do professor nessa era da informação. Diversos autores trabalhados no presente relato de experiência concordam que o brincar tem grande importância para o desenvolvimento intelectual e cognitivo da criança; na presente pesquisa pode-se observar o maior envolvimento e interesse dos alunos em aprender as operações matemáticas de soma e subtração através do jogo, e evidenciou-se significativa aprendizagem e assimilação pelos infantes do conteúdo disciplinar trabalhado.

5. CONCLUSÕES

Ficou clara, com esse trabalho, a necessidade de focar a atenção nos objetivos pedagógicos, que é o aprendizado matemático, ao se criar os jogos ou atividades lúdicas, uma vez que se pôde concluir que são recursos didáticos eficazes quando bem planejados e executados. Por fim, evidenciou que por meio da atividade relatada, foi demonstrada a importância entre a teoria e prática para o ensino da matemática.

Anexos



AGRADECIMENTOS

Nossos agradecimentos ao IFSULDEMINAS - Campus Machado, a orientadora, e ao apoio inerente de todos envolvidos.

REFERÊNCIAS

GADOTI, Moacir. **História das Ideias Pedagógicas**- Editora Ática, 8ª edição 2004.

ROQUE, Tatiana. **História da matemática: uma visão crítica, desfazendo mitos elendas**. Riode Janeiro. Zahar, 2012.

SMOLE, K.S.; DINIZ, M.I.; MILANI, E. **Jogos de matemática do 6º ao 9º ano**. Cadernos do Mathema. Porto Alegre: Artmed 2007.

ALVES, E. M. S. **A Ludicidade e o ensino de matemática: uma prática possível**. Campinas, SP:Papirus, 2001.