

O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO NO ENSINO- APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA

Ronei Osvaldo Ziech
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha (IF Farroupilha) – Campus Santa
Rosa
roneiziech@gmail.com

Angélica Theis dos Santos
IF Farroupilha – Campus Santa Rosa
angelica_theis@hotmail.com

Cláudia Müller Vargas
IF Farroupilha – Campus Santa Rosa
claudyamvargas@hotmail.com

Cristina Giroto
IF Farroupilha – Campus Santa Rosa
cristina.giroto@hotmail.com

Resumo:

Este trabalho tem como objetivo principal fazer breves tessituras sobre a experiência vivenciada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Nossa Senhora de Fátima, localizada na cidade de Santa Rosa – RS, com duas turmas de sexta série, como primeira experiência docente viabilizada pelo projeto PIBID¹. As atividades desenvolvidas tiveram como eixo articulador “atividades lúdicas” que incluiu dramatizações, trabalhos em grupos, jogos diversificados sobre frações, números inteiros, expressões numéricas, tabuada, valor numérico da expressão, jogo de sinal e equações. As observações realizadas no andamento do trabalho indicaram o melhor desempenho na assimilação dos conceitos matemáticos, o foco desta experiência.

Palavras-chave: lúdico; jogos; aprendizagem.

1. Introdução

A “Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo.

¹ Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência.

É triste ter meninos sem escola,
mas mais triste é vê-los enfileirados em
salas sem ar,
com exercícios estéreis,
sem valor para a formação
humana.”

(Carlos Drummond de Andrade)

Estudiosos e pesquisadores, têm demonstrado preocupação com a educação no Brasil, principalmente com o desempenho dos alunos na área de matemática, em função do alto número de reprovações em todo país. Para enfrentar deficiências apontadas, metodologias diversificadas estão sendo propostas e experiências bem sucedidas têm sido divulgadas. Além disso, instituições formadoras de professores têm repensado suas ações para possibilitar ao futuro profissional, a oportunidade de interação com a realidade escolar, de forma que desde a formação inicial vivencie momentos de ação e de reflexão sobre a realidade educacional.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) possibilita que durante o curso, os futuros professores possam vivenciar situações educativas ricas em experiências, que contribuam para a formação profissional e desafiem o futuro profissional a propor estratégias ensino de matemática de forma que os alunos sintam-se motivados para ampliar conhecimentos em matemática.

Com o objetivo de contribuir para a ressignificação de conceitos matemáticos, potencializar a aprendizagem e suprir deficiências detectadas pela professora supervisora Maria de Lourdes, da Escola Municipal Nossa Senhora de Fátima, primeiramente, conhecemos o contexto e a realidade escolar, os quais possibilitaram propor e planejar as ações a serem desenvolvidas. Estas ações, com início no mês de novembro do ano de 2011, envolvem atividades de revisão de conteúdos tendo como fio condutor ampliar e ressignificar os conceitos matemáticos, a partir de atividades lúdicas, buscando assim a superação da abordagem da matemática de forma tradicional e mecânica.

2 EXPERIÊNCIAS LÚDICAS VIVENCIADAS NA ESCOLA

Ensinar Matemática é estimular o desenvolvimento do raciocínio lógico e a vivência de situações que despertem a curiosidade e o interesse em buscar respostas às indagações dos alunos e que contribuam para superação da concepção de que os

conteúdos matemáticos são de difícil compreensão. Uma das estratégias adequadas para despertar o gosto pela matemática é pelo desenvolvimento de atividades lúdicas, que estimulam o trabalho em equipe, facilitam a iniciativa e a autonomia, além de outras habilidades inerentes a conceitos matemáticos. Representa uma ferramenta em potencial para aproximar crianças, jovens e adultos, além de despertar o desejo de saber mais.

Para Alves (1984), o ato de aprender não passa apenas pela razão, mas envolve questões de natureza afetiva e nos coloca que, além do saber é imprescindível sentir. Isto significa que saber, sentir e agir fazem parte do processo do ensinar e do aprender.

Considerando o lúdico como facilitador da aprendizagem, optamos valer-se de tal recurso para o trabalho, devido a sua espontaneidade e funcionalidade. Na atividade lúdica o que realmente importa é a ação, o fazer pensar, despertar o interesse, construir conhecimento e não apenas visar resultados.

