

LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

SAMPAIO, Elisangela Da Glória Garcia Parra

SANTOS, Luziena Ferreira dos

RESUMO

Este artigo tem como objetivo descrever a respeito da ludicidade no ensino da matemática no 1º ano do ensino fundamental, uma vez que o jogo se constitui no grande estímulo para que o aluno crie a construção de novos saberes, se necessário que o educador reflita sua prática, conheça as características de seus alunos, valorize seus prévios conhecimentos e tenha em mente a real importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem dos conhecimentos matemáticos. Esta é uma pesquisa de revisão bibliográfica de cunho qualitativo.

1. INTRODUÇÃO

O cotidiano de uma criança, por mais simples que seja sua vida, está repleto de momentos lúdicos, momentos esses que proporcionam prazer, distração, alegria e estimulam novas aprendizagens de forma simples e agradável, neste contexto de aprender prazerosamente o lúdico é uma ferramenta de extrema importância para que a criança assimile novos conhecimentos, a partir de jogos e brincadeiras novos conceitos são assimilados e concretizados no desenvolvimento infantil, esse processo é um facilitador para que a criança leve esse conhecimento lúdico para seu cotidiano e contexto de vida de forma concreta. Segundo Vygotsky, 1998, “as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”.

Desta forma, o presente artigo tem por finalidade discorrer sobre, Ludicidade no Ensino da Matemática no 1º Ano do Ensino Fundamental. Buscando entender como a Ludicidade torna o Ensino da Matemática prazeroso e incentivador nas series iniciais. Com os objetivos, compreender as noções de cálculo de forma prazerosa e que o aluno venha a adquirir domínio de um conhecimento. Utilizando-se das brincadeiras e os jogos como ferramenta no processo de ensino aprendizagem; pretendemos relatar de forma autêntica a valorização e a importância do Lúdico para as crianças compreenderem de fato a matemática.

O uso da ludicidade em sala de aula possibilita que a criança adquira a vontade de aprender de forma natural, o prazer do jogo possibilita que a aquisição dos novos conhecimentos matemáticos aconteçam de forma natural, a criança supera suas dificuldades sem traumas propiciando o desenvolvimento de forma ampla de acordo com as capacidades da criança, o uso do jogo nos conteúdos matemáticos acaba possibilitando o desenvolvimento da criança de forma interdisciplinar, visto que, no desenvolvimento do jogo muitas habilidades e capacidades são estimuladas e desenvolvidas.

2. LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

O desenvolvimento da atenção e concentração, proporcionam maiores possibilidades na aprendizagem da matemática, visto que, estes colaboram para aquisição do raciocínio lógico, do pensamento, da criatividade e da capacidade de resolver problemas que são basicamente o objeto de ensino da matemática e podem ser ampliados no uso do jogo em sala de aula. Segundo Bom (1995, p. 09) “o motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para interpretá-la”. Desta forma o jogo torna-se um facilitador da aprendizagem, que deve acontecer por meio de estímulos.

Paulo Freire relata: “Que ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (2001, p.52). Desta forma, o lúdico proporciona possibilidades favoráveis para a construção dos conhecimentos matemáticos, porém devemos refletir as palavras de Malba Tahan, 1968, que discorre, “para que os jogos produzam os efeitos desejados é preciso que sejam de certa forma, dirigidos pelos educadores”. Direcionar o jogo possibilita que a criança assimile o significado do jogo, e construa seus conhecimentos reorganizando esses conhecimentos em momentos concretos de seu cotidiano, propiciando o uso do significado matemático em outros momentos fora do jogo. Porém é preciso que o educador tenha em mente que o jogo não deve ser obrigatório, já em sua apresentação ele deve estar envolto no sentimento de prazer, para que a criança aprenda sem ter a sensação de que está sendo obrigada a

apreender, as atividades devem sempre envolver dois ou mais alunos, para que a interação social seja valorizada e respeitada, as regras devem apresentar espaço para que sejam modificadas, de acordo com as necessidades e habilidades de cada grupo, respeitando a individualidade e a forma de aprender próprios de cada indivíduo, sabendo se que todo jogo apresentara um ganhador e um perdedor, esses sentimentos devem ser trabalhados, para que cada criança consiga lidar com a posição que ocupa em determinado momento. De acordo com Kishimoto (2009b, p. 37):

[...] A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.(Brasil).

