A DESCONSTRUÇÃO DE UMA EDUCAÇÃO TRADICIONAL NO ENSINO DE MATEMÁTICA Á UMA PRÁTICA LÚDICA E SIGNIFICATIVA DE APRENDIZAGEM

ELAINE DIAS DE MESQUITA

RESUMO:

O lúdico resgata as diversidades culturais no tocante em que os brinquedos, as brincadeiras e os jogos são elementos que caracterizam atividades culturais, promovendo assim uma aprendizagem significativa, prazerosa e ainda desenvolve o físico, o cognitivo, e o afetivo social da criança. Nesse contexto o presente trabalho, foi desenvolvido com base em pesquisas bibliográficas, teóricas e qualitativas com o principal objetivo em reaver uma análise e reflexão sobre a possibilidade de se trabalhar com o lúdico no ensino de matemática, enfatizando principalmente as contribuições encontradas nesse processo, reforçando que o lúdico pode ser uma ferramenta positiva no ensino da matemática. Além de facilitar é capaz de romper paradigmas no conceito de aprender matemática, reformulando a ideia de bloqueio em que muitos acreditam, despertando uma nova concepção em aprender matemática. Nesta perspectiva, este trabalho de pesquisa tem como objetivo geral contribuir e potencializar a prática educativa lúdica no processo do ensino de matemática. Visando atender o objetivo proposto procedeu-se com pesquisa bibliográfica com base no levantamento de materiais já publicados em forma de revistas, livros, imprensa escrita e publicações avulsas. Foram utilizadas informações de natureza qualitativa na construção do estudo, e também uma busca na internet na base de dados Scielo, Educ@, CAPES e Google Acadêmico utilizado as seguintes palavras chaves: Lúdico. Jogos. Brinquedos. Brincadeiras. Matemática . Serão utilizadas publicações no idioma português dos últimos 20 anos. O referencial estudado traz que o professor possui como principal papel nas atividades lúdicas, o animador, motivador e flexível buscando sempre suprir as necessidades o déficit e os estigmas no ensino da matemática através das interações, utilizando materiais como jogos, brinquedos e brincadeiras lançando mão um método único e tradicional a uma abordagem mais ativa utilizando o aluno como protagonista no processo em aprender matemática.

Palavras-chave: Jogos. Brinquedos. Brincadeira. Lúdico. Matemática

1 INTRODUÇÃO

É prática pedagógica a contínua retomada de reflexão no que tange às metodologias educacionais. No ensino de matemática, é sabido que duas vertentes direcionam os rumos e os percursos pedagógicos ao mesmo tempo em que se opõem: o primeiro método, da instrução direta, conhecido como ensino tradicional pelo qual o professor se mantém como eixo central do saber. O aluno no papel de receptor apenas absorve e reproduz os conceitos adquiridos sem poder ao menos refletir ou questionar sobre o conteúdo adquirido. Em contrapartida está o ensino ativo, nesse modelo o papel do aluno é oposto, pois o educando assume o papel de protagonista no processo ensino aprendizagem, buscando levantar hipóteses, questionando conceitos levantados e argumentando sobre possíveis reformulação de conceitos. Formando assim um cidadão crítico e analítico. É nesse cenário onde o espaço escolar atual não cabe a inflexibilidade nem tão pouco deve ser aceito, numa consequência de perpetuar uma nova estruturação pedagógica e derrubar a tão falada evasão escolar. Um sentimento de frustração com o ambiente que deveria ser acolhedor aos alunos. Isso ocorre pela falta de engajamento nos espaços escolares, que, acaba se tornando na maioria, pouco dinâmico e nada inovador. É nesse contexto, buscando o rompimento com o tradicionalismo que por muito tempo esteve imposto nas salas de aula, inúmeros métodos educacionais foram pensados para transformar o formato de ensino e se adaptar as mudanças e novas configurações sociais (SAVIANI, 2018). Segundo Saviani (2018) o papel da escola em garantir o básico, passou a ser de formação mais aprofundada que prepara os alunos para refletirem criticamente sobre vários assuntos sociais. Diante disso e considerando que o brincar é a linguagem da criança, muitas escolas adotam uma educação lúdica como meio de envolver de modo mais profundo a criança com o que é aprendido nesse ambiente. À educação pedagógica é uma condição importante para o desenvolvimento psicológico, físico, social e intelectual da criança de até seis anos, pois os estímulos recebidos neste período irão definir seu desenvolvimento e seu sucesso escolar. Deste modo, o lúdico surge como uma poderosa ferramenta para assessorar o desenvolvimento das crianças, seja no plano cognitivo ou nas capacidades físicas promovendo um estilo de vida saudável e ativo, assim por considerar que a matemática deve cumprir seu papel de promovedora e socializadora de identidade da criança por meio de aprendizagem diversificada e situações de interação, é necessário que as atividades lúdicas estejam sempre presente neste período educacional. Este trabalho tem como objetivo geral compreender a contribuição do lúdico com uso de jogos, brinquedos, brincadeiras e curiosidades no processo de ensino de matemática promovendo aos alunos satisfação em aprender essa disciplina. O incentivo ao raciocínio lógico criativo

