

**ASSOCIAÇÃO JUINENSE DE ENSINO SUPERIOR DO VALE DO
JURUENA - AJES
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA –
ISE
CURSO: ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA**

7,0

O LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA NAS SÉRIES INICIAIS

MARICELMA DE SOUZA OLIVEIRA

ORIENTADOR: ILSO FERNANDES DO CARMO

ARIPUANÃ/2007

**ASSOCIAÇÃO JUINENSE DE ENSINO SUPERIOR DO VALE DO
JURUENA - AJES
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA –
ISE
CURSO: ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA**

O LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA NAS SÉRIES INICIAIS

MARICELMA DE SOUZA OLIVEIRA

ORIENTADOR: ILSO FERNANDES DO CARMO

*“Trabalho apresentado como
exigência parcial para a obtenção do
título de especialização em
Psicopedagogia”.*

ARIPUANÃ/2007

**ASSOCIAÇÃO JUINENSE DE ENSINO SUPERIOR DO VALE DO
JURUENA - AJES
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA –
ISE
CURSO: ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA**

BANCA EXAMINADORA

ORIENTADOR

AGRADECIMENTO

Agradeço em primeiro lugar a Deus por ter me abençoado dando-me a vida e proporcionando saúde e ânimo para realização deste trabalho.

À minha família pelo estímulo durante todo o período de estudo.

Ao querido orientador Ilso Fernandes do Carmo que direta e indiretamente, me ajudou a concluir esta pesquisa.

O jogo na educação matemática, passa a ter o caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende também a estrutura matemática presente.
(Moura,)

RESUMO

Esta pesquisa foi realizada com o objetivo de melhor compreender a metodologia usada no ensino de matemática, e buscar sugestões para as dificuldades enfrentadas pelos professores na aplicação dos conteúdos matemáticos. Os problemas enfrentados no dia-a-dia revelam a necessidade e a importância da matemática no mundo do trabalho, pois a mesma contribui para a formação de um cidadão portador de raciocínio crítico capaz de sobreviver numa sociedade submetida a incessantes transformações.

Sendo assim, fiz uma pesquisa bibliográfica para verificar porque as crianças apresentam tantas dificuldades em aprender os conteúdos matemáticos e buscar métodos que sugere ao professor caminhos no qual consiga fazer com que o aluno matematize.

As atividades interativas na sala de aula buscam motivar os alunos a investigar e buscar soluções, com que os mesmos identifiquem o fenômeno em questão e tenha chance de extrapolar os conhecimentos construídos para outras situações de suas vidas. Caberá ao professor, escolher atividades tão auto-suficientes capazes de dispensar explicações orais, permitindo um ensaio lúdico

em que poderão brincar com a matemática e ao mesmo tempo, aprender seus segredos e princípios.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
CAPÍTULO I	
O PAPEL DA MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL.....	10
1.1- Alguns elementos para se pensar em trabalhar com a Matemática Elementar.....	15
1.2- A Matemática do Cotidiano.....	16
CAPÍTULO II	
O LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA.....	19
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	24
BIBLIOGRAFIA.....	26

INTRODUÇÃO

Vivemos em uma época de profundas e significativas mudanças. A ação é constante e presente em todos os momentos e lugares.

Como não poderia ser diferente, a Escola também deve buscar novos caminhos que venham oportunizar aos alunos melhor atuação junto ao objeto de conhecimento principalmente a matemática.

O ensino de matemática vêm tendo resultados negativos tanto por parte de quem ensina, como por parte de quem aprende, de um lado a constatação de que se trata de uma área de conhecimento importante; de outro a insatisfação diante dos resultados negativos obtidos com muita frequência em relação à sua aprendizagem.

Segundo o PCN de matemática, (1997:15)

“a insatisfação revela que há problemas a serem enfrentados, tais como a necessidade de reverter um ensino centrado em procedimentos mecânicos, desprovidos de significados para o aluno. Há urgência em reformular objetivo, rever conteúdos e buscar metodologias compatíveis com a formação que hoje a sociedade reclama. E pela necessidade de mudança é fundamental que o professor analise o processo de aprendizagem do aluno possibilitando-o a pensar, trocar idéias

e fazer novas descobertas desenvolvendo gradativamente o seu raciocínio”.