Um dos desafios apresentados aos estudantes da Licenciatura em Matemática, bolsistas do PIBID foi contribuir para a superação de lacunas apresentadas pelos alunos da escola. Uma das dificuldades apontadas pela professora supervisora refere-se ao estudo de frações, que desencadeou reflexões e após discussões entre o grupo, decidiu-se trabalhar as dificuldades, a partir do lúdico. As atividades iniciaram pela apresentação de uma dramatização, enfocando a história e o surgimento das frações. A partir do contexto da dramatização, os alunos realizaram atividade de medição de objetos presentes na sala de aula, valendo-se de um pedaço de barbante, utilizado como unidade de medida e após a coleta dos dados, representaram no quadro matematicamente o objeto medido. Com essa atividade foram trabalhados conceitos sobre números inteiros e fracionários, frações próprias e impróprias, número misto e equivalência de frações.

Acompanhando o desenvolvimento da atividade proposta, percebeu-se que os alunos tinham muitas dúvidas e não recordavam dos procedimentos matemáticos para a realização das operações com frações. Na medida em que as dúvidas foram surgindo, o grupo foi assessorando os alunos sobre mínimo múltiplo comum, adição, subtração, divisão e multiplicação de frações. Os alunos fizeram perguntas referentes à resolução da divisão de frações, onde se multiplica a primeira fração pela segunda invertida, sobre o que é e quando se utiliza mínimo múltiplo comum, o que é numerador e o que é denominador. As perguntas levaram a alterar o rumo das oficinas, pois no planejamento partimos do pressuposto de que os alunos já tinham compreensão destes conceitos, mas avaliando as dificuldades apresentadas, foi necessária a revisão dos conteúdos, partindo das primeiras

noções de frações. Após orientações e exemplos, os alunos conseguiram compreender os conceitos e corresponder às expectativas, resultando em uma troca de experiências, onde os alunos que apresentaram maior agilidade na resolução das atividades propostas colaboravam com os colegas, além da integração entre professores-alunos que possibilitou perceber as particularidades de cada aluno.

Conversando com a professora supervisora compartilhamos dos anseios e medos quanto à postura do grupo perante a turma, quanto ao domínio dos conteúdos e indagações realizadas pelos alunos, enfim, percebemos nossa insegurança e a inexperiência como iniciantes da docência, até mesmo medo que os alunos fizessem perguntas que o grupo não dominasse. A professora trouxe algumas contribuições, conselhos e relatos de suas experiências como docente, situações vivenciadas durante sua caminhada profissional, suscitando uma reflexão crítica construtiva em relação à formação de futuros professores e, o quanto é importante este contato com a realidade da sala de aula desde o início da formação profissional para uma primeira leitura do ambiente escolar, do lugar e do papel do professor no processo de ensinar e aprender. Por outro lado, sentimos empolgação e o reconhecimento positivo por parte dos alunos, que após a atividade expressaram: “Estas oficinas são divertidas, pois aprendemos brincando de um jeito diferente da sala de aula”. Esses depoimentos nos fazem crescer e acreditar na importância de repensar nossas práticas, selecionando estratégias que contribuam para a melhoria da aprendizagem dos alunos.

Outra modalidade didática utilizada foi o jogo, no qual os alunos foram estimulados principalmente, à cooperação, que manifestou-se pela ajuda uns aos outros, mesmo que o jogo se caracterize como uma forma de competição. “Os jogos, historicamente, são de grande valor não apenas pelo interesse que universalmente despertam nas crianças, mas também pela alegria que elas manifestam ao jogar” (NEGRINE, A, 1994, p.13). Assim, os jogos possibilitam que a criança use sua inteligência e desenvolva o raciocínio para alcançar êxito, tem a vantagem de despertar o interesse do aluno de forma espontânea, deixando-o livre para construir seu conhecimento, porém o objetivo ainda é a aprendizagem, ou seja, cria-se um ambiente favorável ao desenvolvimento intelectual, desprendido do sistema atual de educação, que visa apenas o resultado final quantitativo. “Assim sendo, ao jogar o sujeito realiza uma tarefa, produz resultados, aprende a pensar num contexto que enfrenta desafios e tentar resolvê-los são imposições que ele faz a si próprio.” (BRENELLI, 1996, p. 173). Com esse objetivo foram utilizados jogos

confeccionados e adaptados pelos bolsistas com a finalidade de retomar e fixar conceitos trabalhados anteriormente pela professora titular, no caso as frações.

Os jogos utilizados foram: Super Fração, que consiste na comparação entre frações, trabalhando os conceitos de menor e maior; Memória das Frações, onde foi trabalhado o conceito de equivalência de frações; roleta fracionária, quando foram trabalhados problemas; e Corrida das Frações (Figura 1), no qual os alunos tinham o objetivo de comparar a fração com suas respectivas representações: fracionária, decimal e percentual e juntamente com as operações envolvendo frações. Todos os jogos além de explorar os conteúdos, trabalharam valores como: respeito, atitudes, companheirismo; em um ambiente de estimulação e concentração, internalizando os conceitos.

