

MATEMÁTICA INOVADORA: OS JOGOS LÚDICOS E AS BRINCADEIRAS NO ENSINO FUNDAMENTAL NOS ANOS INICIAIS

Silva, Edvaldo da Conceição, edvaldo10silva@gmail.com

Resumo:

Este trabalho visa destacar a inclusão dos jogos lúdicos e as brincadeiras no ensino da matemática com alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais. Justifica-se que as crianças, a partir da inclusão dos jogos e das brincadeiras em sala de aula, se desenvolvem adquirindo habilidades e competências matemáticas significativas. Este documento tem objetivo geral: conhecer, aplicar e valorizar a implementação dos jogos e das brincadeiras matemáticas no desenvolvimento das aprendizagens significativas, críticas e reflexivas com alunos do Ensino Fundamental e objetivos específicos: conhecer os jogos e as brincadeiras matemáticas capazes de gerar conhecimentos significativos em alunos; aplicar as técnicas com os jogos e brincadeiras que possam desenvolver habilidades nos discentes e valorizar as práticas com os jogos lúdicos e brincadeiras para desenvolver competências críticas e reflexivas nas crianças. Assim, os jogos são recursos pedagógicos eficazes para o desenvolvimento dos educandos, principalmente dos anos iniciais, contribuindo para o amadurecimento afetivo, cognitivo e motor da criança em fase intermediária da escolaridade. Na educação escolar, a criança deve brincar e interagir com os demais, desenvolvendo sua capacidade mental e facilitando sua melhoria no desenvolvimento matemático. A brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do pensamento da criança, a qual aprende a operar com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual, baseado nos significados das coisas e não dos objetos. A criança não realiza a transformação de significados de uma hora pra outra, ela conquista sua aprendizagem com a dinâmica entre teoria e prática dentro e extraclasse.

Palavras-chave: Jogos Lúdicos. Brincadeiras Matemáticas, Ensino Fundamental Anos Iniciais. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Este artigo é resultado de um estudo sobre o uso de jogos e as brincadeiras no ensino da Matemática desenvolvido com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental do Centro Educacional Ebenezer Gueiros, do município de Guadalupe/PI.

Inúmeras são as finalidades dos jogos. Diante disso buscando explicar que a atividade lúdica pode possibilitar ao educando levantar hipóteses, criar estratégias, desenvolver a autoconfiança, organização, concentração, atenção, raciocínio lógico dedutivo e o senso cooperativo.

Desde o início da vida escolar há certo temor em relação à disciplina de Matemática. Essa impressão acaba por refletir no processo de ensino aprendizagem, dificultando o trabalho do professor, pois ele não sabe ao certo qual reação os alunos terão diante dos conteúdos da disciplina. Esse constante descontentamento, no entanto, também serve de incentivo para muitos professores que buscam melhorias nos processos metodológicos.

Para Godoy e Menegazzi, no entanto, o uso dos jogos representa mais que o envolvimento dos alunos, requer uma nova postura do professor diante das brincadeiras educacionais. Este passa de comunicador a observador, incentivador, organizador e mediador da aprendizagem e do processo pelo qual o aluno passará para chegar ao saber.

Segundo Dante (1999) o aluno precisa utilizar de forma rápida e segura o seu raciocínio lógico, pois isso o ajudará nas situações diárias.

É preciso desenvolver no aluno a habilidade de elaborar um raciocínio lógico e fazer uso inteligente e eficaz dos recursos disponíveis, para que ele possa propor boas soluções às questões que surgem em seu dia a dia, na escola ou fora dela (DANTE, 1999, p. 11-12).

Nesse contexto é necessário que os professores proponhas aos seus alunos atividades que os estimulem no seu cotidiano. A organização em sala de aula facilita o desenvolvimento pessoal do sujeito, preparando-o para o trabalho e para suas relações sociais no geral. Esse arranjo pode ser feito de forma lúdica, com jogos e brincadeiras que levem os alunos a usarem a lógica para chegar ao resultado final.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), a discussão acerca dos conteúdos se faz diante das funções sociais básicas desempenhadas pelo cidadão, assim:

O desafio que se apresenta é o de identificar, dentro de cada um desses vastos campos, de um lado, quais conhecimentos, competências, hábitos e valores são socialmente relevantes; de outro, em que medida contribui para o desenvolvimento intelectual do aluno, ou seja, na construção e coordenação do pensamento lógico-matemático, da criatividade, da intuição, da capacidade de análise e de crítica, que constituem esquemas lógicos de referência para interpretar fatos e fenômenos.

Obviamente não se destaca aqui todos os conteúdos exigidos durante o ensino da Matemática e nem as explicações referentes à organização desses conteúdos, no entanto, é apenas um alerta de como são vistas as expectativas do ensino dessa disciplina.

