

A LUDICIDADE E A MATEMÁTICA – Relação significativa para a motivação de uma prática pedagógica eficiente.

Walisson Martins Artiman¹

INTRODUÇÃO

A matemática é essencial para as pessoas pois desenvolvem o seu raciocínio lógico, aspectos cognitivos do ser humano tão importante para a construção do conhecimento em diferentes áreas. Baseado na lógica da sala de aula (despertar a aprendizagem das crianças e seu desenvolvimento), o objetivo do professor deveria proporcionar aos estudantes uma matemática mais descontraída e divertida e não uma que fosse temida por eles.

Logo, nessa perspectiva de aprendizagem, questionou-se a problemática: As atividades matemáticas incorporadas com a ludicidade podem favorecer a motivação e aprendizagem dos alunos assim como a prática pedagógica? Com este trabalho cujo tema é “A LUDICIDADE E A MATEMÁTICA – Relação significativa para a motivação de uma prática pedagógica eficiente” realizado por meio de uma entrevista com professores do ensino fundamental, procurou-se contribuir para uma discussão sobre a utilização das atividades lúdicas na disciplina de matemática, tentando-se chegar a uma resposta para o problema deste trabalho. Logo, este trabalho tem como objetivo principal e específicos respectivamente, demonstrar como a ludicidade no ensino da matemática enquanto processo pode estabelecer a motivação dos alunos nas suas aprendizagens, desenvolver as atividades matemáticas de forma lúdica na busca da motivação ativa dos estudantes na sala de aula, comparar as práticas docentes relacionadas ao modelo tradicional de ensino com a metodologia com o uso das atividades lúdicas e destacar a importância da prática lúdica no processo de ensino aprendizagem.

É a matemática que permite à criança entender o mundo em que ela vive e determina várias profissões. A disciplina de cálculo, por exemplo, é a base de todos os cursos superiores de ciências exatas: engenharias, arquitetura etc. No entanto, essa matemática que é tão importante para a construção da vida dessas crianças/alunos dentro das salas de aulas, ela se torna a vilã de muitos estudantes. E muito desse sentimento está baseado em como as atividades dessa disciplina são apresentadas para esses alunos. De forma cansativa, estressante, sem algo que os motive ou lhes chame a atenção para participar de forma mais ativa.

¹Graduado pelo curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA; Graduado pelo curso de Licenciatura em Física do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA, walisson-artiman@hotmail.com.

Nesse contexto, uma alternativa viável seria transformar essas atividades em algo mais prazeroso e divertido para as crianças. Não é que o professor deixará de lado o seu trabalho de desenvolver determinadas habilidades e competências nas crianças necessários para a sua vida em sociedade, mas isso também pode ser desenvolvido de forma lúdica.

Os pressupostos acima, reforçam a importância do objeto de estudo, como uma análise exploratória e bibliográfica a respeito das atividades lúdicas no ensino da matemática, mostrando que tais atividades podem motivar mais os alunos a participarem melhor durante as aulas, favorecendo também em uma reflexão sobre o tema e um novo pensamento sobre a prática do professor de matemática.

O que observou-se na pesquisa amostral é que embora conheçam o lúdico, compreendam sua importância com base em pesquisas, ainda assim 66,7% dos professores preferem suas estratégias baseadas na exposição e repetição de cálculos e atividades escritas por assim acreditarem que são mais eficazes.

Embora a dúvida ainda seja uma constante e persistente, a pesquisa mostrou também que existem professores dispostos a mudanças e que estão tentando aplicá-las com seus alunos.

METODOLOGIA

O trabalho realizado visou analisar fontes bibliográficas que descrevem a abordagem lúdica no ensino de matemática como uma ferramenta estratégica para a aprendizagem. Tratando as informações coletadas por meio de uma abordagem qualitativa.

Aplicou-se um questionário com seis professores do ensino fundamental, três do 5º ano e três do 6º ano. Em seguida, com os dados coletados por meio da pesquisa, fez-se uma tabulação das informações e analisaram-se os resultados de forma qualitativa e quantitativa. O questionário aborda a opinião, aceitação e utilização do professor quanto ao lúdico e sua utilização como auxílio no processo de ensino das atividades matemáticas.

As perguntas seguiram os pressupostos abordados durante todo esse trabalho, cujas informações foram obtidas por meio de uma pesquisa bibliográfica, para assim ter embasamento teórico para levantar discussões sobre o referido tema abordado.

