htm. Acesso em 5 de agosto de 2021.

LÓPEZ, Melero, M. Construindo uma escola sem exclusões. Málaga: Edições Aljibe. 2004.

MORINA Díez, A. Teoria e prática da educação inclusiva. Málaga: Edições Aljibe. 2004.

PORTER, G. Organização da escolaridade: acesso e qualidade por meio da inclusão. Montreal: Perspectivas. 1995.

UNESCO. Declaração de Princípios, Política e Práticas de Salamanca para Necessidades Educacionais Especiais. Paris: UNESCO. 1990.

UNESCO. Declaração Mundial sobre Educação para Todos. Nova York: UNESCO. 1990.

UNESCO. Diretrizes para a Inclusão: Garantindo o Acesso à Educação para Todos. Paris: UNESCO. 2005.

O LÚDICO ASSOCIADO AO ENSINO DA MATEMÁTICA

DOUGLAS SILVA GOMES

RESUMO

O interesse pelo presente tema surgiu a partir da convivência com as crianças no estágio em que a ludicidade no processo de aprendizagem da matemática para as crianças seja utilizada como ferramenta facilitadora. Por meio da brincadeira, a criança se envolve na atividade e sentindo a necessidade de partilhar com o outro, de dividir com o amigo, a experiência que está vivenciando. Trabalhar com o lúdico nas séries iniciais é muito importante e se aplicado à matemática pode proporcionar o aprendizado mais prazeroso; associados aos fatores sociais e culturais; colaboram para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento. Matemática aplicada de forma lúdica pode se tornar diversão, um aprendizado, muito importante principalmente na infância, onde a criança está em fase de descobrimento, além de trabalhar diversas habilidades na criança, ajudará no desenvolvimento da criatividade. Esse tipo de atividade fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, buscando um meio de aprendizagem prazeroso.

PALAVRAS – CHAVES: Ludicidade; Aprendizagem; Matemática

ABSTRACT

The interest in the present theme arose from the coexistence with the children in the stage where the playfulness in the learning process of mathematics for the children is used as a facilitating tool. Playfully applied mathematics can become fun, a learning, very important especially in childhood, where the child is in the discovery phase, and working on various skills in the child, will help in the development of creativity. Working with the ludic in the early grades is very important and if applied to mathematics can provide the most enjoyable learning; associated with social and cultural factors; They contribute to good physical and mental health, facilitating the process of socialization, communication and knowledge building. This type of activity provides the child with a pleasant, motivating, planned and enriched environment, seeking a pleasurable means of learning.

KEYWORDS: Ludicity; Learning; Mathematic.

INTRODUÇÃO

O presente tema se deu da necessidade

presenciada e da preocupação vivenciada em meu estágio de atrelar o lúdico na matemática como ferramenta facilitadora da aprendizagem.

O tema aborda o entender mais sobre a importância do lúdico na matemática para o desenvolvimento da aprendizagem e foi escolhido para reforçar ainda mais a importância de se trabalhar com atividades lúdicas no ensino de matemática, deixando o aprendizado prazeroso.

Esse trabalho acadêmico tem como objetivo trazer elementos embasados em estudos e resultados de pesquisas para que os interessados possam contribuir para o nosso trabalho, analisando as contribuições que o ensino traz para matemática desde o momento em que se utiliza como ferramenta importante o lúdico. Tem como objetivo também, pesquisar e analisar o processo de aprendizagem por meio destas ferramentas facilitadoras como os jogos e o lúdico.

No desenvolvimento desse artigo será realizada uma discussão das teorias que foram utilizadas para entender e esclarecer o tema escolhido, sob uma metodologia baseada na coleta de dados bibliográficos.

Principalmente vendo a realidade da escola trabalhada, onde os alunos são carentes afetiva e economicamente, esse tipo de atividade pode trazer uma afetividade maior tanto entre aluno-aluno como aluno-professor, mudando pelo menos um pouco essa realidade.

Matemática aplicada de forma lúdica pode se tornar diversão, um aprendizado, muito importante principalmente na infância, onde a criança está em fase de descobrimento, além de trabalhar diversas habilidades na criança, ajudará no desenvolvimento da criatividade. Esse tipo de atividade fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, buscando um meio de aprendizagem prazeroso.