Por meio da orientação de muitos estudiosos, devemos fazer considerações referentes ao ensino e a aprendizagem, como destaca Starepravo (2010, p. 20), que, no caso do ensino da matemática,

[...]Se conseguirmos compreender o papel que os jogos exercem na aprendizagem de matemática, poderemos usá-los como instrumentos importantes, tornando-os parte integrante de nossas aulas de matemática. Mas devemos estar atentos para que eles realmente constituam desafios. Para isso, devemos propor jogos nos quais as crianças usem estratégias próprias e não simplesmente apliquem técnicas ensinadas anteriormente. (Disponível em: jogos educativos matemáticos nos anos iniciais do ensino ... - Fatece).

Assim, torna se necessário que o educador reflita sua prática, conheça as características de seus alunos, valorize seus prévios conhecimentos e tenha em mente a real importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem dos conhecimentos matemáticos, pois o lúdico faz parte do aprendizado da criança antes mesmo que ela ingresse no sistema escolar, ainda na educação infantil o lúdico apresenta meios para que conceitos matemáticos sejam internalizados pelas crianças como consta no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI):

[...] Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções.

Propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações” (MEC, 1998, p.47).

A motivação leva o aluno em busca pelo aprendizado, nesse contexto o lúdico funciona como a válvula que possibilita a construção e assimilação de novos conhecimentos, possibilitando que a criança molde seu próprio raciocínio, por meio do lúdico o aluno constrói, toma consciência de seus próprios limites, de suas dificuldades e também de suas habilidades, portanto como ressalta Grandó, 2000, p. 20:

[...] É fundamental inserir as crianças em atividades que permitam um caminho que vai da imaginação à abstração, através de processos de levantamento de hipóteses e testagem de conjecturas, reflexão, análise, síntese e criação, pela criança, de estratégias diversificadas de resolução dos problemas em jogo. (GRANDO, 2000, p. 20).

A partir desse envolvimento do aluno com o processo de aprendizagem, da necessidade de estímulos positivos para o desenvolvimento e aquisição de conhecimentos matemáticos e dos conteúdos que o professor precisa aplicar, é preciso que o jogo entre no contexto escolar como fator mediador entre as necessidades do aluno e as necessidades do professor, o jogo precisa fazer parte do trabalho em sala de aula como meio de aprendizagem e não como passa tempo, o lúdico deve ocupar o espaço de aulas repetitivas e cansativas excluindo os meios tradicionais de decorar que na maioria das vezes não tem sentido para a criança, o aprendizado dos conceitos matemáticos podem e devem tornar se prazerosos aos olhos dos alunos como destaca Starepravo, 2009, p. 20:

[...] Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática apontam como aspecto mais relevante no trabalho com jogos o fato de que provocam desafios genuínos nos alunos, gerando interesse e prazer e, por isso mesmo, recomendam que eles façam parte da cultura escolar. Assim, os jogos não devem ser atividades ‘extras’, usados apenas depois que o professor já ‘venceu o conteúdo proposto’. (Disponível em: jogos educativos matemáticos nos anos iniciais do ensino ... - Fatece).

O autor acima citado, descreve ainda que:

[...] Os jogos exercem um papel importante na construção de conceitos matemáticos por se constituírem em desafios aos alunos. Por colocar as crianças constantemente diante de situações-problema, os jogos favorecem as (re)elaborações pessoais a partir de seus conhecimentos prévios. Na solução dos problemas apresentados pelos jogos, os alunos levantam

hipóteses, testam sua validade, modificam seus esquemas de conhecimento e avançam cognitivamente. – (STAREPRAVO, 2009, p. 19,).

Ressaltando a contribuição dos jogos nos conteúdos de matemática, Groenwald e Timm, Borin, discorrem que:

[...] Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes positivas frente a seus processos de aprendizagem. (GROENWALD, 07/2008).

Ainda sobre as diversas possibilidades em favorecer a aprendizagem dos conteúdos matemáticos por meio da ludicidade, Machado et al (1990) expõe que:

[...] 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 e não só recebendo informações. (MACHADO, 1990, p. 10 e11).

