O ENSINO DA MATEMÁTICA ATRAVÉS DO LÚDICO

SANDRA FERNANDES NASCIMENTO LIMA

RESUMO

Este Trabalho aborda o ensino da matemática através do lúdico, enfatiza como o lúdico pode ser uma ferramenta positiva no ensino da matemática.

Ressalta contribuições positivas principalmente nos primeiros anos de ensino, refletindo como o lúdico beneficiará de maneira significativa o desenvolvimento intelectual da criança. Conceituar a ludicidade como uma qualidade do ensino matemático, apresentando o ato de brincar importante para o desenvolvimento intelectual e cognitivo das crianças. Ressaltando a importância do papel do professor diante do brincar para o desenvolvimento da criança.

Palavras-Chave: Lúdico; matemática; aprendizagem; jogos; criança.

INTRODUÇÃO

O presente artigo trata do ensino da matemática através do lúdico, pois um dos desafios do professor é possibilitar estratégias de aprendizagem que subsidia a criança na construção de uma aprendizagem significativa. Considerando o lúdico como instrumento pedagógico efetivando de maneira diferente e divertida de aprender.

Considerando que os anos iniciais da escolarização, configura-se como espaço natural do jogo e das brincadeiras, o que permite dizer que a aprendizagem matemática se dá por meio das atividades lúdicas.

Sendo assim o jogo se torna uma ferramenta onde o professor pode planejar situações de aprendizagem significativas.

Proporcionar a criança diferentes maneiras de chegar ao aprendizado é inserir o lúdico na sala de aula, possibilitando um melhor desenvolvimento na sua academia.

Mas para que isso acontece de maneira efetiva é preciso planejamento do professor, deve se pensar nos objetivos a serem atingidos, as brincadeiras não podem ser apenas como recreação, pois assim seria desvalorizar a grande importância que ela proporciona para o desenvolvimento cognitivo, emocional, psicológico e social da criança.

De acordo com vários estudos feitos com especialistas nesta área, o ensino da matemática em sala de aula através de jogos, tem trazido inúmeros benefícios, onde as competições dos jogos garantem movimento e dinamismo, neles as crianças encontram dificuldades, assim os jogadores manifestam o desejo de vencer, desenvolvendo diversas habilidades.

Quando utilizado jogos nas atividades, é possível desenvolver na criança o interesse tornando-o capaz de compreender com clareza as atividades e trabalhos aplicados na escola, fazendo com que não exista diferença entre elas com relação a aprendizagem, possibilitando que todos aprendam de maneira interessante, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, físico, afetivo e social, proporcionando um bom relacionamento entre os envolvidos.

Com os jogos a criança tem a possibilidade de desenvolver o raciocínio lógico e a criatividade, aprender regras satisfazendo as necessidades do ensino.

Sendo assim, enfatizando o papel do professor como ferramenta inicial, pois para que isso aconteça o professor precisa gostar das brincadeiras e dos jogos como subsídio para ensino e aprendizagem.

O LÚDICO NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM

Nos dias de hoje, muito tem se falado no desafio do professor possibilitar diferentes estratégias de aprendizagem que auxiliam a criança numa aprendizagem significativa.

A ludicidade na abordagem da matemática tem sido um instrumento pedagógico que proporciona a criança aprender de maneira divertida e diferente.

Os anos iniciais da escolarização configura um espaço natural das brincadeiras e dos jogos, favorecendo a ideia de que a aprendizagem se dá por meio das atividades lúdicas. Quando planejado o jogo pode se tornar um aliado do professor para aprendizagem da criança.

Quando inserido as brincadeiras e o lúdico na sala de aula, significa desenvolva a vida acadêmica da criança de forma diferente e prazerosa.

Os especialistas nesta área têm estudos que mostram que o ensino da matemática através dos jogos e brincadeiras traz muitos benefícios para aprendizagem.

O uso de ferramentas lúdicos no ensino no ensino da matemática beneficiará de maneira significativa o desenvolvimento intelectual e potencial de cada criança, trazendo resultado positivo com relação ao aprendizado.

Usar o lúdico como sendo qualidade daquilo que estimula através da fantasia, da brincadeira, do divertimento é reforçar o conceito que o ato de brincar é importante para

o desenvolvimento intelectual e cognitivo da criança. A criança quando brinca desenvolve habilidades de forma espontânea, pois aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolvem a criatividade, a mente, a psicomotricidade, subsidiando o aprendizado de forma feliz e eficaz.