O primeiro capítulo trata-se do ensino da matemática no Ensino Fundamental, mostrando como o professor trabalha e como ele deve trabalhar com os conteúdos matemáticos.

O segundo capítulo traz as contribuições do lúdico na aprendizagem da matemática sobre a visão de vários autores e a minha análise.

Nas considerações finais, evidenciam-se minhas conclusões, os apontamentos e possíveis contribuições.

CAPITULO I

O PAPEL DA MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Ao longo da história, quando buscamos compreender de fato, as questões que interferem na aprendizagem e no relacionamento professor / aluno, observam que poucas mudanças aconteceram e muitas continuam as mesmas. Percebemos que é preciso refletir sobre essas questões de como se dá o desenvolvimento e o que isso trará de benefícios e malefícios aos alunos, afetando-os tanto no desenvolvimento cognitivo quanto no emocional, sendo este governado pelo sistema límbico.

Segundo LIMA (2003: 23- 40):

“Nas escolas, em sua maioria, o processo mais comum de avaliação das tarefas propostas às crianças é o do “certo e errado”, o das notas e conceitos. Isso é feito de forma como um verdadeiro massacre sobre as crianças, classificando-as de uma forma geralmente brutal e irreversível. Com a poderosa tinta vermelha o professor vinha riscando provas e trabalhos. O que não sabe é que uma criança não pode realizar uma tarefa que exija um nível mental que ela ainda não tenha atingido que é o que normalmente ocorre”.

O que se percebe é que na maioria das vezes isso acontece inconscientemente, por não haver um conhecimento mais profundo por parte dos

professores com relação às conseqüências que acarretam para a formação dos alunos devido à maneira de corrigi-los.

Por esta razão, o professor deve sempre estar em busca de novos conhecimentos, compreendendo as etapas da aprendizagem do aluno e principalmente trabalhando com a diversificação de atividades para poder assim obter melhores resultados na aprendizagem das crianças.

“Partes dos problemas referentes ao ensino de matemática estão relacionados ao processo de formação do magistério, tanto em relação à formação inicial como à formação continuada. Decorrentes dos problemas da formação de professores, as práticas na sala de aula tomam por base os livros didáticos, que infelizmente, são muitas vezes de qualidade insatisfatória. A implantação de propostas inovadoras, por sua vez, esbarra na falta de uma formação profissional qualificada, na existência de concepções pedagógicas inadequadas e ainda, nas restrições ligadas às condições de trabalho”. (PCN, 1997, p.24)

Poucas mudanças ocorreram na educação ao longo dos anos e a situação continua a mesma. Professores que ultrapassam seus limites e comandam as salas de aula como se fossem verdadeiros coronéis com todo autoritarismo. Além disso, trabalham somente com aulas expositivas, mecânicas e sem significado. Esses professores em sua formação foram submetidos a uma técnica pedagógica inibidora da criatividade e afetividade, por isso precisa refletir suas práticas, buscar auxílio para superar suas limitações e criar novas práticas educativas.

Para tal ação, surge a necessidade de o professor, principalmente os das séries iniciais buscarem novas metodologias e ferramentas no auxílio da aprendizagem da matemática, dando oportunidade para os alunos dar opiniões e expor suas idéias.

Cada vez mais buscar a criatividade, procurando desenvolver de acordo com a necessidade de cada aluno recursos didáticos para desempenhar seu papel com sucesso no processo de ensino e aprendizagem.

O professor precisa respeitar a individualidade de cada um, conhecer o histórico dos alunos, principalmente daqueles que demonstram comportamentos que não condizem com as regras impostas pela sociedade.

O papel da educação é levar o aluno a adaptar-se socialmente, a partir de princípios éticos e morais impostos pela sociedade, ou seja, levar os educando a perceberem o que podem ou não fazer, o que devem ou não deve fazer numa dada situação.