Conteúdos matemáticos possuem suas especificidades, que inúmeras vezes são vistas pela criança como uma dificuldade intransponível, diante disso o prazer causado pelo ato de jogar desperta na criança um interesse interior que estabelece em suas ações construções próprias que levam ao raciocínio lógico, gerando as possibilidades de realizar cálculos com maior facilidade e compreender as diversas noções necessárias para que a aquisição e assimilação do conhecimento matemático aconteça de forma natural, sabemos que no processo de construção do conhecimento, seja ele de leitura e escrita, de atividades artísticas, matemáticas ou qualquer outro, não existe a possibilidade de uma formula mágica onde o educador apenas decida que o aluno aprenda, e pronto lá esta o conteúdo ministrado e assimilado, para que o processo de assimilação e aquisição do conhecimento realmente aconteça de forma natural, a criança precisa criar em seu interior o sentimento de necessidade pessoal em realizar determinada tarefa de forma favorável e satisfatória, nesse contexto a importância da relação entre o lúdico e a matemática torna se o ponto essencial para que a criança saia em busca da construção do próprio conhecimento, respeitando seus limites e evoluindo

gradativamente sem que nem ela mesma perceba que conseguiu transpor suas próprias dificuldades, nesse sentido vale ressaltar as palavras de Brenelli, 1996, nas quais o autor discorre sobre o ato de jogar, em que a criança deve:

[...] estar interessado, não pode ser uma imposição; é um desejo. O sujeito quer participar do desafio, da tarefa. Perder ou ganhar no jogo é mais importante para ele mesmo do que como membro de um grupo. Isto porque é o próprio jogador que se lança desafios, desejando provar seu poder e sua força mais para si que para os outros. (BRENELLI, 1996, p. 27, p. 69)

Esse interesse, essa necessidade criada de forma espontânea no interior da criança, leva ao aprendizado que lhe causara prazer e satisfação, na verdade o lúdico será a ferramenta para que a criança alcance seus objetivos, compreendendo de forma natural, a partir do jogo as noções de cálculo, essa satisfação propicia ao aluno o domínio de um conhecimento, sem que isso lhe seja uma regra imposta.

O ato de brincar possibilita que a criança perpassa pela complexidade de um problema de forma natural, essa complexidade deixa de ser assustadora a partir do momento que o aluno internaliza agradavelmente a necessidade de assimilar para conseguir a resolução do problema que lhe é proposto, relacionando o jogo e a matemática o educador cria uma ponte mediadora entre o estágio em que a criança se encontra e o patamar dos novos conhecimentos, sobre essa relação jogo versus ensino da matemática, Kishimoto (2005) supõe:

[...] o jogo será conteúdo assumido com a finalidade de desenvolver habilidades de resolução de problemas, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir determinados objetivos, executar jogadas segundo este plano e avaliar sua eficácia nos resultados obtidos. (KSHIMOTO, 2005, , p. 71)

O educador deve manter uma visão reflexiva durante seu planejamento, para criança o jogo será sempre um momento lúdico repleto de aprendizado, essa relação entre aprender e a ludicidade, leva o aluno a adquirir novos conhecimentos embasado em momentos de prazer, porém as novas habilidades que devem ser apresentadas ao aluno, devem continuar sendo o foco de atenção do educador, assim sendo, torna se importante na visão do professor qual a intenção pedagógica esta presente no uso de determinado jogo, pois este devera proporcionar aos alunos ferramentas para atingir metas e objetivos, o jogo será o estímulo para que o aluno crie a construção de novos saberes, buscando segundo suas competências a

melhor forma de chegar a resolução do problema desejada. Contudo o jogo não deve perder sua essência lúdica, porém deve ser usado como um instrumento pedagógico motivador na aprendizagem da matemática, estimulando inúmeras formas de desenvolvimento que vão além de conceitos de números e cálculos, assim como prescrevem os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 2008c, p.90):

[...] no jogo, mediante a articulação entre o conhecimento e o imaginado, desenvolvem-se o autoconhecimento – até onde se pode chegar – conhecimento dos outros – o que se pode esperar e em que circunstâncias. [...] Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com os símbolos e a pensar por analogias (jogos símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas. (PCNs, 2008c, p. 90).

