

# **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS AULAS DE MATEMÁTICA**

SAYONARA RAMOS MARCELINO FERREIRA QUIRINO (UEPB)

sayonarapedagoga@gmail.com

JOCILENE ALVES BARBOSA (UEPB)

Jocilene2005@gmail.com

VANESSA SILVA MELO (UEPB)

Vanessaagape28@gmail.com

YARA GOMES SILVA (UEPB)

yarasl1354@hotmail.com

PAULA ALMEIDA DE CASTRO (ORIENTADORA – UEPB)

paulaalcastro@terra.com.br

## **INTRODUÇÃO**

O uso de jogos, brinquedos, brincadeiras e curiosidades no ensino de Matemática têm o objetivo de fazer com que os alunos gostem de aprender essa disciplina. O incentivo ao raciocínio lógico e criativo, ao cálculo mental e ao desenvolvimento da capacidade de estimativa é que conduzirá a uma situação de aprendizagem significativa; mudando a rotina da sala de aula, despertando, assim, 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. Diante disso, fica claro que o lúdico deve estar presente em todo o processo de aprendizagem, na Educação Básica.

Segundo Almeida (1994), o lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. Passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. Percebe-se que o lúdico não é apenas um passatempo, mas uma atividade que promove o

desenvolvimento mental e motor da criança, estimulando a aprendizagem desta enquanto brinca, de forma espontânea e divertida.

De fato não é tão simples a transformação da sala de aula num ambiente lúdico, até mesmo pelas próprias experiências que o professor tem ao longo de sua formação acadêmica. Em uma sala de aula ludicamente inspirada, a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Como afirma Marcelino (1996):

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade, capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda...(MARCELINO, Nelson C., 1996, p. 38).

Pela necessidade de submeter-se à disciplina da escola, muitas vezes a criança apresenta certa resistência em ir à escola. A questão não está apenas relacionada ao total desagrado pelo ambiente ou pela nova forma de vida, mas, por não encontrar meios para realizar as suas atividades preferidas. Segundo Maluf (2003, p. 21), “a criança privada das atividades lúdicas poderá ficar com traumas profundos dessa falta de vivência. Quando a criança brinca, ela está vivenciando momentos alegres, prazerosos, além de estar desenvolvendo habilidades”.

Desenvolver o exercício da participação é um desafio para os professores, pois a participação ocorre quando há disponibilidade entre alunos e professores, de superar dificuldades e manter o respeito. De acordo com Paulo Freire:

Construir o educador como responsável por sua prática, portanto, como sujeito, é algo que se dá como um processo histórico. É durante este processo que o educador descobre em si o prazer e a paixão de criar. Adubar paixões é algo que se faz na reflexão sobre a sua prática, não em algumas semanas de treinamento. (FREIRE, 1997, p. 25)

Portanto, faz-se necessário instrumentar o educador, levá-lo à reflexão, rever a sua prática, a teoria exigida, adquirida. É preciso que o mesmo redescubra seu caminho como educador e agente transformador. A formação do educador deve ser construída dia a dia.

Sob esta perspectiva, esse trabalho objetiva investigar as contribuições do lúdico para o ensino da Matemática. Assim como buscará analisar a importância do lúdico no processo de ensino/aprendizagem da Matemática, e mostrar as atividades lúdicas que podem ser utilizadas nas aulas de matemática, com o intuito de

demonstrar que, através de jogos, brinquedos e brincadeiras, pode-se despertar o interesse do aluno pelo aprendizado da Matemática.

## **METODOLOGIA**

Este trabalho foi realizado através de uma pesquisa bibliográfica. Buscou-se verificar se a aplicação do lúdico, nas atividades de matemática poderá melhorar o ensino da Matemática. Assim como buscou analisar a importância do lúdico no processo de ensino/aprendizagem da Matemática, e mostrar as atividades lúdicas que podem ser utilizadas nas aulas. O estudo das referências bibliográficas utilizadas na pesquisa possibilitou levantar a hipótese de que a utilização do lúdico nas aulas de Matemática deve ser desenvolvida ao longo do ano letivo, pois promove, de forma dinâmica, divertida e criativa o desenvolvimento do ensino-aprendizagem.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A Matemática, geralmente, é vista como uma disciplina complicada e, portanto, sem espaço para a criatividade. Isso acaba gerando uma grande aversão por parte dos alunos e passando a ser vista como uma das grandes responsáveis pelo fracasso escolar. Os professores têm passado por grandes desafios no decorrer dos anos, pelo fato de a maior parte dos alunos não conseguir fazer a relação entre o que aprende na sala de aula e o seu cotidiano. Instruir 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.

A exploração das brincadeiras lúdicas deve ser realizada, informalmente, pelas crianças ao longo do ano letivo, de maneira lenta e gradual, mas constante, jamais se esgotando em poucas sessões, visto que todas as experiências da criança devem ser aproveitadas.

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 o jogo da velha,



Figura 1 – Jogo da Velha

A aplicação em sala de aula poderá ajudar no despertar do raciocínio lógico do aluno. Há também o jogo da memória,



Figura 2 – Jogo da Memória

Este jogo tem o objetivo de associar o número à quantidade, trabalhando, assim, a memória e o raciocínio lógico.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As atividades lúdicas devem ser vivenciadas pelos educandos e educadores. Para facilitar o ensino da Matemática, é necessário que o aluno tenha uma aprendizagem que atenda às suas reais necessidades. As atividades lúdicas não levam à memorização mais fácil do assunto abordado, mas induzem o aluno a raciocinar, a refletir. A aprendizagem acontece no aluno e não para o aluno. Quando ele interage, ele participa trazendo consigo tudo que ele vê, vive e ouve. É preciso que a criança deixe de ser um mero espectador no processo de aprendizagem, tornando-se um participante ativo.

É importante que o trabalho com jogos, brinquedos e brincadeiras nas aulas de Matemática, consiga atingir seus objetivos. Não se deve transformar tudo apenas em brincadeiras, pois o objetivo não é ensinar o aluno a jogar, nem brincar, mas levar o aluno a construir seu conhecimento através do pensamento lógico-matemático. O jogo, na verdade, é utilizado como estratégia para facilitar o aprendizado da Matemática, e desenvolver o raciocínio lógico do aluno.

Portanto, é importante ressaltar que os professores devem estar preparados para introduzirem o lúdico na sala de aula, e assim ter confiança e sucesso na sua metodologia, e saber aplicar, de forma correta, as atividades lúdicas. Como afirma Kamii (1991, p. 72): "... assim como cada criança tem que reinventar o conhecimento para torná-lo seu, cada professor precisará construir sua própria maneira de trabalhar".

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 5ª ed. São Paulo: Loyola, 1994.

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

KAMII, Constance ; DEVRIES, Rheta. Jogos em grupo na educação infantil : implicações da teoria de Piaget. São Paulo : Trajetória Cultural, 1991.

MARCELINO, N. C. Estudos do lazer: uma introdução. Campinas : Autores Associados, 1996.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano. 2003. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniao.asp?entrID=132>. Acesso no dia 22 de outubro de 2010.

SOARES, M.R.Z. & ZAMBERLAN, M.A.T. A inclusão do brincar na hospitalização infantil. Estudos de Psicologia. Campinas - SP, 2001.