ao cálculo mental e ao desenvolvimento da capacidade de estimativa que conduzirá a uma situação de aprendizagem significativa; mudando a rotina da sala de aula, despertando o interesse do aluno envolvido. Segundo Soares e Zamberlan (2001), o brincar amplia os repertórios comportamentais, os vínculos afetivos e a identificação de dificuldades escolares. Evidenciando se que o lúdico deve estar presente em todo processo de aprendizagem na Educação Básica. No sistema educacional lúdico, a felicidade da criança, assim como sua motivação para frequentar a escola é notório, pois o momento escolar torna-se algo prazeroso, pelo qual adquirem novos conhecimento sem que seja monótono. Diante do aspecto que envolve a temática desta pesquisa e ciente da contribuição do lúdico, ao trabalho será direcionado para um contexto em que será possível entender, enriquecer e conscientizar sobre a desconstrução da escola tradicional para um ensino de matemática lúdico e educativo.

2 REFLEXÕES SOBRE O LÚDICO

No vocabulário, lúdico é um adjetivo da língua portuguesa e sua origem advém do latim ludos que está vinculado as atividades ligadas a jogos, brinquedos, brincadeiras e ao divertimento como um de seu principal objetivo por meio de recreação. É de praxe empregar o termo atividade lúdica em metodologias de ensino e aprendizagem no espaço escolar, tendo em vista que o ato de brincar pode ser considerado o principal canal de comunicação entre o adulto professor e o aluno (TEIXEIRA, 2018). O termo lúdico no Dicionário da Língua Portuguesa remete aquilo tem caráter de jogos ou divertimento, indicando uma alternativa, isto é, uma opção entre duas coisas. Assim, deduz-se que a ludicidade pode ser tanto uma brincadeira que proporciona divertimento através de uma atividade, quanto jogo que consiste na ação de jogar, disputar, processo que facilita a aquisição da aprendizagem (CORDOVIL; SOUZA; NASCIMENTO FILHO, 2016). Neste contexto, não fica confirmado ou explicito que o lúdico é uma brincadeira e nem que se trata de um jogo, no entanto fica evidenciado de que é uma intervenção ou ação que provoca na pessoa divertimento. O termo lúdico é apresentado de maneira incisiva, pois serve de adjetivo para a palavra jogo e, quando abordado no contexto escolar o lúdico pode ser definido com o caráter de jogo, brinquedo, brincadeira e diversão (CORDOVIL; SOUZA; NASCIMENTO FILHO, 2016).

O lúdico é um conceito em construção permanente e passou por várias mudanças em diferentes contextos culturais e históricos. As características lúdicas podem envolver atividades em diversos campos, os quais, por meio do brincar, levam também ao prazer a vivência plena e, assim, o lúdico promove um encontro entre o aprender e o brincar (MONTEIRO, 2012).

Uma atividade lúdica consiste em uma atividade de entretenimento, que diverte e dá prazer as pessoas envolvidas. O conceito desta palavra está relacionado com o ludismo, isto é, atividades relacionadas com o ato de brincar e com jogos. No processo de aprendizagem os conteúdos lúdicos são de grande importância, isto por que é fundamental incutir nos pequenos a noção de que aprender pode ser legal e divertido (RAU, 2012).