A motivação tem sido muito importante no processo de aprendizagem, pois a criança precisa de estímulos para aprender. Dessa forma, o exercício lúdico passa ser fundamental nesse processo por despertar no aluno o interesse e o prazer pelo aprender.

O professor pode tornar a matemática prazerosa através de atividades lúdicas, como brincadeiras, jogos, desafios de acordo com a realidade da criança, entre outros.

Segundo PIAGET (1998, p. 158):

“A matemática é antes de tudo, um modo de pensar. Quanto mais cedo esse modo de pensar de raciocinar for trabalhado com as crianças, mas significativa será a aprendizagem dessa disciplina se esta for trabalhada partindo de jogos e brincadeiras”.

O lúdico além de desenvolver o raciocínio, persuasão, motivação e afetividade, propicia uma situação favorável para alunos que apresentam maiores dificuldades no aprendizado matemático. Pois educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar o aluno a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo.

O professor precisa saber que, cada indivíduo é único, por essa razão cada um tem uma forma de aprender. Portanto, com tantas mentes diferentes em uma sala de aula, não é possível trabalhar a matemática de uma única maneira, é preciso diversificar metodologias, pois cada aluno deve descobrir construir e organizar seu conhecimento. Este é um dever que a escola tem que realizar com urgência. Porém esta realização está difícil por falta de preparo, falta de uma transformação renovadora a fim de tornar-se realmente uma instituição escolar de qualidade e que dê verdadeiramente a oportunidade e o direito da criança adquirir a capacidade principalmente na área de matemática para progredirem sua inteligência, descobrindo, construindo e organizando seus conhecimentos.

A luta diária que os indivíduos travam numa sociedade capitalista e complexa exige produtividade e domínio de vários conhecimentos, e isso carece uma reflexão sobre o papel da escola no ensino da matemática. A escola deve mediar os alunos para que ao primeiro contato com a matemática escolar, saibam que esta é historicamente construída e está em constante evolução.

O lúdico hoje está sendo visto como grande aliado no processo de aprendizagem de qualquer disciplina, por isso deve-se dar total importância para este aliado, uma vez que o mesmo é uma necessidade permanente de qualquer pessoa, sem distinção de idade. Porém vale ressaltar que o lúdico não pode ser visto somente como diversão, o professor deve ver a ludicidade como fonte de aprendizagem. Com a brincadeira o relacionamento se torna mais harmonioso, favorecendo assim, o desenvolvimento afetivo e social.

O aluno precisa compreender que a matemática oferece subsídios que favorece seus desenvolvimentos cognitivos, expressivos, aguça sua sensibilidade e imaginação. Para isso, é necessário que professor, que é o sujeito mais próximo dele (aluno) na escola, mude primeiramente sua prática

pedagógica, que ainda nos dias de hoje é um expositor e declamador, para educador, sendo mediador da aprendizagem.

Sendo assim, a matemática não pode ser vista apenas como pré-requisito para estudos posteriores. É preciso que o ensino da disciplina esteja voltado à formação do cidadão. Que utiliza cada vez mais conceitos matemáticos no seu cotidiano. Ao acompanhar uma pesquisa eleitoral, calcular seu salário, comprar um tapete para a sala, utilizar um computador ou até mesmo, para comprar pãezinhos numa padaria, as pessoas calculam medidas e utilizam raciocínios lógicos. São habilidades que devem ser adquiridas já nas primeiras séries escolares. Por estar tão presente no cotidiano, a matemática dá ao professor a chance de desafiar seus alunos a encontrar soluções para questões que enfrentam na vida diária.

Apresentar conceitos que exigem decoreba é a maneira menos eficaz de ensinar a disciplina. A matemática deve ser ensinada de forma lúdica, com brincadeiras, jogos prontos ou então criados de acordo com o assunto abordado. O uso de materiais concretos e a simulação de situações – problemas podem auxiliar a criança a desenvolver noções significativas, ou seja, de maneira reflexiva e criativa.