Os jogos e as brincadeiras trazem benefícios como: melhoram a atenção, a memória, o raciocínio, a autoconfiança, a coordenação motora, o pensamento lateral, a disciplina, o respeito entre outras habilidades. Por isso devem estar presente na sala de aula com a medicação do professor, acompanhando as crianças no desenvolvimento das estratégias e controle das emoções.

Não se pode deixar de citar que os jogos trazem muito benefícios para o cérebro, melhoras significativas nas habilidades cognitivas, avanços no raciocínio lógico, na aprendizagem verbal, trazendo mais facilidade para executar tarefas do cotidiano, estratégias de memorização, atenção, organização, capacidade de análise, foco, determinação e autoconfiança.

A ludicidade no ensino da matemática é uma ferramenta essencial para atender a pedagogicamente um melhor aproveitamento, auxiliando a criança analisar e elaborar situações para resolução de problemas proposto pelo professor.

A matemática por ser algo que força o aluno a pensar e estímulo o raciocínio lógico, faz com que a criança não se interessa pela disciplina, assim a importância da atividade lúdica como ferramenta de aprendizagem. Os jogos aguçam a curiosidade das crianças, fazendo com que eles se interessem pela disciplina, pois permite expor seu ponto de vista, suas ideias de forma lógica e coerente, tornando-o mais crítico e capacitado para resolver problemas do cotidiano. O lúdico na sala de aula pode ser uma ferramenta para o professor romper as barreiras e o medo que as crianças têm da matemática.

Sendo assim, a ludicidade pode ser uma oportunidade para desenvolver competências e habilidades na criança. Para tornar as aulas mais atrativas e estimulante o lúdico deve ser uma motivação na sala de aula, usando como ferramenta eficiente, capaz de promover o ensino de forma agradável, despertando o desejo pela aprendizagem.

O professor precisa estimular o pensamento da criança, para tanto precisa propor atividades criativas e prazerosas, assim o lúdico tem a ideia de desenvolver o raciocínio e estimular os alunos a pensarem de forma natural, acabando com o medo e a insegurança que essa disciplina traz ainda para muitos. Nesse sentido o lúdico possibilita a aprendizagem da matemática mais agradável, proporcionando o prazer de aprender, desafiando-o a resolver problemas.

Os jogos e brincadeiras são ferramentas eficazes para a construção do conhecimento. Pois podem refletir sobre suas próprias ações, mudar as regras do jogo, testas novas hipóteses. A aprendizagem através de jogos possibilita a interação, o compartilhamento de informações, o respeito com o outro.

Quando apresentada a matemática através do lúdico, procura desmistificar a ideia de uma disciplina difícil, resgatando o prazer de conhecer, privilegiando o desenvolvimento do aluno, de forma agradável e participativa. A ludicidade tem como papel principal a valorização da criatividade, do pensamento, da sensibilidade, sendo necessário no processo de ensino - aprendizagem, permitindo a construção do conhecimento. Como já citado é um dos caminhos que estimula o desenvolvimento do pensamento crítico, da afetividade, da socialização e motricidade.

O lúdico não pode ser visto como um pensamento de criança, mas uma importante prática pedagógica para desenvolver a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa.

O trabalho pedagógico com a ludicidade, transforma as atividades mais prazerosas nas escolas, sendo excelentes facilitadores de aprendizagem. Um bom planejamento feito pelo professor contribui para qualificação e a formação crítica da criança, contribui para aquisição de valores e atitudes.

O ensino através do lúdico faz mais sentido para crianças do que uma abordagem reprodutiva de fórmulas e conceitos, pois nele a criança pode se comunicar de maneira que pode explicar e valorizar seu pensamento lógico.

Certo é precisa que haja mais reflexão do professor acerca da aprendizagem lúdica como processo facilitados da aprendizagem, compreender a importância de mudanças em sua postura entender a relevância do lúdico na aprendizagem e buscar estratégias em que as crianças construam o conhecimento com prazer, motivação e alegria.

Portanto, não tem como não valorizar o lúdico como recurso pedagógicos, nela professor e aluno devem aprender juntos, construindo uma aprendizagem significativa rumo a uma educação de qualidade.

A criança já nasce com capacidade afetiva, emocional e cognitiva, sendo assim desejam interagir um ambiente estimulador para aprendizagem significativa, tornando-a mais segura.

O ensino através do lúdico, mostra para criança uma aprendizagem ativa e dinâmica, fazendo-o a ser interessar e estimulando a conquista da autonomia, facilitando o aprendizado.