O conceito de lúdico e a importância do brincar vêm permeando o mundo infantil e têm contribuído de maneira significativa para aprimorar a socialização, a inteligência e as habilidades psicomotoras das crianças. Ao fazer uma análise semântica e etimológica do vocábulo ludicidade verifica-se que seu significado está relacionado ao jogo, exercício ou imitação. Entretanto, os conceitos de jogos, brinquedos e brincadeiras podem sofrer variações de acordo com a cultura e o período histórico em que estão inseridos (TEIXEIRA, 2018).

Alguns, de maneira ingênua, atrelam esses conceitos a entretenimento, passatempo, lazer, distração, ócio e até mesmo falta de seriedade ou perda de tempo. Justamente por isso essas pessoas não conseguem conceber os jogos e as brincadeiras como recursos que contribuem para o desenvolvimento humano e para a aprendizagem (TEIXEIRA, 2018, p. 34)

O lúdico é uma possibilidade pedagógica que quando fortalecida por tipos de linguagens, torna significativos os conceitos a serem trabalhados. Assim sendo, o lúdico não se limita a jogos, brincadeiras e divertimentos, além disso, uma atividade lúdica não precisa necessariamente ser divertida. O que mais caracteriza o lúdico é a experiência plena que o mesmo possibilita a quem a vivência em suas atitudes (MONTEIRO, 2012).

O mais importante que o prazer ou a diversão em si é a sensação de plenitude que se tem ao realizar uma tarefa lúdica por meio de múltiplas experiências que possibilitam acessar diferentes estados de consciência. Deste modo, as atividades lúdicas, "incluindo jogos e brincadeiras, não apresentam uma característica universal e atemporal, pois são cingidas pela cultura e pelo momento sócio histórico em que se desenvolvem" (TEIXEIRA, 2018, p. 34).

Em se tratando da matemática, o lúdico é um elemento considerado importante, abordar este recurso significa repensar como, na maioria das vezes, são usados como poderes reguladores das crianças. O que não se pode negar é que, na matemática não apenas os aspectos culturais da criança entre em

cena, mas também a construção cultural dos professores que trabalham com essas crianças (BEMVENUTI et al, 2012).

O lúdico, portanto, é o jogo, a brincadeira, o brinquedo e a diversão. O lúdico utilizado na matemática, tem por objetivo desenvolver o aprendizado de modo mais atraente para o aluno, pois são atividades que servem ao espírito infantil. Ou seja, o lúdico é o comportamento próprio da criança peculiar a sua natureza, aos seus interesses e as suas necessidades (TEIXEIRA, 2018).

O lúdico se trata do elemento da cultura presente em todos os modos de organização social, desde as mais primitivas até as mais sofisticadas. Sua essência não é material, visto que ultrapassa as limitações da realidade física, encerra um determinado sentido e transcende as necessidades imediatas da vida, trazendo em seu enredo representações da realidade recriada de maneira metafórica (RAU, 2012).

Segundo Alves (2009, p. 46) "trata-se da realização de uma aparência. Pressupõe uma mudança de perspectiva para a esfera teatral ou representativa, em que as coisas são aceitas pelo que são vivenciadas. É a lógica do faz de conta, do como se". Essa fascinação pela ludicidade acompanha o homem desde as primeiras civilizações, sua importância para o processo de aprendizagem e o desenvolvimento da criança, ou melhor dizendo para sua educação, transcende os limites da modernidade (TEIXEIRA, 2018).

.

3 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

O jogo, quanto a sua conceituação, é definido como um divertimento, um passatempo, uma atividade mental ou física que para sua realização envolve regras. Sendo assim, o jogo pode ser entendido como uma ocupação ou atividade voluntária, exercida dentro de determinados e certos limites de espaço e de tempo, de acordo com regras consentidas livremente, mas obrigatórias, atribuído de um fim em si mesmo, acompanhado de alegria, de um sentimento de tensão e de consciência de ser diferente da vida diária (BEMVENUTI, 2012).

Os jogos sempre desempenharam um papel de extrema importância para a humanidade; são manifestações tão antiga quanto o próprio homem. Entretanto, como o tempo, o caráter competitivo dos jogos passou a ter lugar de destaque em detrimento de seu aspecto lúdico (MONTEIRO, 2012, p. 17).