Constatamos, portanto, que o jogo é uma ferramenta essencial em sala de aula, pois auxilia na memorização, atenção, coordenação motora, pensamento lógico matemático, respeito e compreensão á regras, convívio social, dentre tantos outros fatores que por si só já caracterizam a importância de agregar o jogo ao cotidiano escolar. As palavras do autor Decroly, ressaltam a importância do jogo no ensino aprendizagem pelo seu caráter de aprendizado inculcido em momentos de satisfação, assim como analisa o mencionado autor. Decroly (1978):

[...] É principalmente pelo jogo que a criança difere do adulto [...] o jogo é uma atividade que encontra sua satisfação, seu resultado em si mesmo, não tem um objetivo. Contudo esse objetivo existe, a natureza o colocou no íntimo da criança, mas ela não tem consciência disso. (DECROLY, 1978, p. 15)

A análise do autor acima, deve ser levada em conta pelo educador no momento de planejar o conteúdo a levar para sala de aula, o jogo utilizado deverá possibilitar respaldo para que o aluno alcance esse objetivo de forma satisfatória e prazerosa, desta forma, podemos observa a importância de levar diferentes jogos para sala de aula, diante dessas convicções da importância do jogo e do papel do educador ao lançar mão desse artifício em sala de aula, vale ressaltar as palavras de Kamii e Devries, 1991, que ressaltam sobre a função dos educadores, em sua concepção esta função:

[...] Não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para vida (KAMII e DEVRIEA, 1991, p. 125, p. 86).

No que diz respeito ao lúdico, Freire (1989), indica:

[...] A vantagem do trabalho lúdico é que o prazer conferido pela atividade é muito motivante e estimula a criança a superar dificuldades que normalmente não superaria em outras circunstâncias.(FREIRE, 1989,)

Referente as vantagens que o jogo possibilita, Souza e Pataro (2009), enfatizam que:

[...] O professor detecta com mais facilidade se o aluno apresenta dificuldades;
O aluno é levado a aperfeiçoar e criar novas estratégias em busca de obter um bom desempenho; No decorrer de um jogo, o aluno desenvolve habilidades ao expressar suas ideias e ao formular questões. Nessa prática, o aluno potencializa a autonomia de seu pensamento, tornando-se mais independente das interferências do professor; O erro tem papel importante, pois o aluno busca uma nova solução, investigando, explorando e descobrindo por si próprio. (SOUZA e PATARO, 2009, p.25, p. 16).

Desta forma observa se que o jogo não deve ser considerado um mero passa tempo, ou ser visto como objeto de desenvolvimento de apenas uma capacidade infantil, o jogo e a presença do lúdico em sala de aula proporcionam o desenvolvimento integral da criança, propiciando novas aquisições nos campos cognitivo, afetivo e social, desta forma realizar esse trabalho em sala de aula além de estimular o raciocínio lógico matemático, a percepção na resolução de problemas, as noções de valores e símbolos matemáticos, a atenção, a concentração, entre tantos outros fatores que o uso do lúdico no ensino da matemática proporcionam, em relação ao uso do jogo Friedmann, 1996, destaca:

[...] O jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. Não é necessário provar que os jogos em grupo, é uma atividade natural e que satisfazem á atividade humana; o que é necessário é justificar seu uso dentro da sala de aula. As crianças muitas vezes aprendem mais por meio dos jogos em grupo do que de lições e exercícios. (FRIEDMANN,1996, p.35).

Diante da importância e abrangência do jogo, o educador acaba por efetivar um trabalho interdisciplinar sabendo que esse envolvimento entre o lúdico e os conhecimentos matemáticos, irão proporcionar a assimilação e acomodação do aluno em vários outros conhecimentos que o levarão ao desenvolvimento efetivo de tantas outras capacidades e habilidades, assim como tem importância nos sentimentos internos da criança, que são modificados e adaptados a diferentes situações modificando o modo de agir da criança, como cita Friedmann (1996):

[...] O jogo é muito importante no desenvolvimento da criança porque a liberta de situações difíceis. No jogo, as coisas não são o que aparentam ser e, em situações imaginárias, a criança começa a agir independentemente do que ela vê e começa a ser orientada pelo significado da situação. (FRIEDMANN,1996,p.36)

Com intuito de obter resultados positivos na aquisição de conhecimentos matemáticos por meio dos jogos, é preciso que estes sejam interessantes, estimulantes e motivadores, desta forma a criança se sentirá instigada a cada vez mais aprimorar suas capacidades matemáticas para chegar ao objetivo do jogo, nesse quesito vale mencionar as palavras de Piletti, 1985:

[...] A motivação é fator fundamental da aprendizagem. Sem motivação não há aprendizagem. Pode ocorrer aprendizagem sem professor, sem livro, sem escola e sem uma porção de outros recursos. Mas mesmo que existam todos esses recursos favoráveis, se não houver motivação, não haverá aprendizagem (PILETTI, 1985, 42).