“A criança “aprende fazer algo fazendo” e não apenas armazenando informações ou preenchendo folhas e mais folhas de exercícios. O fator afetivo é de suma importância para a criança para desenvolver seu intelecto, é com a aprendizagem, a motivação e a disciplina que se consegue o auto-controle da criança e seu bem estar. A criança quando está feliz se torna mais satisfeita consigo mesma e com as outras e terá mais facilidade em aprender”. (ANTUNES, 2005, p.14)

Sendo assim, é preciso que o professor leve para sala de aula materiais novos, dinâmicos e significativos. Trabalhar com jogos matemáticos de forma atrativa, proporcionando atividades motivadoras que objetivam o entusiasmo dos alunos em sua realização, com certeza os resultados será satisfatório tanto por parte do professor como por parte do aluno. Por isso, o

professor ao desenvolver uma atividade lúdica em sala de aula, deverá planejá-la cuidadosamente, quanto a sua finalidade e os objetivos a serem alcançados.

1.1- ALGUNS ELEMENTOS PARA SE PENSAR O TRABALHO DE MATEMÁTICA ELEMENTAR. (*Maria Tereza Perez Soares in: jornal da alfabetização nº 18, s.d.*).

Hoje, a escola é uma instituição responsável por transmitir o conhecimento já construído pela humanidade e, se possível, propiciar a construção de conhecimentos inéditos.

Não é possível à escola abarcá-los todos, mas há conhecimentos básicos que possibilitam o acesso a qualquer campo do saber: a linguagem escrita e a matemática.

O ensino da matemática e a língua portuguesa ocupam, portanto, posição de destaque no curso primário, embora uma não receba hoje, nas escolas, o mesmo tipo de tratamento que a outra.

Do escritor-leitor iniciante se aceita hoje que escreva “faltando letras”, pois já sabemos que esse tipo de “erro” faz parte do processo de aquisição do conhecimento da língua escrita.

Esses erros já não são mais encarados como evidência de dificuldade ou incapacidade, e sim como revelação lógica infantil, servindo de pistas para o educador interferir a favor do processo de aprendizagem.

No ensino da matemática o procedimento não é o mesmo, pois há uma dificuldade muito grande por parte dos professores em apreender o processo de aprendizagem do aluno. Não se permite que as crianças exerçam sua própria lógica. Mesmo para o estudante inicial se coloca a obrigatoriedade de resultados nos exercícios propostos, pois é a única forma que o professor utiliza para avaliar se o aluno raciocinou bem ou não.

É muito importante, na prática pedagógica, sairmos dessa concepção de produto final, de certo e errado, e trabalharmos com o processo de aprendizagem que tem o produto como uma de suas finalidades. O ensino de matemática, com significado, é aquele onde a exatidão e o resultado está a serviço do raciocínio. Da mesma forma que queremos com o ensino da língua escrita não só que as crianças escrevam corretamente, mas que saibam escrever e apreciar bons textos, na matemática é preciso trabalhar com situação de aprendizagem representativa para que o aluno possa compreendê-la e utilizá-la com sucesso no di-a-dia.

1.2- A MATEMÁTICA DO COTIDIANO

Desde a época em que freqüentávamos a escola primária, e isso não faz tanto tempo assim, a escola vem ensinando a geometria resumidamente, sem aprofundamentos, na maioria das vezes, resumindo-se as formas geométricas, sem muita reflexão, sem associações com o cotidiano, na verdade, o estudo da geometria era apenas superficial, e totalmente desvinculado das outras áreas da matemática.

Segundo Pavanello (1993), o abandono do ensino da geometria no Brasil se deu de forma gradual, e é um fato preocupante para educadores de todo o país, sendo ainda mais evidentes nas escolas públicas, após a promulgação da Lei 5692/71. É certo que o abandono do ensino da geometria não aconteceu por acaso, nem por acreditar-se que ela é um estudo desnecessário, ou que não é importante para a formação do aluno.

Esse abandono do ensino da geometria no Brasil se deve a muitos fatores políticos, à implantação de leis que, na tentativa de ampliar o número de eleitores pelo acesso à educação, acabaram por instituir políticas educacionais falhas, que ao longo dos anos, foram separando as áreas de ensino da matemática, trabalhando-os desintegradamente.