REFERENCIAL TEÓRICO

A matemática que conhecemos hoje trilhou caminhos históricos bastante longos para ser conhecida e reconhecida, não só como uma área de conhecimento como a vemos hoje, mas como uma ferramenta muito importante para o movimento da nossa sociedade.

Ao longo da nossa história a matemática foi caminhando, se construindo, se organizando, se aperfeiçoando e se concretizando como necessária e importante para a sociedade, organizada em teorias válidas e se mantendo em constante evolução de conhecimento. Todo esse percurso foi acompanhado por grandes nomes que deixaram seus legados para a matemática, tais como Euclides, Arquimedes, Mohamed Ibn Musa Alchwarizmi, Michael Stifel, René Descartes, Isaac Newton, Albert Einstein dentre outros inúmeros que não caberia citá-los aqui.

O conhecimento matemático faz parte do patrimônio cultural da humanidade porque possui características e procedimentos próprios que também tem evoluído no contexto de outras ciências. Ou seja, a matemática não pode ser desvinculada das outras atividades humanas, suas ideias se encontram em toda a evolução da humanidade.

Segundo Souza (2001),

O ensino de Matemática é importante também pelos elementos enriquecedores do pensamento matemático na formação intelectual do aluno, seja pela exatidão do pensamento lógico-demonstrativo que ela exhibe, seja pelo exercício criativo da intuição, da imaginação e dos raciocínios indutivos e dedutivos (SOUZA, 2001, p. 27 apud CUNHA, 2017).

A verdade é que a matemática está intrinsecamente ligada ao dia a dia das pessoas e não devemos e nem podemos nos distanciar dela. Usa-se a matemática para resolver problemas práticos do dia a dia, por isso, ela não deve ser encarada apenas como uma disciplina ou etapa obrigatória dos bancos escolares, deve ser vista como um transformador de conhecimento e social.

Conforme o DCTMA (2019, pág. 305), “o ensino da Matemática deve então ser orientado de modo a concebê-la como uma experiência escolar que consiga desenvolver no estudante um interesse pela compreensão dos objetos de conhecimento estudados”. Ou seja, o professor precisa saber modificar suas metodologias para que os alunos consigam sentir interesse no que está sendo apresentado a eles.

O lúdico é uma ferramenta importante na mediação do conhecimento e da ação pedagógica do professor, com ele a aprendizagem pode acontecer com mais facilidade e os alunos podem se sentirem mais entusiasmados, pois eles aprendem sem perceber, de maneira divertida.

Percebe-se que muitos profissionais de educação ligam o lúdico apenas a educação infantil, como uma forma de recreação e mais recentemente como atividade que possa desenvolver a motricidade da criança e socialização. No entanto, as atividades lúdicas podem

ser trabalhadas em qualquer etapa da vida escolar do estudante, transformando a rotina escolar mais prazerosa e fazendo com que os alunos registrem melhor os conhecimentos adquiridos nesse processo. Entretanto, “caso os recursos não sejam bem explorados, o professor apenas estará utilizando uma nova roupagem para o ensino mecanizado e já superado pelo desinteresse dos alunos”. (BORIN 1998 apud MENDES E TROBIA, 2015).

Atualmente o ensino de matemática deve construir e desenvolver a aprendizagem dos alunos levando em consideração o seu raciocínio lógico, a criatividade, disposição e vontade de aprender. Esses dois últimos fundamentos estão diretamente ligados à motivação do aluno. Por isso, as estratégias adotadas em sala de aula devem ser planejadas e executadas com esse objetivo. E para que esse processo de ensino matemático seja diferenciado e atrativo a ludicidade pode ser uma opção de mudança, onde o professor com sua prática promova um equilíbrio entre aprendizagem e motivação.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os dados foram analisados com base nas respostas fornecidas pelos professores envolvidos na pesquisa. O questionário aplicado na pesquisa continha nove perguntas de múltipla escolha envolvendo a formação do professor e sua opinião sobre o uso do lúdico na matemática.

Dos indivíduos que participaram da pesquisa observou-se que apenas dois possuem formação acadêmica em Licenciatura em Matemática. No entanto, a maioria possuía formação em Pedagogia que é a formação mais comum para professores que trabalham nas séries iniciais, restando apenas um profissional com apenas o magistério ainda. A formação do professor também possui reflexo na prática de sala de aula, visto que uma boa parcela de conhecimento pedagógico vem de sua formação.