1. A BNCC E A MATEMÁTICA EM FUNÇÃO DA APRENDIZAGEM

A BNCC aponta que a Matemática assume um papel fundamental de inclusão do sujeito, a partir de uma reflexão sobre sua cidadania e seu protagonismo na conscientização do direito de aprender. Para Morin (2003) essas reflexões não cabem em um programa, mas devem ser impulsionadas na formação do professor, e destaca a necessidade do emprego da inteligência geral, em que:

Morin (2003), reforça que uma inteligência incapaz de perceber o contexto e o complexo planetário fica cega, inconsciente e irresponsável. Para Santos e Matos (2017, p. 6) "o currículo deve ser dinâmico e deve principalmente, atender à realidade do aluno, deve dar total autonomia ao professor, para que este não sufoque sua criatividade em meio a um currículo congelado e engessado (...)". Mas a BNCC ainda se apresenta disciplinar, e, apesar da disciplinaridade das ciências ter trazido as vantagens da divisão do trabalho, trouxe também o despedaçamento do saber.

Portanto, é muito importante que os professores usem jogos em sala de aula. O objetivo do professor deve ser entender matemática, continuar a tratá-la como uma parte sensível, natural e interessante e aprender a "incentivar os alunos a desenvolver o conteúdo sugerido". (BRITO 2001, p. 43).

A BNCC apresenta dois rumos importantes os quais compreendem de um lado a formação inicial e continuada, e de outro lado a elaboração de materiais didáticos que envolvam as tecnologias digitais. É preciso esclarecer que para esses objetivos se efetivarem depende de muito investimento na formação docente e na infraestrutura das escolas.

Por isso, é importante que o professor utilize os jogos na sala de aula, incentivando os alunos no desenvolvimento da aprendizagem.

A Matemática é uma ciência que está ao nosso encontro desde a educação infantil, pois aprendemos a contar nossa idade, a contar nossos familiares, a memorizar quantidade e regras de jogos; deve-se dar uma atenção especial, desenvolvendo aulas diferenciadas, onde se beneficie de maneira satisfatória como uma ferramenta favorável da aprendizagem, jogos lúdicos matemáticos. Beneficiando de maneira positiva para o desenvolvimento intelectual e potencial de cada criança.

Para nós habilidades é o saber fazer, e as competências pressupõem operações mentais, ou seja, capacidade para usar as habilidades, e empregá- las a partir de modos adequadas à realização de tarefas. Nessa perspectiva, as aulas de matemática devem garantir ao alunado a possibilidade de se (re) descobrirem como seres pensantes, e entendemos que o letramento pode ser uma possibilidade.

2. O LÚDICO ASSOCIADO AO ENSINO DA MATEMÁTICA

O jogo pedagógico é uma forma de a criança vivenciar experiências, criar situações para dominar a realidade e experimentá-la na matemática. Ao usar o lúdico e brincadeiras como recurso pedagógico deve-se ter em mente a expressão e a construção do conhecimento.

A atividade lúdica vem a ser um grande aliado do educador, pois auxilia no processo de aprendizado, é uma tática que vem romper barreiras e acabar com complexos das crianças com relação ao aprendizado, tornando o ambiente escolar mais agradável e amigável. E com o passar do tempo foi aprimorada através dos estudos e se tornando uma disciplina/uma ciência com características próprias.

A escola é o local que contribui para o acesso de informações aos alunos, que em alguns casos têm precárias condições de acesso a elas e apenas na escola se beneficiam com tais temas devido a situação social que se encontram. Como resultados esperados podemos utilizar pesquisas, um levantamento de expectativas, curiosidades e dúvidas, sobre o tema mencionado acima.

As pessoas daquela época não tinham a formalização da matemática e dos conceitos numéricos. Elas tinham que contar, medir e calcular. Segundo PCN, 2001, p. 26, “A matemática originou-se na antiguidade e tornou-se um enorme sistema composto por diferentes e enormes disciplinas e campos naturais. “Como outras ciências, reflete as leis da sociedade e se baseia no cotidiano. Necessidade uma ferramenta poderosa para entender o mundo (PCN, 2001, p. 26).

3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA SALA DE AULA.

O lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa.

O Lúdico desempenha um papel fundamental no aprendizado. Mas, não é o único componente do jogo. Existem outras funções para o mesmo, como competição e passatempo, contudo, independentemente de isso ser bom ou ruim, o que deve ser visto no jogo são seus aspectos criadores e não os negativos.

Este é um assunto que muitos alunos acham difícil. Procurou, assim, eliminar quaisquer vestígios de vulgarização que existiam e considerou-a uma oportunidade para a criatividade humana, simplesmente porque se tratava apenas de ligar fórmulas e cálculos e, em última análise, era difícil absorver conteúdo sem interesse (HUIZINGA, 1971).

Entretanto, as constantes mudanças na sociedade e na cultura, no decorrer do tempo, criaram padrões de se avaliar o aproveitamento do homem no mundo, através de uma falsa ideia de ordem e de aparente liberdade, contidas nas conservas culturais. É assim que o brinquedo, depois de criado, se insere na cultura, tornando-se também uma conserva cultural, aparecendo-nos como um produto terminado, uma forma permanente, abolindo na criança sua sede primitiva de recriar a magia do “como se”, planos diferentes de atuação.