Naquela época, surgiu também uma tendência entre os educadores, na maioria autodidata, de priorizar a aritmética e a álgebra, deixando de lado a geometria, que era tratada como uma ramificação não tão importante da matemática. Esse fato ocorreu não somente por acreditarem nisso, mas talvez, porque os próprios professores da época não se sentissem seguros o suficiente para trabalhar esses assuntos de forma integrada, fazendo um bom trabalho no que diz respeito ao ensino da geometria. A geometria então, passou a ser vista como um fator de distinção das escolas públicas e particulares, escola do povo X escola da elite.

Essa visão, no entanto, está sendo mudada, aos poucos nos últimos anos, investindo-se na formação e capacitação dos profissionais da educação, bem como instituindo novas políticas educacionais (Lei 9394/96), para estabelecer as novas diretrizes e bases para educação nacional.

Segundo o PCN de matemática, 1997, outra distorção perceptível refere-se a uma interpretação equivocada da idéia de cotidiano, ou seja, trabalha-se apenas com que se supõe fazer parte do dia-a-dia do aluno. Desse modo, muitos conteúdos importantes, são descartados ou porque se julga sem uma análise adequada, que não são de interesse para os alunos, porque não fazem parte da sua realidade, ou seja, não há uma aplicação prática imediata.

“Na atualidade, os parâmetros curriculares nacionais para a educação matemática, trouxeram muitas contribuições positivas para o ensino da matemática no Brasil. Uma delas é o fato de estabelecer que o ensino da matemática nas escolas deve trazer a integração entre as ramificações da matemática, sugerindo também, que se trabalhe o tratamento da informação recebida no cotidiano como uma capacidade essencial para o exercício da cidadania”. (PCN, 2001. p. 53).

Assim também acontecem com a fração, muitos professores pulam o capítulo do livro didático que trabalha com fração com medo dos alunos não alcançar os objetivos propostos ou receio de não saber ensinar.

Segundo a revista Nova Escola, 1998, fração não se ensina com exercícios repetitivos e enfadonhos e sim com desafios e situações que exijam raciocínio. Apresentar para os alunos seqüência de exercícios mecânicos e repetitivos acarretará por parte do aluno revolta e desinteresse.

É interessante ressaltar que quanto mais à criança vivenciar atividades em que ela própria é agente das descobertas, estará usando e desenvolvendo seu próprio raciocínio. Não podemos esperar que com poucas atividades, a criança seja capaz de compreender e enfrentar situações simbólicas.

“...Jogando com os colegas, enfrentando as questões propostas pelo professor, vivenciando experiências concretas, passando às atividades semi-simbólicas, a criança constrói as idéias fundamentais ligadas às frações”. (MARANHÃO e IMENES, 1985, p.39).

A educação lúdica sistematiza o conhecimento através de atividades que estimulam a participação espontânea e exploratória. Em cada brincadeira, história, surpresa, há sempre uma finalidade específica ou uma significação, além do fator de interesse e motivação. Por isso, até mesmo um adulto sente prazer em sua realização. Pois no brincar podem discutir e testar com os demais participantes seus procedimentos e seus resultados. No brincar o aluno explora suas possibilidades ao acaso, sem ter a preocupação de encontrar fórmulas prontas imposta pela escola para resolver os problemas encontrados.

O jogo é uma forma de estimular o aluno para o ensino-aprendizagem e o professor é parte fundamental desse processo.

O professor não deve se prender como construtor de conhecimento, mas como mediador da aprendizagem. Ele passa a ser uma ponte entre o conhecimento e o aluno, estimulando-o a pensar, raciocinar e criar, ajudando-o assim, a construir sua história e enfrentar problemas do seu dia a dia.

CAPITULO II

O LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA

A dificuldade em matemática é tão valorizada que algumas crianças já chegam à primeira série se considerando incompetente para realizar qualquer tarefa que soe como matemática.

É necessário que essa situação se transforme. Acredito que isso pode se dar com propostas de trabalhos que criem a necessidade na criança de buscar estratégia de resolução em que o erro seja visto pelo professor como indicativa para a elaboração de novas propostas de trabalho em função do que se quer que o aluno aprenda.