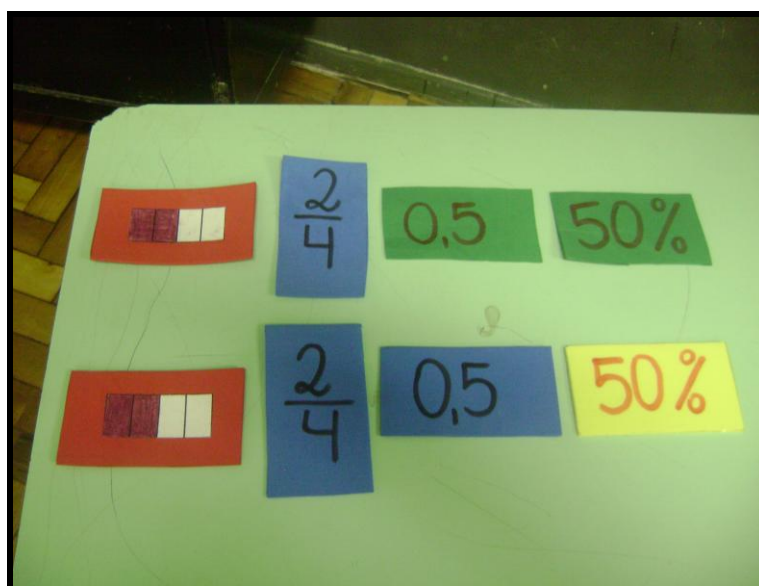


Figura 1 (Corridas das Frações).

De acordo com TOLEDO (pag. 167, 1997) as frações são ensinadas de modo bastante rígido. Os alunos estão acostumados a decorar regras à custa de muito esforço. A fim de evitar o uso excessivo de regras, é fundamental oferecer aos alunos a oportunidade de manipular materiais variados, que permitam a construção dos conceitos através da experimentação, da verificação de hipóteses levantadas diante de situações- problema apresentadas aos alunos.

Sobre a importância dos jogos como atividade competitiva, Lopes destaca:

O exercício de jogos competitivos, quando são trabalhadas as emoções dele decorrentes, faz com que a criança internalize conceitos e possa lidar com seus sentimentos dentro de um contexto grupal, o que a prepara para a vida em sociedade (LOPES, 1999, p. 47).

Os jogos realizados durante o projeto tinham como proposta desenvolver a agilidade, a cooperação no grupo, pensamento rápido e a autonomia. Para criar um ambiente que desenvolva a autonomia, o autor argumenta:

A dinâmica instalada na classe com atividades como esta coloca o aluno em um ambiente “efervescente”: pensar sozinho numa possível solução, discutir com o parceiro, provar sua resposta diante do grupo são encaminhamentos didáticos que comprometem o aluno com a produção, conferindo a ele um papel ativo nas situações de ensino-aprendizagem. (REIS, 2000)

Na continuação do projeto no ano de 2012, ao iniciar o ano letivo, o grupo deveria trabalhar com o novo 7º ano, tendo em vista que os alunos contemplados pelo projeto no ano anterior haviam sido aprovados e, portanto estavam na 7ª série, porém a professora supervisora Maria de Lourdes, trouxe o pedido dos próprios alunos da 7ª serie de continuar no projeto, pedido este concedido por todos do grupo. Não obstante, neste ano estão sendo trabalhadas com os 7º anos e as 7ª séries. As primeiras atividades tiveram como objetivo trabalhar os conceitos básicos, na forma de revisão de conteúdos trabalhados em anos anteriores. Para isso, desenvolveu-se a oficina de grupos rotativos (Figura 2), onde a turma fora dividida em quatro grupos. Após um determinado tempo em cada jogo foi realizada a rotatividade, assim os grupos puderam interagir em todas as atividades propostas, que foram: bingo da tabuada; trilha dos números inteiros; jogo das quatro operações; roleta fracionária; dado da divisão, além de outras.



Figura 2 (Grupos Rotativos).

Após esta primeira fase de reforço, realizou-se uma retomada de conceitos trabalhados anteriormente em sala de aula, que através dos jogos e atividades propostas, os alunos acompanhavam e assimilavam os conteúdos desta nova etapa.