Já o brinquedo se trata de um objeto ou uma atividade lúdica, direcionada unicamente para o lazer e associada geralmente as crianças, embora também usado por jovens e adultos. Um brinquedo, na pedagogia, é qualquer objeto que a criança possa fazer uso na ação de brincar. Alguns brinquedos permitem que as crianças e divirtam ao mesmo tempo em que aprendem e além, disso, muitas vezes auxilia no desenvolvimento da vida social da criança, sobretudo aqueles usados em jogos pedagógicos (BOHM, 2017).

Os brinquedos são fundamentais para a educação e o desenvolvimento infantil, por proporcionar o desenvolvimento simbólico, estimula a capacidade de raciocínio, imaginação e a autoestima. Podem ser usados no processo de aprendizagem, em tratamentos terapêuticos, etc., entretanto, em si, o ato de brincar não exige um brinquedo que seja um objeto tangível, pois pode também acontecer por meio de jogos simbólicos com o faz de conta (RAU, 2012).

Os brinquedos podem ser estruturados ou não, sendo designados brinquedos estruturados são aqueles com o qual se adquirem prontos. Enquanto que os brinquedos não estruturados não provêm de indústrias, pois são objetos simples como pedras, paus, tampinhas ou sucatas que na mão das crianças adquirem um significado novo podendo se transformar em brinquedo. Assim sendo, os brinquedos podem ser estruturados ou não, e isso depende da sua origem ou alteração da criança sobre o objeto (BOHM, 2017).

Os brinquedos devem ser usados de acordo com a faixa etária da criança. Os bebês podem interagir e serem estimulados através da música, da contagem de histórias, entre outros, já as crianças a partir dos primeiros anos de vida, com o uso de jogos coletivos e/ou individuais que os coloque em contato com os colegas ou pessoas de forma geral e com as regras existentes do jogo ou da brincadeira, adquirindo assim conhecimento e compreensão sobre as mesmas (BOHM, 2017, p. 5).

Já a brincadeira, engloba o jogo e o brinquedo, além disso se difere do jogo em alguma estruturação e pelo de existir regra ou não. É uma atividade que pode tanto ser coletiva como individual. A existência de regra na brincadeira não se limita a ação lúdica, ao brincar a criança pode modificar a brincadeira, se ausentar quando quiser, incluir novas pessoas, fazer a adoção de suas próprias regras e, por fim, existe uma liberdade maior da ação de ação para quem brinca (RAU, 2012).

Os jogos, brinquedos e brincadeiras, ou seja, as atividades lúdicas têm por objetivo desenvolver uma aprendizagem prazerosa

que são realizadas de modo livre, sem regras ou competição entre os agentes envolvidos, mas somente a presença de motivação para que se alcance os objetivos. É por intermédio das atividades lúdicas que a memorização dos fatos e dados se estabelece de modo significativo, como também as interações entre crianças que acabam promovendo um convívio social melhor, além de desenvolvimento psíquico social (RIZZI, 2007).

O trabalho realizado em sala de aula com o lúdico permite o desenvolvimento de características importantes, em cada aluno, para sua vida intelectual e pessoal, e auxilia no desenvolvimento da inteligência múltipla, da sociabilidade e da criatividade. Por meio dos aspectos lúdicos, os relacionamentos entre os alunos podem ser melhorados e fortalecidos, como também criar várias oportunidades para que eles aprendam a jogar de modo mais ativo (BEMVENUTI, 2012).

O lúdico oportuniza para que os alunos aprendam a aceitar as regras e respeitá-las por meio de esforços de conteúdos que aprenderam, podendo ocasionar a aquisição de novas habilidades. Ao contrário do que se imagina, uma atividade lúdica não causa competições e tampouco possíveis traumas, pois as crianças aprendem a lidar com as frustrações de maneira sensata e adquirem autoconfiança e maior concentração (MARINHO et al., 2008).