Observou-se que mesmo os professores que vivenciam mais o lúdico em sua formação, como é o caso dos professores formados em pedagogia, não consideram as atividades lúdicas como uma boa estratégia de ensino, caracterizando um certo despreparo para a utilização delas.

As respostas dadas pelos professores às perguntas do questionário mostraram um olhar ainda duvidoso e fragilizado que muitos possuem a respeito do lúdico dentro da sala de aula. Esse olhar ainda de negação evidencia-se na dificuldade de aplicação das atividades lúdicas na disciplina de matemática.

Assim como qualquer outra atividade produzida pelo professor, as atividades lúdicas precisam ser pensadas e planejadas com cuidado a fim de que não se tornem enfadonhas e

sem sentido. Pois até mesmo os jogos, aplicados sem objetivos específicos, podem se tornar cansativos para as crianças, e no âmbito da educação precisa focar nas habilidades que as crianças precisam adquirir.

Entende-se diante das respostas à pesquisa, embora os professores tenham conhecimento sobre o lúdico e sua importância para a educação, a maioria não o utiliza como estratégia didática. Talvez pelo fato de não se sentirem aptos a executarem tais atividades ou talvez seja apenas pela priorização das metodologias tradicionais e simples rejeição à mudança ao inserir o lúdico nas suas aulas.

A versatilidade dos docentes para aderir às novas formas de transmitir conhecimentos para os estudantes, talvez seja a etapa mais difícil do processo como um todo, por consequência da didática que eles conheciam quando alunos, na época em que o ensino tradicional era a tendência mais utilizada (embora muitos professores atuais já tenham vivenciado uma outra época). O professor transmitia o assunto de forma mecânica e o aluno tinha obrigação de aprender a lição sem nenhum incentivo e motivação para ser um aluno participativo. O momento em que essa mudança no processo de ensinar se torna necessária provoca e desperta a fragilidade do professor dentro da sala de aula.

Torna-se importante e necessário a transmissão de saberes e estratégias lúdicas dentro do processo de ensino de matemática pelas escolas e demais profissionais da educação comprometidos com o bom desempenho de seus alunos com o objetivo de possibilitar um novo olhar do professor de matemática ao lúdico dentro da sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho levantou-se informações relevantes para um diagnóstico e análise acerca das atividades matemáticas e do lúdico dentro da sala de aula. Após esse estudo e análise dos dados constatou-se que 66,7% dos professores não consideram o lúdico uma alternativa metodológica confiável para o processo de ensino e aprendizagem.

É notório e indiscutível que as crianças devem estudar matemática desde os seus primeiros anos escolares. Por isso é necessário que a matemática ensinada na escola proporcione inúmeras alternativas que levem essas crianças não somente a abstração de conceitos, mas que os levem a desenvolver o pensamento com criticidade e ao mesmo tempo com criatividade. Pois no momento em que as atividades matemáticas motivam os alunos os mesmos acabam se tornando mais participativos.

O lúdico como estratégia que auxilia o professor no ensino da matemática é um estimulador da atenção e motivação do aluno. Motivação essa que é sempre um dos



problemas desafiadores para o professor dentro da sala de aula e como bem pontuou os professores dessa pesquisa é um dos seus maiores desafios ao ensino da matemática (a desmotivação do aluno).

É importante destacar que a atividade lúdica não fará parte por completo de todo o processo de ensino e aprendizagem. Ela será uma ferramenta utilizada de forma a proporcionar uma aproximação dos alunos com a matemática, colaborando na relação professor-aluno. O foco deve ser o aluno e como fazer com que eles possam gostar da matemática e se motive para buscar esse conhecimento que é tão presente em sua vida, e essa deve ser uma visão que os próprios estudantes precisam construir.

REFERÊNCIAS

CUNHA, César Pessoa. A Importância da Matemática no Cotidiano. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Edição 04. Ano 02, Vol. 01. pp 641-650, Julho de 2017. ISSN:2448-0959.

DCTMA - Documento Curricular do Território Maranhense. FGV Editora, 1a edição - 2019.

MENDES, Luiz Otavio Rodrigues; TROBIA, Isabelle Alves. Jogos uma metodologia para o ensino e aprendizagem de matemática no ensino fundamental – 2015. Disponível em: <https://www.ufjf.br/emem/files/2015/10/JOGOS-UMA-METODOLOGIA-PARA-O-ENSINO-E-APRENDIZAGEM-DE-MATEM%C3%81TICA-NO-ENSINO-FUNDAMENTAL.pdf>. Acesso em: jun. 2020.