



## **A LUDICIDADE E O PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO MATEMÁTICA**

SILVA, Rosileide Vieira da<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Escola Estadual Padre Aurélio Góis, ro-pequenotavel@hotmail.com

### **INTRODUÇÃO**

A ludicidade é um tema que tem avançado na conquista de espaço no panorama nacional, possibilitando assim um trabalho pedagógico que permita a produção do conhecimento.

O ensino da matemática está sendo direcionado a desenvolver a raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, desenvolver a criatividade e a capacidade de resolver problemas, mas isso só será possível se houver um trabalho onde envolva a realidade do aluno, destacando o uso da ludicidade como recurso didático em sala de aula (ALVES, 2006).

Para se ter um trabalho organizado com uso de material lúdico, é importante que o professor tenha um planejamento estruturado, com metodologia detalhada e objetivos definidos de maneira a permitir que se possa auxiliar os alunos na construção de seus conhecimentos bem como a sua prática de ensino em sala de aula (SILVA E KODAMA, 2004).

### **METODOLOGIA**

O referente trabalho é fundamentado em revisão bibliográfica, com estudo voltado para análise e discussão de trabalhos na área da ludicidade matemática, tendo em vista a relevância deste tema para o processo ensino e aprendizagem do cenário educacional atual.

### **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A ludicidade não está relacionada apenas com o ensino da Matemática, mas também a outros setores do conhecimento. A concepção do lúdico pode ser usada como recurso pedagógico relacionado ao desenvolvimento psicomotor, onde o educador irá perceber como está o desenvolvimento do sistema nervoso, sensorial e motor das crianças.

A postura do professor é fundamental porque há espírito de novidade, criatividade, deve ir mais a fundo na produção do conhecimento. Por isso, para estimular o raciocínio e descobrir novos conceitos, a adoção do lúdico é uma



solução necessária, cabendo ao mesmo ser um investigador, considerando algo que não está nos livros, como o saber dos alunos, domínio dos conteúdos escolares, experiências acumuladas em seu trabalho docente e um conhecimento técnicas pedagógicas.

## CONCLUSÕES

Ao trabalhar com atividades lúdicas, foi propiciado aos alunos a criação de trabalhos, onde os mesmos decidiram com quem formar seus grupos, como iriam expor suas ideias incentivando sua autonomia, tanto moral quanto intelectual. As atitudes repetidas de interesse, motivação, criatividade, autonomia, prazer, tensão e outros, foram comprovadas nas representações feitas pelos alunos envolvidos no processo.

Foi verificado que a ludicidade aumenta a autoestima dos alunos, uma vez que as atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem podem ser uma proposta alternativa para os inúmeros problemas existentes no ensino da Matemática. Assim, devemos considerar ainda os seguintes aspectos para a aplicação dos mesmos em sala: o espaço, o tempo, o jogo adequado para a idade dos alunos, a competição e a cooperação.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática:** Uma prática Curricular Nacional. Secretaria de Educação Fundamental. 3.ed.Campinas. Sp: Papyrus,2006.

SILVA, Aparecida Francisco da Silva; KODOMA, Hélia Matiko Yano. **Jogos no Ensino da Matemática.** São José do Rio Preto II Bienal, 2004. Disponível em: <http://www.bienasbem.ufba.br>. Acesso em : 28 de julho de 2013.