

SISTEMA MONETÁRIO BRASILEIRO: O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Natália Moraes Cordeiro¹; Maria Marciele de Lima Silva²; Jonnathan Felipe Araújo Guimarães³; José Isaac Vieira Alves⁴.

¹Universidade de Pernambuco/ Campus Garanhuns. E-mail: natalia_mcordeiro@hotmail.com; ²Universidade de Pernambuco/Campus Garanhuns. E-mail: marciele.liima@gmail.com; ³Universidade de Pernambuco/Campus Garanhuns. E-mail: jonnathan_felipe2011@hotmail.com, ⁴Universidade de Pernambuco/Campus Garanhuns. E-mail: caasivieira18@gmail.com.

INTRODUÇÃO

A ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na Educação Infantil. Por ser o brinquedo a essência da infância, usá-lo, enquanto ferramenta pedagógica facilita a produção do conhecimento e a aprendizagem. Além disso, a brincadeira oferece as crianças uma ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e tomada de consciência, pois, brincando a criança aprende a decidir, ter opiniões próprias, descobre seu papel e seus limites.

Para Silva (2004), o lúdico não se limita apenas à diversão/recreação, este pode ser utilizado como elemento educativo, permitindo ao ser humano aprender de forma descontraída. Assim, uma maneira de tornar as aulas mais atrativas é inserindo atividades lúdicas, onde o aluno se diverte ao mesmo tempo em que está aprendendo. Quando o professor insere na aula teórica uma atividade lúdica, ele está facilitando a aprendizagem, pois está associando o ato de aprender a algo agradável. Por ter uma definição complexa e para facilitar a compreensão do que é lúdico, Machado (2004), coloca a atividade como brincadeiras, jogos e brinquedos que trazem sentimentos de satisfação, prazer e divertimento.

Desse modo os recursos ou materiais de manipulação de todo tipo, destinados a atrair o aluno para o aprendizado, podem fazer com que ele focalize com atenção e concentração o conteúdo a ser aprendido. E estes recursos poderão atuar como catalisadores do processo natural de aprendizagem, aumentando a motivação e estimulando o aluno, de modo a aumentar a quantidade e a qualidade de seus estudos.

Partindo disto, e tendo em vista que há muitas dificuldades de se trabalhar o sistema monetário brasileiro nos anos iniciais do ensino fundamental, a aula aqui descrita, faz parte de uma

proposta curricular, pensada por estudantes do curso de licenciatura em matemática, da Universidade de Pernambuco – Campus Garanhuns, no período letivo de 2017.1 para cumprir com as exigências da disciplina de prática V, elaborada a fim de trabalhar com este conteúdo de forma lúdica e atrativa para que possa desse modo, facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

Ao proporcionar a relação entre os conteúdos matemáticos e o cotidiano, a ludicidade além de facilitar o entendimento de conceitos antes complexos, permite o desenvolvimento de várias habilidades e conhecimentos como o raciocínio lógico, atenção, concentração, criticidade e reflexão. Nesse sentido, trabalhar o sistema monetário através de atividades lúdicas possibilitou aos alunos adquirirem conhecimentos de uma maneira divertida, porém, consistente, fazendo com que eles pudessem compreender a importância do dinheiro, conhecer o sistema monetário, e estabelecer equivalências de um mesmo valor utilizando diferentes cédulas e moedas.

METODOLOGIA

A aula foi aplicada na turma do 5º ano A da Escola José Ferreira Sobrinho, que está localizada em São Pedro, no município de Garanhuns-PE. Iniciamos entregando aos alunos cópias impressas da música, *Música de Trabalho*, da banda Legião Urbana, para que pudessem acompanhar enquanto a escutavam.

Em seguida promovemos uma discussão a fim de que os alunos pudessem perceber a importância do trabalho na nossa vida, chamando atenção para o fato de que o dinheiro é consequência dele, e que é preciso trabalhar para que se possam ser atendidas todas as necessidades, destacando assim, a relevância do dinheiro para a sociedade.