A matemática, quando apresentada de forma lúdica, provoca na criança, a ânsia de criar, buscar algo novo, interagir com os colegas, coordenar pontos de vista, compreender os sentidos e o porquê das regras.

Os jogos e brincadeiras dão condições para um trabalho coletivo, no sentido de valorizar o conhecimento do aluno, proporcionando-o a desenvolver atitudes criativas, espírito crítico e autonomia. Dá possibilidades para a criança aprender a lidar com os seus conflitos interiores, sendo que, resolvê-los é fundamental e, a partir da sua interação com diferentes situações investigadas é que leva o educando a um processo de construção do conhecimento.

Segundo Satlini, apud Campos (2006, p.15):

“As escolas deveriam entender mais de seres humanos e de amor, de sonhos e fantasias, de símbolos e brincadeiras, de dores e alegrias, do que de conteúdos e técnicas educativas. A criança para aprender precisa interagir com seus pares”.

Para gostar da matemática é preciso compreendê-la. Saber o sentido que ela tem em nossa vida e como utilizá-la.

“Além de organizador, o professor também é consultor nesse processo. Não mais aquele que expõe todo o conteúdo aos alunos, mas aquele que fornece as informações necessárias, que o aluno não tem condições de obter sozinho”. (PCN, 1997, p.40)

O professor deve utilizar-se de estratégias para estimular o aluno a ter interesse pela matemática. A criança deve ser conduzida a aprender com prazer, descobrindo os conceitos matemáticos de acordo com a sua realidade.

Muitos alunos demonstram ter receio da matemática e desperta o sentimento negativo pela mesma. O jogo pode ser um elemento importante pelo qual a criança aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender.

Segundo Moura (1991), através do jogo a criança compreende o mundo trocando seus significados e aprendendo conceitos.

A matemática, dessa forma deve buscar no jogo a ludicidade das soluções construídas para as soluções de problemas vividos pelos homens. (Moura, 1991, p.45)

A construção de conceitos matemáticos por meio da ludicidade torna a criança ativa na sua aprendizagem, ocorre como consequência de absorção de conceitos passados por um simples processo de transmissão de informação.

O ensino da matemática é muito importante para o crescimento individual da criança e deve ser vista pela mesma como parte indispensável de seu conhecimento.

As atividades lúdicas, como brincadeiras e jogos, são altamente importantes na vida da criança. Primeiro, por serem atividades nas quais ela está interessada naturalmente, segundo, por ser no jogo que a criança desenvolve suas percepções, suas inteligências, suas tendências à experimentação e seus instintos sociais.

Conforme Kishimoto, (1994), antes da revolução romântica, três concepções estabeleciam as relações entre o jogo infantil e a educação: (1) recreação; (2)- uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares e (3)- diagnósticos da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

Desenvolver habilidades sensório-motor, e a assimilação dos conteúdos aplicados em salas de aula é alguns dos objetivos dos jogos, e o professor deve utilizar-se de sua criatividade, trabalhando de acordo com a realidade que cerca o educando para facilitar sua aprendizagem. Por esta razão é considerado como instrumento auxiliar no processo educativo. Os jogos matemáticos são muito importantes para o desenvolvimento das crianças, pois permitem que as crianças pensem e reorganizem as situações que vivenciam.

Durante muito tempo, o jogo infantil ficou limitado à recreação, sendo até mesmo usado para “espairecer” após as aulas consideradas “pesadas” como geografia, história, matemática, por exemplo.

Desde o renascimento surge uma outra visão do jogo, já o vendo como instrumento de ensino, valorizando-o como instrumento educativo. (Kshimoto,1994).

Durante o jogo, é possível não só ensinar conteúdos, mas também observar posturas, formas de conduta, onde a criança expressa seus anseios, medos, frustrações e outras características de sua personalidade, além de possibilitar ao professor o conhecimento da evolução do aluno diante dos desafios, propiciando a ele, que interfira na zona de desenvolvimento proximal do aluno.