Nessa perspectiva a aprendizagem lúdico tem sido motivo de discussão no contexto escolar, pois possibilita motivação e entusiasmo na construção do conhecimento

O JOGO NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Quem nunca passou horas brincando e jogando? ou desafiou alguém em um jogo? Desde criança, somos apresentados a uma infinidade de jogos e atividades lúdicos que, além de divertir contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, social e emocionais e éticas.

Para se ter uma ideia dos benefícios dos jogos, melhora, a atenção, a memória o raciocínio, a autoconfiança, a coordenação motora, o pensamento lateral, a disciplina é o respeito entre outras habilidades.

Por isso, precisam estar presentes em sala de aula com mediação do educador, acompanhando o aluno no desenvolvimento das estratégias e controle das emoções.

Quando uma pessoa joga sozinha, exercita o poder da interpretação e a resolução de problemas, criando sistema analítico é aplicáveis para a vida além da sensação de que é capaz de realizar feitos sozinho. Já os jogos coletivos simulam situações competitivas e cooperativas, exercitando o relacionamento interpessoal, uma vez que é necessário flexibilizar pensamentos e adaptar suas estratégias a diferentes grupos e desenvolvendo e desenvolver ainda habilidades éticas.

Os jogos trazem exercícios cognitivos que convidam o cérebro a pensar, expandido seus limites e potencializando sua capacidade, eles desenvolvem o raciocínio lógico, a criatividade e as habilidades de análise e de síntese, entre outras, eles proporcionam o desenvolvimento de competências diversas, como disciplina para elaborar estratégias e capacidade para solucionar problemas forma rápida e criativa.

Os jogos podem ser recursos pedagógicos utilizado pelo professor para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais. Oferecendo para as crianças espaço para a exploração dos elementos da realidade que os cerca e criam oportunidades de vivências ricas e desafiadoras, para que adquiram confiança na própria capacidade de elaborar estratégias diante de situações desafiadoras.

Os jogos dinâmicos são extremamente importantes parra desenvolver a capacidade de expressão, lideranças, autoestima e relacionamento interpessoal, também para exercitar valores como ética, honestidade, solidariedade, respeito do próximo e responsabilidade social.

Nos jogos podemos encontrar também exercícios aeróbicos para os neurônios, ou seja, atividades que estimulam sinapses e criam novos redes e conexões. Os exercícios neuróbicos exigem o uso de vários sentidos e tiram o cérebro da rotina, melhorando o seu desempenho. Os jogos potencializam a capacidade cognitiva como: memória, atenção, linguagem, raciocínio lógico e habilidade visuoespacial.

Sendo assim, o jogo como proposta para o ensino da matemática é importante para o desenvolvimento social, pois alguns alunos têm vergonha de perguntar sobre determinado assunto, ou tirar alguma dúvida, assim a matemática se torna um problema para ele.

O Professor precisa planejar, traçar objetivos a serem cumpridos, metas a serem alcançada, conscientização, pois os alunos deverão usar seus conhecimentos e experiências para participar, propondo soluções na busca dos resultados.

O lúdico no ensino da matemática e de materiais concretos desenvolve a parte cognitiva da criança. Pode-se pensar que em alguns conteúdos específicos não serão aprendidos com jogos, mas promovem o desenvolvimento de inúmeras habilidades como: raciocínio lógico, senso crítico, investigativo e muito outros já citados acima, auxiliando a aprendizagem matemática.

O jogo pode se tornar um facilitados da aprendizagem já que tem como primícias a utilização de regras que devem ser respeitadas, possibilitando alguns conceitos a serem aprendidos em sala de aula, pode ser encarado como motivador, onde o aluno é envolvido de forma ativa, desenvolvendo a autoconfiança.

O jogo tem um papel importante no processo de aprendizagem, até mesmo um jogo simples como o jogo da memória que é oferecido para crianças ainda bem pequenas pois desenvolvem habilidades e competência que favorecem o processo da aprendizagem.

Dessa forma, o jogo subsidia a criança elaborar estratégias, levantar hipóteses, refletir, planejar ações, levando-a desenvolver habilidade de pensar em diversas possibilidades para resolver determinada situação, tomar decisões, vencer desafios, descobrir novas alternativas e criar novas possibilidades de invenções, necessitando do meio físico e social construindo seu pensamento e adquirindo novos conhecimentos de forma lúdica onde há o prazer da aprendizagem.

Ao valorizar o jogo como ferramenta pedagógica ele proporcionará a imaginação da criança, fazendo com que ela cria situações e resoluções de problemas, capacitando-a em lidar com as dificuldades, com a dor, o medo, e a perda.

