



O LÚDICO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA O DESENVOLVIMENTO DO RACIOCÍNIO LÓGICO

Eixo Temático: **CURRÍCULO, METODOLOGIA E PRÁTICAS DE ENSINO.**

Forma de Apresentação: **RESULTADO DE PESQUISA**

Angela Ribeiro Pereira¹
Carolina Ferraz Balduco²
Denise de Lima Ranieri³
Jair Silva Sobrinho⁴
Vera Lúcia da Cruz Oliveira⁵

RESUMO

A presente pesquisa investigou as principais dificuldades apresentadas pelos alunos do 5º Ano do Ensino Fundamental na resolução das quatro operações básicas. Foram abordadas as dificuldades que os alunos apresentavam e as evoluções que os mesmos tiveram após a utilização dos jogos pedagógicos. Neste contexto, realizou-se intervenções pedagógicas, para tentar melhorar o desempenho dos alunos. No primeiro momento fez-se um diagnóstico para analisar tais dificuldades e tentar saná-las através de atividades lúdicas, de forma a favorecer o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático. Utilizou-se material concreto lúdico, através de jogos, para trabalhar as operações matemáticas, afinal o lúdico, ajuda na relação do aluno com a matemática. Trabalhou-se com diferentes jogos matemáticos, por serem excelentes ferramentas educativas. Os jogos utilizados foram: Jogo da velha, Jogo do PIM, Bingo Matemático, Jogo da trilha, Jogo ASDM e Situações Problemas. Foi destacada a importância da inclusão de jogos no ensino da Matemática, pois ao jogar, o aluno interage, questiona e não se preocupa em errar e sim, em aprender e participar da atividade. Após a intervenção aplicada com os jogos pedagógicos, verificou-se a desenvoltura dos alunos na resolução das quatro operações básicas e o desenvolvimento do raciocínio lógico. Assim, concluiu-se que podemos transformar o ambiente educacional, que antes utilizava da memorização e de aprendizagens mecânicas, para um ambiente em que se utilizam jogos pedagógicos, que aumentam as chances do aluno realmente compreender o conteúdo, além de tornar o momento da aula algo mais prazeroso.

Palavras-chave: Intervenção pedagógica. Operações básicas. Lúdico. Raciocínio lógico.

INTRODUÇÃO

Devemos encorajar o aluno a pensar com autonomia em todas as situações, buscando formas diferenciadas para ensinar que estimulem as formas de pensamento

¹Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia- IFSULDEMINAS-CAMPUS Muzambinho.

²Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia- IFSULDEMINAS-CAMPUS Muzambinho.

³Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia- IFSULDEMINAS-CAMPUS Muzambinho.

⁴Licenciado em Letras pela Universidade Federal de Alfenas-UNIFAL/MG; Mestrando do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Alfenas-UNIFAL/MG.

⁵Professora Orientadora do Curso de Licenciatura em Pedagogia- IFSULDEMINAS-CAMPUS Muzambinho.



Poços de Caldas

**4º Congresso Nacional
de Educação**

07 a 08 de Outubro 2020 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

dos alunos, fazendo com que eles pensem por si próprios, tornando o ambiente mais descontraído e a aprendizagem mais prazerosa. A ideia de trabalhar com jogos na escola Coronel Paiva foi através de uma conversa com a gestora da escola, que relatou sobre a dificuldade que os alunos do 5º ano apresentavam ao resolver as quatro operações. Borin afirma:

Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva, e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que esses alunos falam matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem. (BORIN, 1996)

Os jogos, então, podem ser utilizados como material de fixação ou mesmo como instrumento de ensino por si só, pois o conteúdo está contido dentro dos jogos, o que estimula não apenas o conhecimento prático como o desenvolvimento social, entendimento de regras, respeito mútuo, além de desenvolverem o raciocínio lógico e concentração, já que os alunos argumentam, analisam e discutem os resultados. Assim, optamos por utilizar do lúdico no nosso projeto de intervenção.

[...] a criança deve brincar e interagir com os demais, pois neste momento da brincadeira a criança se desenvolve e constrói seu conhecimento de mundo, aumentando sua capacidade mental e facilitando na melhoria de um bom desenvolvimento na matemática. O jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta, funciona como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivocarse e fundamentalmente aprender. (VYGOTSKY e LEONTIEV, 1998, p. 23).

Entendemos que o lúdico foi a melhor opção para cumprir nossos objetivos: estimular o aprendizado das quatro operações e do raciocínio lógico nos alunos, instigar a curiosidade, estratégia e antecipação de resultados, além de mostrar como é possível aprender Matemática de maneira descontraída.