4 O LÚDICO NO CONTEXTO DA MATEMÁTICA

A Matemática, possui um estereótipo de disciplina composta por preceitos culturalmente absorvido de atividades" aterrorizantes" ou como "não são todos que aprendem ", ou ainda de que " apenas determinadas pessoas estão predispostas a aprender matemática ". Muitas gerações que antecedem as nossas repercutiram essa concepção, no entanto, quebrar esse paradigma sem espaço para os entraves sociais adquiridos culturalmente ou absorvido de forma erroneamente em nossa sociedade acabou desenvolvendo assim uma repulsa de muitos alunos em relação a matemática criando um estigma de uma das grandes responsáveis pelo fracasso escolar. Os professores têm passado por grandes desafios no decorrer dos anos, pelo fato de que a maior parte dos alunos não conseguirem relacionar o que se aprende em sala de aula ao seu cotidiano. Inserir alguém em matemática não é fazê-lo armazenar resultados na mente, mas ensiná-lo a participar do processo que torna possível o estabelecimento do conhecimento. Conhecer não é um produto, é um processo. Portanto a exploração das brincadeiras lúdicas deve ser realizada, informalmente pelas crianças ao longo do ano letivo, de maneira lenta, gradual e constante, jamais se esgotando em poucas sessões, visto que todas as experiências da criança devem ser proveitosas. Há uma variedade de brincadeiras que pode ser utilizada em sala de aula pelo professor, com os próprios materiais pedagógicos da escola, como: material dourado, blocos lógicos, quebra-cabeça, ábaco, entre outros. Na falta destes, o professor e seus alunos podem confeccionar os brinquedos, motivando assim, a criatividade e a imaginação destes, como no caso do jogo da velha, A aplicação em sala de aula poderá ajudar no despertar do raciocínio lógico do aluno. Há também o jogo da memória este tem o objetivo de associar o número à quantidade, trabalhando, assim a memória e o raciocínio lógico.

Ao trabalhar com ludicidade na matemática o professor possibilita que os alunos se desenvolvam de modo prazeroso, desafiador, instigante proporcionando que o processo de aprendizagem seja inovador, criativo, interessante, motivacional de maneira que a aula se torne mais produtiva, atraente e agradável. Entretanto, para utilização desse recurso nas aulas o docente deve possuir clareza em quais objetivos pretende atingir ao término das atividades (RIZZI, 2007).

O lúdico está presente na vida do aluno e é por meio desse recurso que a criança se desenvolve de modo amplo, em seu psíquico, físico, motor e social, em sua totalidade e não de forma segmentada. As aulas com atividades lúdicas apoiam e revelam o desenvolvimento do aluno, portanto, o educador precisa tomar conhecimento deste contexto e não exercer uma pressão que ignore a fase do brincar e do faz de conta. Além disso, ajudam na evolução dos discentes, auxiliando no desenvolvimento da cognição, da motricidade, da afetividade, do físico e ainda facilita a aquisição dos valores humanos em sua formação, sendo um excelente meio didático para alcançar êxito no espaço escolar (FRIEDMANN, 2003).

É um método de ensino que engloba os três blocos curriculares, os quais são: conceitual, procedimental e atitudinal. Assim, as atividades lúdicas possuem um recurso metodológico pensado para conseguir informações por meio das quais adquire conceito, atitude e preceitos perante a sua vida (GARÁFANO; CAVEDA, 2005).

O currículo pedagógico se constrói a partir de conteúdo, objetivos, critérios e métodos de avaliação, portanto, para que a aula tome um caminho prazeroso e as atividades desenvolvidas tomem sentido na vida do aluno é necessário conhece-lo em sua totalidade. Ou seja, conhecer seus interesses, suas necessidades, assim o educando conseguirá relacionar o seu dia a dia com as atividades propostas em aula (GARÁFANO; CAVEDA, 2005).

Todo aluno é único e aprende de acordo com suas necessidades e limitações, ca-

bendo ao professor o papel de proporcionar distintos modos de atividades para que o aluno consiga resolver as situações problemas vividas diariamente. Utilizando o diálogo como principal instrumento do seu processo de aprendizagem social e crítica, o professor deve sempre procurar trabalhar por meio do lúdico a cooperação, a criticidade e a autonomia (GARAFANO; CAVEDA, 2005).

O trabalho pedagógico com atividades lúdicas contribui para a socialização, a aprendizagem, a autonomia, cognição e comunicação. Assim, as orientações metodológicas abarcam os grupos de conceitos que serão transmitidos dentro do desempenho do aluno e do professor, além do planejamento didático e metodológico. O pedagogo possui como principal papel nas atividades lúdicas o de ser animador, motivador e flexível buscando sempre o interesse do grupo da melhor maneira possível, portanto, cabe a este profissional criar e recriar métodos que contribuam para que todos sejam inclusos nas diversas situações lúdicas (MASTROIANNI, 2004).