Sendo assim, além do jogo ter importância na vida da criança impulsiona a criatividade, o raciocínio lógico, trabalho o concreto facilitando aprendizagem matemática.

Para o professor se valeu da aprendizagem lúdica como recurso pedagógico, proporcionando espaços e situações de aprendizagem que articulem recursos efetivos emocionais, sociais e cognitivos das crianças, enriquecendo do seu desenvolvimento intelectual.

A criança quando brinca, representa papel social, como se já estivesse na sociedade, propiciando crescimento intelectual, afetivo e social, assim esclarece a importância dos jogos e das brincadeiras no cotidiano escolar.

O jogo favorece vários fatores, um deles é a identidade, aprendendo a aceitar o outro com suas virtudes e defeitos, a respeitar o próximo, a criação, recriação, é sem dúvida fundamental para o desenvolvimento de habilidades que proporcionam o crescimento integral e social da criança.

Portanto, a utilização dos jogos como ferramenta pedagógica, é permitir que as crianças desenvolvam relações interpessoais, representação do mundo, linguagem e conhecimento lógico-matemático, propiciando uma aprendizagem significativa, estando os jogos e as brincadeiras presentes no cotidiano escolar, possibilitando as crianças aprenderem com alegria, entusiasmo.

De acordo com o PCN (2000) um dos aspectos mais relevantes nos jogos é o fato de provocarem nos alunos o desafio, gerando mais prazer e interesse pela disciplina, por esse motivo é tão importante inclui-lo na cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos jogos e também os aspectos curriculares que pretende desenvolver, assim torná-lo um material de ensino indispensável as aulas.

Conforme Kishimoto (2001), o jogo não é um recurso tão recente, embora seja neste século que ganhar força, devido a expansão da educação infantil e as modificações do currículo do ensino fundamental pode ser utilizado como recurso para ensinar diversos conteúdos desde que planejado para essa função, pois é comum professores utilizá-los sempre nos finais das aulas para que os alunos sintam motivados e voltarem no dia seguinte.

É na interação social positiva existente nas brincadeiras que se amplia a visão de grupo, podendo dizer que os jogos propiciam a criança desenvolver seu raciocínio na busca de soluções para os problemas que possam surgir no momento em que está vivenciando atividades lúdicas com um grupo. A criança ao jogar adota posturas que considera importante para o momento. Existe a conduta que pode executar ações sozinho e outras com a ajuda do outro. Assim, a atividade realizada com o auxílio do outro é o que determinará a aprendizagem, pois o que ela aprende em parceria com o outro terá mais autonomia para colocá-la em prática em outros momentos.

A ludicidade no ensino da matemática é indispensável e contém um valor significativo no ato de aprender e ensinar de forma vivencial, e o jogo é a base epistemológica da educação, e constitui admiráveis relações sociais. É também um instrumento pedagógico muito significativo e de grande valor social, favorecendo o desenvolvimento corporal, estimulando a vida psíquica e a inteligência, contribuindo para a adaptação ao grupo, preparando o indivíduo para viver em sociedade.

Com tudo, observa-se que o lúdico serve como uma forma para apresentar os conteúdos através de propostas metodológicas, fundamentada nos interesses daquilo que pode levar a criança sentir satisfação em descobrir, um caminho interessante no aprendizado, sendo as ações dos educadores necessárias neste processo, pois eles são fundamentais na melhoria dos níveis de desempenho das criança, por meio da interação, muitos momentos prazerosos estarão presentes no cotidiano escolar possibilitarão uma aprendizagem mais dinâmica e sólida.

Nessa perspectiva, podemos afirmar que a utilização do lúdico como recurso pedagógico deve ir além da mera instrumentalização do cotidiano escolar, mas um recurso pedagógico na sala de aula que pode aparecer como um caminho possível para ir ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento de suas necessidades.

Partindo do princípio de que o lúdico é uma ferramenta fundamental para o ensino da matemática, é necessário criar atividades que envolvam jogos, brinquedos e brincadeiras para as crianças, com intuito de que o mesmo colabore expressivamente para aquisição do conhecimento, pois compreendesse que nessa fase é possível aguçar o interesse e a vontade do aprender das crianças, partindo de atos tão prazerosos como o jogar.

O PAPEL DO PROFESSOR NO ENSINO LÚDICO DA MATEMÁTICA

Potencializar a capacidade cognitiva, melhora a concentração, o raciocínio lógico, a memória, a criatividade, a autoestima, a perseverança, a coordenação motora e a capacidade de resolver problemas de forma criativa e

inovadora da criança não é tarefa fácil, sendo assim pode-se considerar o jogo como um aliado da aprendizagem humana, pois a criança não consegue adquirir uma aprendizagem matemática eficaz de forma mecânica, é preciso que haja material concreto para que se assimile.