Dando continuidade, o sistema monetário brasileiro, finalmente, foi abordado. Para isso, a princípio, os deixamos livres para que contassem o que sabiam a respeito do sistema monetário, partindo daí, contamos um pouco de sua história, fazendo menção as primeiras moedas que existiram no Brasil, e os apresentando as cédulas e moedas atuais, sempre os questionado acerca de qual seria sua finalidade, suas diferenças, seus valores, suas relações.

Figura 1 Discussão sobre o Sistema Monetário Brasileiro



Fonte: Registrada pelos autores

No momento seguinte, com a disponibilização de frutas (reais), moedas e cédulas (sem valor real) aos alunos, foi proposta a simulação de uma feira e para isso, os mesmos foram divididos em dois grupos, feirantes e consumidores, para que eles entendessem, na prática, a relação entre cédulas e moedas, e reconhecessem seu valor de uma forma divertida, tudo isso a partir de algo que eles já conhecem que é a ida a feira.

Figura 2 Preparação para a Feira



Fonte: Registrada pelos autores

Ao fim, pedimos que a partir das atividades realizadas durante a aula, os alunos socializassem o que foi aprendido, definindo assim um conceito acerca do sistema monetário brasileiro, o que nos permitiu perceber que muitas dúvidas foram sanadas com o auxílio da ludicidade na abordagem do conteúdo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados foram notados durante todo desenvolvimento da aula, mostrando que os discentes, de fato, aprenderam desde a história do sistema monetário brasileiro, até a manipulação do dinheiro através da feira. Era visível o quanto que os alunos estavam empolgados e focados na situação que estava sendo vivenciada, pois se tratava de um fato que acontece no cotidiano de muitos dos estudantes, que costumam acompanhar seus pais a feira, tanto na situação de consumidor, quanto de vendedor.

De acordo com os PCNs (1997, p. 15) a atividade matemática escolar não é “olhar para coisas prontas e definitivas”, mas a construção e a apropriação de um conhecimento pelo aluno, que se servirá dele para compreender e transformar sua realidade. Por isso é importante oferecer aos alunos a possibilidade participar da construção dos conceitos, e não entrega-los prontos.

Conforme Kishimoto, (2002, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”. As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. Assim, se utilizadas de forma correta, as atividades lúdicas podem levar ao desenvolvimento do raciocínio e aprendizado do aluno, em qualquer fase da escolaridade.

CONCLUSÕES

Ao trazer o lúdico para a sala de aula, percebe-se que os resultados obtidos no processo de ensino e aprendizagem são mais satisfatórios do que quando o conteúdo matemático é abordado de modo tradicional, pois a matemática é uma disciplina que permeia toda vida escolar do aluno, além de estar presente em várias situações cotidianas.

A partir, de tais resultados, pode-se concluir que devemos estar conscientes sobre a história dos conceitos matemáticos e apropriar-se de elementos que mostrem a matemática como ciência dinâmica, sempre aberta a incorporação de novos conhecimentos. Contudo acredita-se que o lúdico propicia condições favoráveis, servindo de motivação para os aprendizes, por estar participando do seu conhecimento. Além disso, é fundamental considerar os interesses e as motivações por parte dos alunos, garantindo assim, uma aprendizagem essencial para a formação de cidadãos autônomos capazes de atuar criticamente na sociedade em que vivem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática** /Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC /SEF, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes 1993.

Música de Trabalho *Legião Urbana.* Disponível em: <<https://www.vagalume.com.br/legiao-urbana/musica-de-trabalho.html>> Acesso: Junho de 2017

SILVA, R. L. Lazer e gênero: suas relações com o lúdico. In: SCHWARTZ, G. M. (Org.). **Dinâmica lúdica: novos olhares.** Barueri: Manole Ltda., 2004.

Sistema Monetário Brasileiro. Disponível em <<http://www.meunegociobrilhante.com.br/primeiros-passos/organize-se/sistema-monetario-brasileiro/>> Acesso: Junho de 2017