O termo lúdico refere-se ao que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos. Ele permite a criança, reencontrar sua liberdade, através não só de respostas a seus problemas, mas também na procura de formas novas para os desafios da vida, liberando sua espontaneidade criativa.

Para Frobel, o criador do jardim de infância, a felicidade entrou na educação pré-escolar: sob a influência de Rousseau, o professor não consegue ver os jovens adultos e vê os jogos e jogos como "para quem realmente quer". Profissão séria e importante ". Compreender a “criança”, porque por meio dela expressa sua visão de mundo, “e a geradora do desenvolvimento da primeira infância” (ARCE, 2002, p. 60).

Quando Monteiro apresentou os 100 jogos em equipe do YOZO (1996, páginas 9-10), ele nos contou sobre sua experiência em jogos dramáticos quando liderava um "grupo de líderes, prática e multiculturalismo".

Quando a escritora entrou na sala, a escritora percebeu que seus alunos estavam nervosos e convidou todos a fazerem um a pé. Logo eles estavam no jardim, na chuva ou mesmo na neve, e todos conversavam, riam e conversavam facilmente; O jogo os aproxima, obrigando os adultos "sérios", bem vestidos e "sérios" a se divertirem. Monteiro afirmou ainda que o jogo tem-se revelado uma tecnologia extremamente eficaz, “cooperando com clientes ou grupos gerais noutras áreas de trabalho”, seja para proporcionar um espaço mais descontraído ou para conseguir uma maior integração da equipa. Palavras "severas" são ditas, então as pessoas não vão sentir. Eu estava com muita raiva, então a ferida foi deixada para sarar.

Segundo Negre (2008, p. 144), Kirby citado por Freitas (2002) acredita que os jogos utilizados em sala de aula devem conter:

- O objetivo do treinamento.
- Defina claramente quais ações fazem parte da atividade e quais não são, e quais são as consequências de tais ações.
- Elementos de competição entre participantes (embora os pontos de bônus sejam opcionais). Domínio. Interação, pelo menos entre alguns participantes.
- Um final claro.
- Na maioria dos casos, um resultado claro (vencedor, perdedor, pontuação). Dinello (2007, pp. 52-53) descreveu o jogo como "bom para adultos" e acreditava que ele pode unir gerações, mas condenou o "jogo de ensino" que exige mais conhecimento, "neste jogo as crianças perdem a Liberdade", você vai encontre o jogo.

Dinello (2007, p. 14), o jogo como atividade de entretenimento é diferente das simulações que muitas vezes são realizadas na realidade social. No primeiro caso, é uma espécie de ficção, e o jogador “confirma” porque ele está imerso nela criador da liberdade mantém você longe de gorduras que parecem úteis ou necessárias "e, na simulação, o jogador [geralmente] percebe que está usando estratégias de jogo para mirar em alvos diferentes dos óbvios.

Usando gíria, podemos dizer que ele está fazendo "distorção".

O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula possibilita um

fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende.

O jogo pedagógico é uma forma de a criança vivenciar experiências. O autor traz que brincando, a criança explora o mundo, ativa a imaginação e se auto realiza. Assim já entendemos o quão importante é o brincar para as crianças em fase de desenvolvimento.

Os jogos pedagógicos e as brincadeiras podem facilitar o processo de ensino aprendizagem e ainda são prazerosos, interessantes e desafiantes. Os jogos e as brincadeiras são ótimos recursos didáticos. (ANTUNES, 2004. pag.26)

Jean Piaget afirma que a inteligência não é inata nem adquirida, mas é o resultado da construção do sujeito. Primeiro estágio: Inteligência Sensório- motor. Corresponde aos dois primeiros anos de vida, resolve seus problemas exclusivamente através da percepção e dos movimentos. Percebe o ambiente e age sobre ele. A estimulação visual, tátil e auditiva é fundamental no desenvolvimento do bebê. A criança aprende pela experiência, examinando e experimentando com os objetos ao seu alcance, somando conhecimentos. Aos seis meses adquire um conceito importante para o desenvolvimento mental, chamado objeto permanente.

PIAGET (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

Nas fases iniciais da escolarização das crianças a brincadeira e o brinquedo são de grande importância para o desenvolvimento social, motor e cognitivo da criança. E serve de sondagem para que lá na frente condigamos trabalhos melhor com esta criança em seu processo de aprendizagem.

A contribuição do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento da criança vai depender do conhecimento que o professor tenha de criança, da metodologia de cada jogo e brincadeira que for desenvolver e o desenvolvimento humano e suas limitações, sendo ao mesmo tempo propício a uma realização prazerosa e empática.