A criança, ao jogar, não só incorpora regras socialmente estabelecida, mas também cria possibilidades de significados e desenvolve conceitos, é o que justifica a adoção do jogo como aliado importante nas práticas pedagógicas.

Segundo WEIZ (2001, p. 42):

“O que move as crianças é o esforço para que acreditem que aprender existe uma lógica. De certa maneira, aprender é, para elas, ter de reconstruir suas idéias lógicas a partir do confronto com a realidade. E é exatamente porque nem tudo o que elas têm que aprender é lógico ou tem uma lógica que esteja ao seu alcance que constroem idéias aparentemente absurdas, mas que são importantes no processo de aprendizagem. Se o professor não sabe nada sobre o que o aluno pensa a respeito do conteúdo que ele aprenda, o ensino que oferece não tem “com o que dialogar”. Restará a ele atuar como numa brincadeira de cobra-cega, tateando e fazendo sua parte, na esperança de que o outro faça a dele: aprenda”.

As palavras da autora acima ilustram as repostas “incorretas” que os alunos muitas vezes nos dão em sala de aula. Essas respostas servem como pistas para intervirmos no processo de ensino aprendizagem, reformulando perguntas, levantando hipóteses, mediando situações que levam esses alunos a atingir o objetivo esperado.

Muitos professores resistem às mudanças metodológicas por medo de não cumprir com todo o conteúdo programático da série, acabando por conformar com o insucesso dos alunos. A verdade é que infelizmente, muitos professores ainda esperam que os alunos cheguem à sua sala de aula, prontos, sem dificuldades, e isso não acontece, rapidinho dá-se um jeito de jogar a culpa

no professor do ano anterior, na coordenação, na direção, no governo, na família, ou mesmo no aluno, que ou é desajeitado, problemático, desorganizado, ou não tem vontade para aprender, “como o conteúdo programático da série é extenso, não sobra tempo para fazer uma revisão de conteúdos, nem para se preocupar com coisas menores...”. Infelizmente, muitos professores pensam desta maneira, continuam dando aulas tradicionalmente como faziam há dez anos atrás.

Essa visão equivocada, que prioriza a quantidade e não a qualidade dos conteúdos trabalhados, infelizmente ainda é uma realidade em nosso meio, e pelo que se percebe, impera ainda entre muitos professores. Acreditar que os alunos devem chegar à próxima série com uma “bagagem” carregada de conteúdos leva os professores ao autoritarismo, os impele a cobrar de seus alunos o domínio de técnicas, a cópia e a reprodução de processos e respostas em detrimento ao desenvolvimento das percepções temporais, espaciais, do raciocínio lógico-matemático, do aprender lúdico. (LIMA, 2003).

As atividades lúdicas são elementos fundamentais para que os processos de ensino e de aprendizagem da matemática possam superar os indesejáveis métodos da decoreba, do conteúdo pronto, acabado e repetitivo que tornam a educação escolar tão maçante, sem vida e sem alegria. Com o lúdico a criança aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem.

A aula com atividades lúdicas dá oportunidade para o aluno vivenciar situações de imensa criatividade, onde os alunos possam aprender e ensinar ao mesmo tempo, não só entre si, mas a nós também. As atividades lúdicas além de dinâmicas, possibilitam aos alunos a reflexão, construção e desconstrução, gerando situações conflituosas que os levam à aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o término dessa pesquisa posso dizer que a aprendizagem depende da motivação. O aluno precisa tomar para si a necessidade e a vontade de aprender e isso não depende exclusivamente do aluno, demanda que a prática didática garanta condições para que essa atitude favorável se manifeste e prevaleça. Nessa prática didática o professor deverá ser criativo utilizando atividade lúdica, movimentos corporais, dobraduras e criar situações problemas onde o aluno possa pensar e refletir para construir seu conhecimento.

Estar atento às alternativas que os alunos encontram para sanar os problemas matemáticos escolares e da vida diária é compreender seus processos de pensamentos. Além disso, pensar é construir opções, criar novos recursos, novas hipóteses e poder estender esta aprendizagem para a vida cotidiana.

