

O ESTUDO DA LUDICIDADE NA MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

EIXO TEMÁTICO: Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino

FORMA DE APRESENTAÇÃO: Relato de Vivência

Camila Helen Tavares Fagundes¹
Eline Cristine Figueiredo Tercetti Belli²
Jéssica Oliveira Souza Serafini³
Ana Carolina Ribeiro Sandroni dos Santos⁴
Mirian Viviane Dias⁵

RESUMO

Este trabalho é um relato de vivência de um projeto com abordagem na ludicidade no ensino da Matemática, tendo por objetivo demonstrar que os jogos utilizados como metodologia para a matemática oportunizam melhor desempenho e motivação dos alunos. Sendo os jogos excelentes ferramentas lúdicas de aprendizagem, optou-se por aplicar uma atividade denominada Jogo das Argolas. Tal proposta foi desenvolvida na Escola Estadual Rubens Garcia, na cidade de Machado – MG, nas turmas do quarto e quintos anos do Ensino Fundamental, no ano de dois mil e dezenove, junto a vinte crianças de faixa etária de nove a dez anos de idade. A atividade proporcionou uma aprendizagem motivadora, mais leve, divertida e interessante, em conjunto com um bom planejamento, conhecimento das facilidades e dificuldades educacionais e mediação do professor, priorizando colocar o aluno como centro do processo de aprendizagem, desenvolvendo sua autonomia, socialização, respeito, cooperação e desenvolvimento cognitivo e emocional.

Palavras-chave: Ludicidade, Ensino, Matemática, Mediação.

1 INTRODUÇÃO

O domínio das quatro operações fundamentais da matemática é de suma importância, uma vez que possibilita a realização de qualquer cálculo matemático e abre caminho ao raciocínio e resolução de equações mais complexas. As operações matemáticas são utilizadas no cotidiano nas mais diferentes situações e áreas.

Os jogos são excelentes ferramentas lúdicas de aprendizagem, por isso, optou-se em um relato de experiência que evidenciasse a aplicação de uma atividade denominada Jogo das Argolas, onde os alunos lançavam dois bambolês sobre cones numerados e a partir da mediação do professor resolviam diferentes tipos de operações. Corroborando com a afirmação Duarte e Piovesan (2013), descrevem que “por meio da ludicidade a criança é capaz de processar a construção do conhecimento, estruturar o tempo e o espaço, superando obstáculos cognitivos ou emocionais”.

¹Graduanda em Pedagogia do IF Sul de Minas campus Machado

²Graduanda em Pedagogia do IF Sul de Minas campus Machado

³Graduanda em Pedagogia do IF Sul de Minas campus Machado

⁴Mestranda em Gestão, Planejamento e Ensino da Universidade Vale do Rio Verde - UNINCOR

⁵Prof. Ma. Tutora de Pedagogia do IF Sul de Minas campus Machado

Traçamos como objetivos: geral: demonstrar como jogos utilizados como metodologia para o trabalho com a matemática oportunizam melhor desempenho e motivação. E específicos: buscar em referenciais teóricos fundamentação para aplicação de jogos em contextos educativos nas disciplinas de matemática; descrever relato de vivência com prática de jogos para evidenciar a relação dos alunos com a metodologia.

Partindo dos objetivos propostos, levantamos o problema que norteou o estudo: É possível trabalhar a matemática de forma lúdica no Ensino Fundamental? Hipotetizamos que a ludicidade provocará os alunos, estimulando assim a aprendizagem e fazendo com que eles edifiquem seus conhecimentos, além de ensinar e reforçar conteúdos e conceitos básicos abrindo novas estradas significativas para o ensino da matemática, totalmente capaz de ser aplicado em qualquer ano da Educação Básica inclusive no ensino fundamental.

2 METODOLOGIA

Na presente pesquisa os procedimentos metodológicos utilizados foram pesquisa descritiva e exploratória. Descrevemos a metodologia e os procedimentos didático-pedagógicos, através do projeto, partindo do estudo das atividades realizadas e aplicadas nas turmas.

O relato descreverá as etapas de um projeto que aborda a ludicidade no ensino da Matemática, sendo uma proposta o Jogo de Argolas, relatando o desenvolvimento, participação dos alunos e resultados obtidos, além de relação da metodologia com os autores Duarte e Piovesan, Fabricio et al, Cury e Mendesque fundamentam o estudo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Matemática deve ser uma matéria compreendida e estudada com interesse pelos alunos. Dessa forma “um excelente educador não é um ser humano perfeito, mas alguém que tem serenidade para se esvaziar e sensibilidade para aprender” (Cury, 2003). Podemos compreender que o professor em suas atitudes, influencia muito a maneira de como o aluno desempenhará a aprendizagem, sendo assim, um planejamento com mediação visando à associação entre jogos lúdicos e a matemática é essencial. “Paciência é o seu segredo, a educação do afeto é sua meta” (Cury 2003), dessa forma o professor deve executar suas aulas com calma e paciência.