2METODOLOGIA

O projeto foi realizado nas turmas do 5º ano da Escola Estadual Coronel Paiva de Ouro Fino/MG, no intuito de estimular a aprendizagem das quatro operações e do raciocínio lógico. Para realizar este estudo inicialmente foi feito um levantamento bibliográfico sobre o tema, tendo como principais pensadores Piaget (1973), Moura (1994), Vygotsky e Leontiev (1998) e Mattos (2009) os quais utilizamos para fundamentação teórica; posteriormente foram realizadas pesquisas de campo e aplicação de testes para agrupar os alunos pelo nível de dificuldade. Após a avaliação e os grupos terem sido definidos, trabalhamos durante o período do dia 03 de setembro a 07 de novembro de 2019.

Foram realizadas intervenções pedagógicas com as quatro operações através de jogos, para despertar no aluno o raciocínio lógico. Contudo, sabemos que os jogos por si só, não garantem a aprendizagem, já que é preciso ter objetivos específicos que se pretende alcançar. Por este motivo acompanhamos o desenvolvimento do projeto, permitindo que o aluno formulasse hipóteses, fosse crítico, investigativo ou desenvolvesse noções significativas para o seu aprendizado. Procuramos trabalhar com diferentes jogos matemáticos por serem excelentes ferramentas educativas.

O Jogo do Bingo foi uma opção para trabalhar a adição e subtração, pois era preciso que os alunos somassem ou subtraíssem para saber o resultado. Com o Jogo da Trilha e ASDM trabalhamos com as quatro operações, eles contribuem para o



Poços de Caldas

**4º Congresso Nacional
de Educação**

07 e 08 de Outubro 2020 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

desenvolvimento do raciocínio lógico e do cálculo mental, pois diversas operações eram feitas mentalmente. Para trabalhar com os Múltiplos, optamos pelo Jogo do PIM e Jogo da Velha, trabalhando o raciocínio rápido, atenção, tabuada e paridade. Percebemos como eles ficaram mais ágeis no cálculo mental, começaram a antecipar os resultados e usaram estratégias rápidas para bloquear o oponente para vencer os jogos. Também trabalhamos situações problemas envolvendo as quatro operações com atividades impressas, para diagnosticar a capacidade de interpretação de problemas, desenvolver o raciocínio lógico e estimular a curiosidade dos alunos, auxiliando-os quando necessário.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados deste trabalho foram positivos, afinal os objetivos foram alcançados, pois verificamos que os alunos tiveram grande avanço no conteúdo abordado ante a intervenção, visto que seu raciocínio lógico, mudança de comportamento, progresso intelectual e autoestima foram fortemente desenvolvidos. Foi possível ver um progresso sobre acertos de questões, bem como identificar e sanar dificuldades encontradas antes e durante o processo pedagógico, além de terem sido motivados com a ideia de ser possível aprender Matemática de maneira descontraída. Ademais, notamos como os alunos apresentaram maior interesse diante de aulas interativas lúdicas aulas expositivas tradicionais encontradas na maioria das salas de aula. Também foi averiguado que nem todos os alunos apresentaram o mesmo processo evolutivo que a média das turmas em geral, apresentando, contudo, sua própria evolução.

CONCLUSÃO

Utilizar jogos cria um ambiente desafiador, propiciando resoluções de situações-problema, induzindo o aluno a discutir, argumentar e tomar decisões, fazendo os alunos, como vimos acontecer, compreenderem e aperfeiçoarem o conhecimento que tinham. Isso faz com que intervenções periódicas se mostrem importantes, principalmente quando feitas desde que estes são crianças, desenvolvendo áreas sensório-motoras e o aprendizado de novos conteúdos com maior facilidade. Concluímos que o presente trabalho foi essencial para nosso crescimento na área pedagógica, além de nos proporcionar um amplo conhecimento sobre aprendizagem da matemática utilizando os jogos e isso possibilitou uma consciência crítica sobre o uso dos jogos na relação professor e aluno, visto que, com o apoio da gestora da escola, conseguimos desenvolver o projeto e perceber como a educação pode ser ampliada para outros meios além do tradicionalismo.

REFERÊNCIAS

- BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas**: uma estratégia para as aulas de matemática. São Paulo: IME-USP; 1996.
- MATTOS, Roberto Aldrin Lima. **Jogos e matemática**: Uma relação possível. Salvador: R.A. L, 2009.
- MOURA, Manoel O. de. **A série busca no jogo**: do lúdico na matemática. A educação matemática em revista, Blumenau: SBEM, v.2, n. 3, 1994.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3 ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1973.



Poços de Caldas

**4º Congresso Nacional
de Educação**

07 • 08 de Outubro 2020 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I. (Org.) **Materiais manipulativos para o ensino das quatro operações básicas**. Porto Alegre: Penso 2016, p. 199.

VYGOTSKY, L. S. e LEONTIEV. ALEXIS. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Edusp, 1998.