Segundo o autor acima citado, em consonância com a capacidade de aprender humana, o aprendizado pode ocorrer de diversas formas, porém o jogo entra em sala de aula como ferramenta motivacional que irá possibilitar um novo sentido á criança para que esta persista na busca por novos conhecimentos lógicos matemáticos.

CONCLUSÃO

Diante da intensa bibliografia encontrada, estudada e analisada por diversos autores, constata se que a presença do jogo em sala de aula agrega valores e habilidades que se tornam o estímulo necessário para o desenvolvimento efetivo do aluno e a aquisição de novos conhecimentos, é fato visto no cotidiano em sala de

aula, que os conteúdos matemáticos não costumam ser muito atraentes aos olhos dos estudantes, contudo todo e qualquer educador deve ter noção de que, principalmente nas series iniciais as crianças demonstram grande empolgação pelo novo, desta forma usar o lúdico para apresentar os conteúdos matemáticos já nas series iniciais despertará nos alunos o prazer pela matemática estimulando os através do jogo a assimilarem os novos conhecimentos apresentados de forma prazerosa e satisfatória, nesse contexto, com respaldo teórico de muitos autores podemos concluir que a viabilidade do educador desenvolver um trabalho pedagógico satisfatório por meio do lúdico é muito grande, pois os alunos agregam conhecimento muitas vezes sem nem mesmo perceberem que o aprendizado esta acontecendo por meio do jogo.

O fazer pedagógico envolto na ludicidade, torna se um estímulo de grande valia no processo de aquisição dos conhecimentos matemáticos, visto que o contato do aluno com as habilidades e capacidades acontece por meio do jogo, que levará a criança ao contentamento durante a atividade, é preciso que o educador reflita seu fazer pedagógico diariamente, buscando por meio do jogo identificar as dificuldades de cada aluno respeitando o tempo e capacidade da criança, para que durante o jogo ele possa estimular e mediar a construção do conhecimento da criança, incentivando o aluno a buscar solução para os problemas apresentados, durante o jogo a vontade de ganhar, a empolgação pelo resultado positivo e a ansiedade em mudar suas ações para chegar ao objetivo previsto, possibilitam essa construção de novos conhecimentos por parte do aluno de forma natural, a propria criança descobre seus erro e as novas possibilidades de acerto durante o jogo efetivando a assimilação e consolidação do conhecimentos matemáticos, desta forma, mais tarde em outras situações e contexto o aluno consegue administrar seus conhecimentos sem maiores dificuldades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A importância das atividades lúdicas no ensino da matemática - UFSM
w3.ufsm.br/ceem/eiemat/Anais/arquivos/RE/RE_Cunha_Jussileno.pdf

A Importância do Lúdico na Aprendizagem de Matemática - Impactos
www.impactosmt.com.br/.../20-a-importancia-do-ludico-na-aprendizagem-de-matema..

A importância do jogo na aprendizagem da matemática ... - omep / brasil

www.omep.org.br/.../a-importancia-do-jogo-na-aprendizagem-da-matematica-e-na-ed.

Jogos educativos matemáticos nos anos iniciais do ensino ... - Fatece
www.fatece.edu.br/arquivos/arquivos%20revistas/perspectiva/volume3/7.pdf

JOGO E MATEMÁTICA: UMA RELAÇÃO POSSÍVEL - RI UFBA
<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/11919/.../Dissertacao%20Robson%20Mattos.pdf>

Jogando, brincando e calculando: a matemática em ação - PUCPR
www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2623_1575.pdf

Monografia: o ensino da matemática através de jogos nas séries iniciais
pedagogiaaopedaleta.com/monografia-ensino-matematica-atraves-jogos-series-iniciais/

Os jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem da matemática
repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4432/.../MD_EDUMTE_2014_2_72.pdf..

O Lúdico na Aprendizagem
brinqueeaprenda.blogspot.com

Vivências lúdicas: O Lúdico no ensino da matemática nos anos iniciais
vivenciasludicas.blogspot.com/2012/10/o-ludico-no-ensino-da-matematica-nos.html