É preciso reconhecer as habilidades de raciocínio da criança e ajudá-la a desenvolvê-las na escola. O professor deve utilizar sua experiência como aluno, sua formação e a análise reflexiva de sua atuação como instrumento de compreensão, planejamento e avaliação. A matemática que as crianças

aprendem na escola deve lhes dar acesso a novos meios de pensar que é tão necessário neste mundo dinâmico em que vivemos.

A partir do que está sendo posto, os professores podem repensar sua visão sobre a matemática, aproveitar todos os contextos para trabalhar o pensamento matemático, percebendo nos alunos suas estratégias individuais de solução.

O professor preparado para ser um educador matemático, além de conhecer a natureza dos conceitos matemática precisa compreender os processos de aprendizagem, como o aluno compreende o objeto do conhecimento, mediado por situações-problema, a fim de entender como o educando pensa para chegar a determinadas soluções e conseguir ajudá-lo a encontrar caminhos.

Hoje, exige que o professor contextualize o agir pedagógico de maneira que venha possibilitar o aluno a pensar, trocar idéias e fazer novas descobertas desenvolvendo gradativamente o seu conhecimento.

Com essa pesquisa pude perceber o quanto o lúdico contribui para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças e a importância do professor se aperfeiçoar para buscar alternativa e soluções para os problemas enfrentados no dia-a-dia no ensino da matemática nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

Vale ressaltar aqui, que não existe um caminho que possa ser identificado como único e melhor para o ensino dos conteúdos matemáticos, mas conhecer diversas possibilidades de trabalhá-los passa ser fundamental nesse processo de aprendizagem.

BIBLIOGRAFIA

ANTUNES, Celso. *A linguagem do afeto: como ensinar virtudes e transmitir valores*. Campinas: Papirus, 2005.

CAMPOS, Deyse Cristina. *Programa de Cursos*. Curitiba: Apostila Positiva, 2006.

CARVALHO, D.L. *Metodologia do ensino de matemática*. São Paulo: Cortez, 1991.

DANTE, L.R. *Didática da resolução de problemas de matemática*. São Paulo, Ática, 1991.

D.'AUGUSTE, C.H. *Métodos modernos para o ensino de matemática*. Rio de Janeiro: Ao livro técnico, 1981.

ESCOLA Ciclada de Mato Grosso. *Novos tempos e espaços para ensinar – aprender a sentir, ser e fazer*. Secretaria de Estado de Educação. Cuiabá, 2000.

JORNAL da Alfabetização nº. 18. s/d.

KISHIMOTO, T, M. *O Jogo e a educação infantil*. São Paulo, Pioneira, 1994.

LIMA, Reginaldo Naves de Souza. *Matemática*. Contactos matemáticos do primeiro grau. Cuiabá, EDUFMT, 2003. Fascículo 1.

MARANHÃO, Maria Cristina S. de A., IMENES, Luiz Márcio P. *Jogos com frações*. IN: Revista do Ensino de Ciências, nº 14, p. 47-53, set. 1985.

MOURA, M. O. *O jogo na educação matemática* IN: Idéias O jogo e a construção do conhecimento na pré-escola. São Paulo: FDE, n.10, p.45-53, 1991.

MOURA Manuel Orisvaldo. *A série busca no jogo: do lúdico na matemática*. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchila (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2000,

NOVA Escola. *A revista do ensino fundamental*. Nº. 113- jun. 1998.

NOVA Escola. *Há vagas para professores*, set. 2004.

PARÂMETROS Curriculares Nacionais – Matemática / Ministério da Educação, Brasília: A Secretaria, 2001.

PARÂMETROS Curriculares Nacionais: Matemática. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

PAVANELLO, Regina Maria. *O abandono do ensino da geometria no Brasil: causas e conseqüências*. IN: Revista Zetetike, Campinas, I, nº. 1, 1993.

PIAGET, Jean. *Psicologia e pedagogia*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

WEIZ, Telma com Ana Sanches. *O diálogo entre o ensino e a aprendizagem*. 2.ed. São Paulo: Ática, 2001