A atividade proposta foi um Jogo de Argolas, na qual os alunos tinham que conhecer e dominar as quatro operações matemáticas básicas, para a elaboração da mesma utilizamos cones, bambolês, papel sulfite e pincel. Contamos também com o pátio da escola. A prática realizou-se da seguinte forma: dividimos a turma em duas equipes, colocamos números diversos em cones pareados e distantes um do outro, em seguida posicionamos os alunos em fila, cada criança lançou dois bambolês em cones distintos e em seguida realizou uma operação proposta pelo mediador. A equipe que resolveu primeiro a operação pontuou, sendo assim a equipe com mais acertos foi a vencedora do jogo.

Durante a aplicação percebemos como os jogos propiciam uma aprendizagem mais leve, divertida, interessante e motivadora. Os resultados foram positivos, a atividade foi proveitosa para ambas as partes, uma didática flexível que instigou o raciocínio, sendo um momento de socialização e aprendizado através da ludicidade.

Na tarefa de educar, o professor deve estar ciente que cada aluno tem uma dificuldade ou facilidade diversa. Portanto, cada um tem suas próprias limitações, cabe ao professor observar e auxiliar na obtenção do conhecimento.

Não existe um só método que tenha dado o mesmo resultado com todos os alunos. O ensino torna-se mais eficaz quando o professor conhece a natureza das diferenças entre seus alunos. (FABRÍCIO et al, 2011, apud MCKEACHIE, 1966).

Segundo Mendes (2011), “O educador deve priorizar o ato de encorajar a criança a pensar autonomamente em todos os tipos de situação”. Por isso, é importante que o professor proponha atividades que façam com que os alunos raciocinem e descubram as respostas sozinhos respeitando as etapas de cada desenvolvimento.

CONCLUSÃO

Concluimos que é possível trabalhar a matemática de forma lúdica no Ensino Fundamental. Através deste trabalho percebemos que o professor é o instrumento para despertar nos alunos o interesse pela Matemática através da mediação lúdica.

O relato de experiência sobre o Jogo de Argolas demonstrou a utilização das quatro operações fundamentais com a ludicidade e os resultados apontam para a interpretação de que, atividades que envolvem jogos são proveitosas, divertidas, interessantes e muito ricas para ambas as partes.

Portanto com este estudo entende-se o quão importante são as atividades lúdicas atuando para facilitar o aprendizado, permitindo uma didática com maior grau de sucesso. Foi possível observar o domínio dos alunos a respeito das quatro operações fundamentais e suas maiores facilidades e dificuldades, percebeu-se também como o papel da mediação do professor se faz essencial na busca pelo desempenho dos alunos, fazendo através de suas atitudes e métodos de ensino que eles se interessem sempre mais pela Matemática e tenham o desejo e prazer em estudá-la.

REFERÊNCIAS

DUARTE, Manoelle Silveira; PIOVESAN, Juliane Cláudia. **DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM E LUDICIDADE: BRINCANDO EU APRENDO**. Vivências: Revista Eletrônica de Extensão da URI, Vol. 9, N.17: p. 21-32, Outubro/2013. Disponível em: http://www2.reitoria.uri.br/~vivencias/Numero_017/artigos/pdf/Artigo_02.pdf. Acesso em: 14 de jul 2020.

CURY, Augusto Jorge. **Pais brilhantes, professores fascinantes**: livro didático. 1. ed. Rio de Janeiro: SEXTANTE, 2003. 174 p

FABRÍCIO, Ana Maria; PINHEIRO, Elisângela; et al. **Repercussões dos Métodos de Ensino Utilizados Pelos Docentes de Ies Pública e Privada no Desenvolvimento de Competências dos Seus Alunos**. VIII SEGeT – Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia – 2011. Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos11/38014391.pdf>. Acesso em: 14 de jul 2020.

MENDES, Lúbia Martins da Cruz. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA.** Artigos dos professores, Prefeitura Municipal de Lambari D'Oeste, Educação e Cultura. 18 de set de 2011. Disponível em: <http://www.lambaridoeste.mt.gov.br/secretarias/educacao-e-cultura/artigos-dos-professores/59/view/630#:~:text=A%20IMPORT%C3%82NCIA%20DO%20L%C3%9ADICO%20NO%20ENSINO%20DA%20MATEM%C3%81TICA&text=A%20matem%C3%A1tica%20aplicada%20de%20forma,ajudar%C3%A1%20no%20desenvolvimen%20to%20da%20criatividade>. Acesso em: 28 de jun de 2020.