A atividade lúdica ou a capacidade de brincar tem um papel fundamental na estruturação do psiquismo da criança. É no brincar que a criança une elementos de fantasia e realidade e começa a distinguir o real do imaginário. Brincando, a criança desenvolve não só a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e, à medida que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas. (MASTROIANNI, 2004, p.4).

O uso de ferramentas lúdicas possibilita ensinamentos nas tomadas de decisões e na formulação de conceitos por meio da compreensão que as atividades fornecem. Deste modo, é necessário conhecer as atividades e suas táticas com intuito de extrair o máximo possível de proveito durante as aulas, interligando domínio, inteligência e habilidades que o ambiente proporciona ao aluno durante as distintas situações de atividades lúdicas (RAU, 2012).

O lúdico deve permear os espaços escolares e a vida dos alunos, e cabe a toda comunidade escolar o entendimento do valor desta ferramenta educacional atribuindo-a como elemento essencial no currículo pedagógico. O lúdico não deve ser pensado apenas como currículo de uma única grade curricular, e sim deve ser visto e trabalhado nas diferentes áreas do conhecimento como: português, matemática, história, geografia entre outras (MASTROIANNI, 2004).

O brincar é essencial para que a criança se desenvolva em sua totalidade e a falta deste recurso causará influência direta em sua vida adulta. Além de possuir papel fundamental para o desenvolvimento social, o lúdico ainda contribui para a formação do intelecto, instiga a criação, a imaginação, e possibilita vivenciar a situação criada. Brincar é uma fonte de aquisição de equilíbrio emocional e autonomia (VALENZUELA, 2005).

> [...] brincar não é apenas coisa de crianças; ou melhor, sim, é coisa de crianças. O que acontece é que se acredita que ser criança é questão de uma determinada idade e, passada essa idade, quase todos "matam" a criança que têm dentro de si. Na realidade, uma boa maturidade deveria ser acompanhada de crescimento em outros aspectos, englobando o ser criança também (VALENZUELA, 2005, p. 90).

É importante destacar que a ludicidade está diretamente relacionada ao ser humano, sendo uma importante ferramenta de trabalho do educador, pois além de tornar a aula prazerosa auxilia no desenvolvimento das mais variadas habilidades e capacidade dos alunos não somente nos anos iniciais, mas sim em toda sua vida. Entretanto, esse recurso fica preso quando o sistema educacional se torna complexo e resistente diante da aceitação dessas atividades no espaço escolar (VALENZUELA, 2005).

Esse recurso pode ser trabalhado em todas as idades, entretanto, deve possuir diferentes objetivos, os quais devem estar relacionados ao período da vida que a pessoa se encontra. Assim, as atividades devem ser de cunho social necessárias para o desenvolvimento completo do ser humano, sendo trabalhados como meio educativo para a satisfação e acúmulo em forma de aprendizagem (VALENZUELA, 2005).

Torna importante lembrar que antes do professor fazer uso de determinada atividade lúdica como instrumento didático, é necessário planejamento e seleção das atividades que atenda os objetivos que almeja, assim como também é necessário fazer a escolha correta dos conteúdos propostos para cada faixa etária. As aulas recreativas devem possuir como recursos indispensáveis aspectos como grau de dificuldades, limitações, interesse do aluno, espaço, material e número de participantes (MARINHO et al., 2008).

A matemática por meio do lúdico oferece um ambiente específico para motivar e estimular o aluno a aprender com os brinquedos, jogos e brincadeiras. É nesses momentos de prazer e diversão que os pequenos aprendem a socializar, a esperar, ganhar e perder, além de proporcionar o desenvolvimento dos primeiros contextos de pensamentos, raciocínios, linguagens e demonstrar sua maneira de lidar com o mundo (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2009).

Proporcionar a criança um ambiente

com esta finalidade é fundamental para o seu desenvolvimento, e ainda aprimora noções de espaço pessoal, organização e cooperação. Visto que ao brincar a criança consegue desenvolver suas potencialidades cerebrais, as quais formam sua personalidade, além de proporcionar prazer, descobertas, controlar a ansiedade, explorar a criatividade, aprende a respeitar limites e tempo. Assim, a criança será capaz de representar o discurso externo e o interiorizar desenvolvendo suas capacidades e construindo seu próprio pensamento (DUPRAT, 2015).