Portanto, é preciso ser lavado em consideração a proposta curricular, planejamentos e metodologias, pois o professor é o principal responsável em estimular o aluno a aprender.

A integração da ludicidade no ensino da matemática precisa partir do professor, mas para que isso aconteça em primeiro lugar, ele precisa gostar de brincar e estar disposta a promover esse aprendizado, muitas vezes será necessário desconstruir algo que está enraizado em seu próprio aprendizado, caso contrário estará estagiando diante de uma proposta que a demanda tempo e disposição.

O professor deve planejar e ser o medidor da aprendizagem, possibilitando as crianças explorarem seus movimentos, manuseios de diversos tipos de materiais e interação. O professor deve ter objetivo daquilo que deseja alcançar com as atividades lúdicas, levando em conta o que o aluno já sabe e o grau de dificuldades que irá encontrar.

O professor precisa estimular que a criança brinca, resgatar brincadejras antigas, aumentando o repertório delas. É necessário motivação do professor, pois muitas vezes em casa ela fica frente a televisão, vídeo games e até mesmo a tela do celular e tablete, fazendo com que perca o interesse em brincar.

Sendo assim quando o professor estrutura e organiza o espaço de forma instigar na criança a necessidade de brincar, ela participa de maneira atuante. É conveniente que o professor pense no tempo necessário para os jogos e brincadeiras, tempo flexível onde o professor deve observar se a brincadeira o jogo está fluindo bem, caso contrário partir para outra.

Certo é que para tudo acontece é preciso que o professor tenha uma formação ampla sobre a pedagogia do brincar, que goste de brincar e que tenha disposição para proporcionar momentos que levem as crianças criar, recriar, fantasiar e raciocinar diante de uma determinada circunstância, consequentemente, contribuindo para seu desenvolvimento, pois a influência que o professor tem sobre a criança vai além dos conhecimentos e habilidades que se ensina, mas sim em valores e atitudes, hábitos adquiridos, mas sim em valores e atitudes, hábitos adquiridos no decorrer da relação que se estabelece, ultrapassando o portão da escola no que diz respeito a construção da personalidade individual e de percepção do mundo.

Neste sentido, o professor precisa pensar na relação interpessoal em sala de aula, para que possa deixar marcas positivas na vida das crianças, requer ter domínio dos conteúdos e competência para ensinar de forma harmoniosa, fundamentado no respeito, na interação e na afetividade, estabelecer respeito mútuo, equilíbrio entre ambas as partes, devendo estar consciente do seu papel de mediador entre o conhecimento matemático e a criança, estando sempre consciente do seu papel social, adotando uma prática pedagógica diferenciada onde o aprender se torne prazeroso numa relação harmônica entre conteúdo, aprendizagem, professor e aluno e nessa relação o professor deve atentar que para desempenhar o seu papel de mediador.

O professor de matemática deve trabalhar a matemática como fator colaborativo para o desenvolvimento de novas competências e novos conhecimentos que atendam as demandas atuais, além de buscar e selecionar recursos pedagógicos que faça a criança tomar decisões na aprendizagem da matemática. Um professor com uma boa formação tem uma visão nova de educação e de ensino, rejeita a ideia de que a função do professor é apenas transmitir o saber sistematizado e passa a compreender a educação como um processo de partilha, de reflexão, de construção.

Portanto o professor é o principal agente na construção de relacionamento prazeroso e afetuosa na sala de aula, subsidiando de forma significativa no emocional das crianças, para uma aprendizagem prazerosa e eficaz.

CONCLUSÕES

Por meio das pesquisas feitas para conclusão deste trabalho, foi possível observar que o ensino da matemática através dos jogos, contribui para uma melhor interação entre os envolvidos, além de auxiliar no processo de ensino - aprendizagem, percebe que os jogos adequados contribuem para formação social e moral do aluno, especialmente quando trabalhados em grupos, aprendendo a respeitar o outro em seu ponto de vista.

O ensino da matemática através dos jogos possibilita melhores resultados na aprendizagem, tendo em vista a grande dificuldade que grandes partes dos alunos apresentam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KISHIMOTO, T. Jogo, brinquedo, brincadeira e Educação. São Paulo: Cortez, 1994.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. 4ed. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática 2°ed. Brasília:

MEC/SEF, 2000.