As brincadeiras antigas fazem parte da vida de todos, mesmo que sejam diferentes hoje na maneira de brincar, porque hoje, nós temos diferentes espaços geográficos e culturais. Mais a raiz da brincadeira não se perde, permanece. E como podemos fazer com o brincar com o desenvolvimento, a aprendizagem, a cultura e como incorporar a brincadeira em nossa prática?

Piaget (1998), é um dos primeiros a conciliar o uso dos brinquedos no desenvolvimento infantil. Para o autor brinquedo é sinônimo de infância e a criança encara-o como sua elementar ferramenta de trabalho tão importante para sua vida. O brinquedo é parte do lúdico e faz parte de toda cultura infantil em qualquer parte do mundo, podendo se configuras das mais variadas formas. (PIAGET, 1998, p.139).

O brincar é natural na vida das crianças. É algo que faz parte do seu cotidiano e se define como espontâneo prazeroso e sem comprometimento.

Brincando simbolicamente, a criança expande seu vocabulário, aprende novas palavras, nomeia os objetos que manipula, utiliza expressões do seu dia-a-dia, estabelece monólogos e diálogos, demonstrando assim correlações entre o jogo de faz-de-conta e as várias formas de linguagem. Além disso, acaba aprendendo a lidar com conflitos e a resolver problemas simples.

"(...) Ao brincar, a criança é capaz de impor-se a condições externas, em vez de a elas ficar sujeita. Há uma inversão do controle social: enquanto brincam, são as crianças que dão as Ao brincar com os outros, a criança aprende a partilhar, a dar, a tomar, a cooperar pela reversibilidade das relações sociais." (KISHIMOTO, 2002, p.13)

Devemos então respeitar a infância e as características próprias desta fase. Não só os jogos educativos e brincadeiras didáticas, mas todo e qualquer jogo, toda e qualquer brincadeira incentiva a criatividade, promove a socialização, desenvolve a expressão oral e corporal. Pois é uma atividade de grande importância para a criança, a torna ativa, criativa e lhe dá oportunidade de relacionar-se com os outros; também a faz feliz, por isso, mais propensa a ser bondosa, a amar o próximo a ser solidária.

O brincar na escola não é apenas passar tempo mas, sim uma ferramenta que pode ser utilizada para desenvolvimento da aprendizagem.

O brincar é uma ferramenta a mais que o educador pode lançar mão para favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos, proporcionando um ambiente escolar planejado e enriquecido, que possibilite a vivencia das emoções, os processos de descoberta, a curiosidade e o encantamento, os quais favorecem as bases para a construção do conhecimento. (SANTOS, 2011, p.07).

Portanto, devemos valorizar o brincar da criança e com a criança, assim estaremos construindo um futuro melhor e perpetuando a fraternidade entre as pessoas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações aqui apresentadas mostram que a construção do conhecimento e o poder crescente do novo grupo hegemônico na aliança de forças de direita que desempenham um papel de liderança na sociedade são os objetivos da educação obrigatória e de todas as sociedades, culturas e sociedades.

É econômico para uma direção completamente conservadora. Disseminar diferentes conhecimentos e sensibilizar para temas relacionados, como legislação, tolerância, direitos e obrigações, desenvolvimento de valores, conceitos e procedimentos. As crianças aprendem, desenvolvem-se e brincam alegremente enquanto aprendem.

Sabendo que a matemática é uma ciência, desde pequenos aprendemos a calcular a nossa própria idade, a contar os membros da nossa família e a lembrar o número e as regras dos jogos, devendo prestar especial atenção ao desenvolvimento de cursos diferenciados para os tornar convenientes para aprender e jogar jogos matemáticos a ferramenta é muito útil.

Isso tem um impacto positivo no desenvolvimento intelectual e no potencial de cada criança, e é agradável continuar a usar e aprender matemática como uma parte sensível, natural e interessante "(BRITO 2001, p. 43).

Mas a sociedade a mudança constante de cultura e cultura acabou. O tempo, o padrão usado para julgar os seres humanos no mundo, é causado por uma incompreensão da ordem e pela aparente liberdade das reservas culturais. Uma vez que um brinquedo é criado, ele será introduzido em uma cultura e a reserva cultural, como um produto acabado, aparece diante de nós como uma forma permanente, eliminando o desejo original das crianças de recriar a magia.

Vem de planos de ação "como se" diferentes, por isso é muito importante que os professores utilizem jogos em sala de aula. Sala de aula e incentivar os alunos a desenvolver sugestões de conteúdo.

Os jogos tornam-se um excelente aliado dos professores porque apoiam o processo de aprendizagem, são uma estratégia para quebrar obstáculos e eliminar a complexidade de aprendizagem das crianças, tornando o ambiente escolar mais confortável e amigável. Quem não formalizou os conceitos matemáticos e numéricos necessários para contagem, medição e cálculo.