Neste contexto, a matemática não é somente uma forma mecânica de aprender, é preciso que haja material concreto para que se assimile, acomode e se desenvolva. Pois uma aprendizagem de números é mais que saber contar, embora a contagem faça parte de seu cotidiano é necessário a compreensão do conceito de números. Deve ser levado em consideração as propostas curriculares, planejamento e métodos, pois o professor é responsável em estimular o aluno para que ele vá além do demonstre saber. " brincar, ouvir histórias, colecionar, pintar, dobrar, cantar, jogar.... São algumas atividades que permeiam o universo infantil ". RANIERI, GOMES, MONTENEGRO, (2012 p. 9). "Para uma criança, um problema é toda situação que ela enfrenta e não encontra Solução imediata que lhe permita ligar os dados de partida ao objetivo a atingir. A Noção de problema comporta a ideia de novidade, de algo nunca feito, de algo ainda Não compreendido". (SMOLE, DINIS, CANDIDO 2000, p.13). Neste sentido a característica abordada para que se resolva um problema é que haja debates, investigação e busca de uma resolução de forma lúdica permitindo assim que o aluno seja capaz de resolver e entender o problema proposto a ele. Para Alves (2015 p.19), entende -se que a ludicidade na Matemática está presente em múltiplas atividades diariamente, e permeia aprendizagens significativas Independentemente de ser usada em atividades escolares ou não. Para os autores que utilizam o jogo Como atividades educacionais buscam basear-se em teorias e analise para corroborar com Visões a respeito do conceito de jogo, observando seus objetivos específicos. Para o autor Elkonin (1985): o fato do brincar e suas exposições são fenômeno muito complexo, cultural, relacionado ao contexto históricos de cada época, condições sócias históricos e geográficos.

CONCLUSÃO

Ao assumir o papel lúdico e educativo, as brincadeiras proporcionam prazer, diversão, potencializa a exploração e a aquisição do conhecimento. O brincar é uma das principais atividades para promover o desenvolvimento da autonomia e da identidade da criança. Assim, por meio do lúdico a matemática oferece um ambiente específico para motivar e estimular o aluno a aprender com os brinquedos, jogos, brincadeiras e, é nesses momentos de prazer e diversão, que os alunos aprendem a socializar, a esperar, ganhar e perder, a trocar experiências, resolver situações problemas além de proporcionar o desenvolvimento dos primeiros contextos de pensamentos, raciocínios, linguagens e demonstrar sua maneira de lidar com o mundo.

Descontruir a escola tradicional e proporcionar ao aluno um ambiente lúdico é fundamental para o desenvolvimento, além de aprimorar noções de espaço pessoal, organização e cooperação. E ainda, ao brincar a criança consegue desenvolver suas potencialidades cerebrais formadora de sua personalidade, além de proporcionar prazer, descobertas, controlar a ansiedade, explorar a criatividade, a criança aprende a respeitar limites e tempo. Assim, a criança é capaz de representar o discurso externo e o interiorizar, desenvolvendo suas capacidades e construindo seu próprio pensamento.

Conduzir esse tema para discussão é muito importante para construção de aulas de matemática de maneira a ressaltar o direito de brincar, de experimentar momentos significativos, lúdico de aprender matemática, informal e ao mesmo tempo sem perder o direito de frequentar a escola e aprender a maneira mais sistematizada. A criança tem características e necessidades peculiares e a desconstrução da escola tradicional tem um papel importante neste contexto, que é ofertar um espaço favorável ao lúdico associados a situações de aprendizagem significativas, colaborando para o desenvolvimento de modo saudável e agradável, rompendo assim com os estereótipos criados e que por muito tempo esteve presente nas aulas tradicionais de matemática fortalecendo assim um novo conceito em aprender matemática através das interações sociais significativas, proveitosas e principalmente promovendo o prazer em aprender matemática ou melhor dizendo construindo seu próprio pensamento lógico que as permeia aprendizagens matemáticas.

Ao trabalhar com práticas lúdicas na matemática, o professor possibilita que as crianças se desenvolvam de modo prazeroso, desafiador, instigante e propiciando que o processo de aprendizagem seja inovador, criativo, interessante, motivador de maneira que a criança demonstre interesse na aprendizagem. Entretanto, para utilização desse recurso nas aulas o docente deve possuir clareza em quais objetivos pretende atingir ao término das atividades.