As atividades lúdicas permitem aos alunos a assimilação de novos conceitos, reforça a vivência de valores, estimula a criatividade e a cognição. É preciso reconhecer a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, quanto antes ela participar deste tipo de atividade, melhor poderá ser seu desempenho no aprendizado, além de contribuir na construção do sujeito. “O jogo para ensinar matemática deve cumprir um papel de auxiliar no ensino do conteúdo, propiciar a aquisição de habilidades, permitir o desenvolvimento operatório do sujeito.” (DE MOURA, 1991). Tal prática de ensino pode ser utilizada como técnica de relaxamento, com o objetivo de propiciar o aprendizado de uma forma atraente. O valor dos jogos pedagógicos é incontestável.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como futuros professores de matemática, a experiência que está sendo desenvolvida na escola contribui para a formação profissional. A partir da interação com a professora supervisora das turmas e com os estudantes, o planejamento e a realização das atividades, possibilitou rever conceitos e agregar novos conhecimentos relacionados aos conteúdos da área de matemática e as relações humanas que perpassam além da sala de aula. Ressaltando a importância do projeto, conseguimos enxergar o diferencial em nossa caminhada acadêmica, construindo uma formação de cunho docente e com a preocupação na aprendizagem dos alunos envolvidos neste processo, dando um novo rumo ao ensino da matemática, acreditando na mudança e em melhores resultados.

A interação com a professora supervisora e a vivência com alunos ajudou a refletir sobre o verdadeiro sentido de ser professor e os saberes e fazeres inerentes a ser docente. Através desta experiência observamos que a faculdade nos prepara para o domínio da disciplina, porém, as licenciaturas precisam ser repensadas para a valorização do profissional que está formando, inclusive a sua carga horária, visto que em tão pouco tempo de experiência já percebemos que a realidade distingue bem a teoria da prática, talvez seja a hora de pensar não só em embasamentos teóricos, mas também na figura “professor”, na aplicabilidade da sua didática e no seu papel diante do ambiente escolar, que não é construído apenas com palavras bonitas e autores de renome. Também, evidentemente, não

nos foge a importância da experiência de sala de aula, que não se encontra em livros, nem se compra empacotados em supermercados, apenas nos poderá ser ofertada na vivência, no convívio da realidade escolar, saber a diferença entre ter a autoridade, e ser autoritário, um professor, sempre será visto como um professor, dentro ou fora da sala de aula.

A utilização de atividades lúdicas como estratégia metodológica mostrou a importância do aluno sentir-se à vontade para descobrir caminhos na resolução de situações problemas. Do quanto a aproximação aluno-professor, professor-aluno é maior em um ambiente descontraído, que é possível explorar ao máximo suas capacidades e por a prova suas potencialidades, do quanto o aluno se vê mais inserido no contexto da disciplina e melhor compreendido pelo professor. Quando se tem uma educação voltada para comparação quantitativa, uma boa estratégia que tire o foco das notas, terá resultado, o novo traz mudanças, faz pensar, instiga, torna o aluno um pesquisador, descobridor de um novo jeito de se fazer parte do aprendizado, o jogo exige concentração, pensamento rápido, internalização, envolve o aluno em situações em que seu êxito dependerá única e exclusivamente de sua evolução.

O projeto nos abriu os olhos perante uma realidade escolar, onde nós, alunos da graduação, nos deparamos com o gás de quem tem vontade de fazer, a acomodação de quem está descreditado, as tentativas de uma educação diferenciada por parte da coordenação, em envolver os pais no cotidiano escolar, e neste contexto estão inseridos os alunos, crianças em pleno desenvolvimento, que possuem um potencial que vai além do explorado, que tem capacidades e que precisam de oportunidades de demonstrar suas particularidades e isso exige uma atenção maior por parte dos educadores.

4 REFERÊNCIAS

- ALVES, R, **Estórias de quem gosta de ensinar**. São Paulo: Cortez. 1984. 108p.
AZEVEDO, M. V. R, **Matemática através de jogos: 4ª série**, 1994.
BROUGERE, G, **Jogo e educação**, 1998.
CARVALHO, L. D, **Metodologia do ensino da matemática**, São Paulo: Cortez. 1994. 2º ed. Coleção magistério 2º grau. Série formação do professor.
DALMER, I, **O lúdico no processo de construção do conhecimento: diferentes olhares**, 2005.
DANEJLUK, O. S, **Alfabetização matemática: o cotidiano da vida escolar**, EDUCS, 1993.
DUMMEL, M. D, **O lúdico fazendo parte do cotidiano escolar**, 2005.
GOLBERT, C. S, **Jogos Matemáticos v. 1**, 1997.
MARINCEK, V, **Aprender matemática resolvendo problemas**. Porto Alegre: Artmed. 2001.

MOURA, 1991.

MURCIA, J. A. M, **Aprendizagem através do jogo**, 2005.

NEGRINE, A, **Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil – 1, Simbolismo e Jogo**. Porto Alegre: PRODIL. 1994. 13p.

PASQUALI, L, **Educação e ludicidade: tecendo argumentos complexos a respeito do brincar**, 2007.

TOLEDO, Marília; TOLEDO, Mauro. **Didática de Matemática: como dois e dois: a construção da matemática**. São Paulo: FTD, 1997. – (Conteúdo e Metodologia)