Smole, Diniz e Milani (2007) consideram o emprego de jogos no processo pedagógico algo que, embora não seja nenhuma novidade, abre um leque de possibilidades para o ensino aprendizagem de muitas áreas. Nas aulas de Matemática os jogos trazem oportunidades tanto ao professor quanto ao aluno de sair um pouco do tradicionalismo do ensino e

[...] auxiliam o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação, e organização, [...] ao assim chamado raciocínio lógico (SMOLE, DINIZ e MILANI, 2007, p. 09).

Descobrir seu potencial de resolução de determinados problemas, especialmente os de raciocínio lógico, o aluno se sentirá realizado e motivado a buscar e alcançar muitos outros objetivos seja na vida escolar como na vida social.

Conforme Barbosa e Carvalho (2008)

nesta perspectiva o professor de matemática é considerado um educador intencional, necessitando realizar pesquisa tanto relacionadas ao conteúdo como também em relação às metodologias a serem adotadas para a transmissão de tais conteúdos. Deve ter a preocupação em conhecer a realidade de seus alunos, detectando seus interesses, necessidades e expectativas em relação ao ensino, à instituição escolar e à vida. Porém o ensino da matemática, ainda que esteja em construção, está centrado na prática pedagógica, de forma a envolver-se com as relações entre o ensino, a aprendizagem e o conhecimento matemático. Assim, os objetivos básicos da educação matemática buscam desenvolvê-la como campo de investigação e de produção de conhecimento (p. 03).

Os jogos e brincadeiras surgem como uma estratégia metodológica que pode auxiliar nesses processos, além de chamar atenção dos alunos, facilita a aprendizagem aguçando desde a concentração ao raciocínio lógico.

Além dos jogos, outras brincadeiras podem ser utilizadas no processo pedagógico em sala de aula. Mas jogos e brincadeiras se diferenciam? Pelos estudos de Julinek (2005, p.31) “as brincadeiras são atividades difíceis de definir, pois nos acompanham desde bebês sem que nunca houvesse a preocupação de descrevê-las ou defini-las”. Para Jacquin (1960),

[...] as brincadeiras são atividades que não envolvem desafios, são apenas passatempos para a criança; já os jogos remetem a superação de desafios. Podem-se destacar aqui os jogos que as próprias crianças criam a partir de seus interesses, determinando as regras e definindo estratégias até alcançar o êxito desejado (p. 87).

Assim, entende-se que brincar seja um passatempo, uma atividade lúdica em que a criança se envolve desde que nasce. Ao jogar a criança busca ultrapassar seus limites, superar os desafios propostos pelas regras do jogo.

Por compreender que a ludicidade está presente em várias atividades no dia-a-dia das crianças, e que ela existe independentemente do seu uso educacional, afirmamos que “Jogar não é estudar nem trabalhar, porque jogando, o aluno aprende, sobretudo, a conhecer e compreender o mundo social que o rodeia”. (MOURA, 1991, p. 87).

CONCLUSÕES

Considerando as dificuldades encontradas no ensino de Matemática, os educadores buscam inovações em suas metodologias. Assim, priorizam a construção do conhecimento através de atividades que despertem o interesse dos alunos. A partir do momento, os estudantes sentem motivação e têm interesse pelas atividades, favorecendo o alcance do saber matemático. O uso de jogos e brincadeiras matemáticas é uma excelente alternativa que auxilia no processo pedagógico, dando ao aluno oportunidades de desenvolver sua capacidade de aprendizagem e ao professor amplas possibilidades para transmitir o conhecimento sobre a Matemática.

Diante do exposto, pode-se concluir que os jogos lúdicos e as brincadeiras, se convenientemente planejados, são um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento matemático significativo.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Sandra Lucia Piola; CARVALHO, Túlio Oliveira de. **Jogos Matemáticos como Metodologia de Ensino Aprendizagem das Operações com Números Inteiros**.
BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física/Secretaria de educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF. 1997/ livro: A criança e o número.
DANTE, Luiz Roberto. **Didática da Resolução de Problemas de Matemática**. 12ª ed., Ática, 1999.
JACQUIN, Guy. **A Educação pelo Jogo**. Traduzido por Teresa de Araújo Penna. São Paulo: Flamboyant, 1960.
JULINEK, Karin Ritter. **Jogos nas Aulas de Matemática: brincadeira ou aprendizagem? O que pensam os professores?** Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.
MOURA, M. O. de. **A construção do signo numérico em situação de ensino**. São Paulo: USP, 1991.
SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; CÂNDIDO, Patrícia. **Jogos de matemática de 1º a 5º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.