Em suma, as atividades lúdicas possuem recursos metodológicos pensados para conseguir informações por meio das quais adquire se conceitos, atitudes e preceitos perante a vida real do aluno. Dessa forma, conclui-se que após os estudos e as pesquisas realizadas neste presente trabalho cientifico evidenciou se que a utilização

de práticas educativas por meio do lúdico na matemática contribui para a desmistificação que rotulava a matemática por consequência do ensino tradicional, rompendo um tabu em relação as aprendizagens significativas, com práticas naturais, espontâneas que configura uma autonomia de raciocínio Possibilitando a construção do saber, derrubando entraves Culturalmente associado ao ensino de matemática. É dessa maneira que concluímos com a ciência de que sempre temos muito a aprender e abrindo possibilidades para novas fontes de pesquisas frente as metodologias

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Fernando D. O lúdico e a educação escolarizada da criança. In. OLIVEIRA M L (Org.). (Em)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa. 1. ed. São Paulo: UNESP/Cultura Acadêmica, 2009, p. 44-72.

BEMVENUTI, Alice et al. O lúdico na prática pedagógica. 1. ed. Curitiba: InterSaberes, 2012.

BOHM, Ottopaulo. Jogo, brinquedo e brincadeiras na educação. 2017. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Ottopaulo-B%C3%B6 hm.pdf>. Acesso em: 15 set. 2019.

CHAKUR, Cilene R. S L. A desconstrução do construtivismo na educação: crenças e equívocos de professores, autores e críticos. 1. ed. São Paulo: UNESP, 2015.

CORDOVIL, Ronara V.; SOUZA, José C R.; NASCIMENTO, Virgílio B. Lúdico: entre o conceito e a realidade educativa. In. VIII Fórum Internacional de Pedagogia- FIPED. v. 1, 2016, p. 2316-1086.

DUPRAT, Maria Carolina (Org.) Ludicidade na educação infantil. 1. ed. São Paulo, Pearson: 2015.

FORTE, Joannes P S. Reproduzir ou transformar? Análise sobre o papel do professor na manutenção/ desconstrução de estigmas na escola. In. Educação e Pesquisa. v. 44, n. 1, 2018, p. 1-19.

FRIEDMANN, A. A importância do brincar. Jornal diário na escola: Santo André/SP, 2003.

D'AMBROSIO, Beatriz S. Como ensinar matemática hoje? Temas e Debates. SBEM. Ano II. N2. Brasília. 1989.

MENDES, Paula Cristina (2002). Projeto de Criação de um Laboratório de Matemática na Escola. Disponível em: http://www.prof2000.pt:9999/users/pcam/tarefa1.htm. Acesso em: 28 Agosto 2019.

SILVA, M. A. Elaborações de estudantes do 7° ano do ensino fundamental sobre números Inteiros e suas operações. 2012. 120 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Exatas) – Centro de Ciências Exatas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2012.

MARINHO, Hermínia R. B. et al. Pedagogia do movimento: o universo da ludicidade e psicomotricidade. 2. ed. Curitiba: Ibex, 2008.

MASTROIANNI, Edelvira C Q. et al. ABCD no lar: Aprender, crescer, e desenvolver no laboratório de atividades lúdico-recreativas. Presidente Prudente: UNESP. 2004.

p. 557-567. Disponível em: <www.unesp.br/prograd/PDFNE2004/artigos/eixo10/abcd.

pdf>. Acesso em: 15 set. 2019.

MONTEIRO, Regina F. O lúdico nos grupos: terapêuticos, pedagógicos e organizacionais. 1. ed. São Paulo: Ágora. 2012.

RAU, Maria C T D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. 1. ed. Curitiba: InterSaberes, 2012.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. Atividades lúdicas na educação da criança. 6. ed. São Paulo: Ática, 2007. Série Educação.

SAVIANI, Dermeval: Escola e democracia. 50. ed. Campinas: Autores Associados, 2018.

TEIXEIRA, Karyn L. O universo lúdico no contexto pedagógico. 1. ed. Curitiba: InterSaberes, 2018.

VALENZUELA, A. V. (Org). O jogo no ensino fundamental. Tradução: Valério Campos Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 89-108.