

O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE LUDIC AND THE TEACHING/LEARNING PROCESS OF MATHEMATICS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Andressa Ferreira Rodrigues¹⁷
Laylla Carolina Lemos Rodrigues¹⁸
Gilson Xavier de Azevedo¹⁹

RESUMO: O Objetivo desse artigo é compreender a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e sua aplicação no desenvolvimento dos alunos na educação infantil. Justifica-se que a todo momento, as crianças se deparam com a matemática, assim, sendo, desde cedo, pode ser uma tarefa prazerosa, contando que, o lúdico faça parte dessa prática. Parte-se do problema sobre como o lúdico pode ser usado para auxiliar os discentes, da Educação Infantil na assimilação dos conceitos matemáticos? Trabalha-se com a hipóteses de tal, que todo docente deve saber da importância de trabalhar a matemática na Educação Infantil de forma que se preconizara a viabilizar o desenvolvimento da criança, assim atendendo para além das definições e conteúdos geradores presentes na BNCC. A metodologia empregada é a exploratória de caráter bibliográfico com análise qualitativa das fontes. Aponta-se por resultado a constatação de que a partir do lúdico o educando venha a se interessar mais, que tenha vontade de criar e aprender associando as suas experiências.

Palavras-Chave: Educação. Matemática. Lúdico.

ABSTRACT: The objective of this article is to understand the importance of play in the teaching-learning process and its application in the development of students in early childhood education. It is justified that at all times, children are faced with mathematics, so, from an early age, it can be a pleasant task, provided that the ludic is part of this practice. Does it start with the problem of how the ludic can be used to help the students of Early Childhood Education in the assimilation of mathematical concepts? It works with the assumption that every teacher should know the importance of working with Mathematics in Early Childhood Education in order to advocate and facilitate the development of the child, thus meeting the definitions and generative contents present in the BNCC. The methodology used is exploratory with a bibliographical character with qualitative analysis of the sources. It is pointed out as a result the finding that from the playful the student will become more interested, that he will have the will to create and learn by associating his experiences.

Keywords: Education. Math. Ludic.

¹⁷ Estudante de Licenciatura em Pedagogia (UEG) – e-mail: andressa09vct@hotmail.com

¹⁸ Estudante de Licenciatura em Pedagogia (UEG) – e-mail: layllacarolina10@outlook.com

¹⁹ (Orientador) Pós-doutor em Educação pela PUC GO (2020) – e-mail: gilson.azevedo@ueg.br






















INTRODUÇÃO

Ao discorrer a respeito do processo de ensino/aprendizagem de matemática e as questões formadoras desta no ensino da educação infantil, pode-se dispor que o mesmo dentro da mentalidade do aluno está vinculado muitas vezes a situações de estresse e mal estar, sendo a matemática uma espécie de assunto gerador complexo que deve ser encarado como um desafio e com certos níveis de angústia por parte dos discentes, tal tipo de preconceito se enraíza na mentalidade do aluno e o acompanha para o resto do seu desenvolvimento formando bloqueios e atrapalhando o seu desenvolvimento pleno e completa absorção do conteúdo.

Esse trabalho se justifica, porque todo docente deve saber da importância de trabalhar a matemática na Educação Infantil de forma a se preconizar e viabilizar o desenvolvimento da criança, assim atendendo para além das definições e conteúdos geradores presentes na BNCC (2021), mas viabilizando seu desenvolvimento como indivíduo crítico, com capacidade de analisar e compreender o seu entorno.

O objetivo desta pesquisa é compreender a importância do lúdico dentro do processo de ensino-aprendizagem e sua aplicação no desenvolvimento dos alunos na educação infantil.

Parte-se do questionamento sobre como o lúdico pode ser usado para auxiliar os discentes, da Educação Infantil na assimilação dos conceitos matemáticos.

Para o desenvolvimento de tal, salienta-se que a mesma é uma pesquisa científica de caráter qualitativo que busca dispor a respeito da formação social dos indivíduos, processo este de pesquisa definido por Lakatos e Marconi (2017) como atendente aos parâmetro do levantamento bibliográfico, onde através de disposições já publicadas no universo científico, faz-se um novo levantamento de forma a dar suporte a um processo de hipótese/dedução protagonizado pelo autor que os usa como fundamentação para o seu novo trabalho, retirando de outros autores o suporte necessário para sua teoria.

Assim, compreende-se que o ensino de matemática, para que se realize com êxito precisa ser analisado e atrelado a metodologias significativas, que possam dar suporte tanto ao docente quanto aos seus alunos, de forma que o processo de construção do conteúdo gerador seja escalonado e traga consigo real significado e compreensão.

É notório que, a todo o momento, as crianças se deparam com a matemática. Assim, o período escolar é onde o conhecimento cotidiano e o conhecimento escolar se encontram. Aprender a matemática, desde cedo, pode ser uma tarefa prazerosa, contando que, o lúdico faça parte desta prática. Dessa forma, o uso de jogos na matemática é importante e é um meio



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

indispensável para promover uma aprendizagem significativa. Os jogos e as brincadeiras quando aliados ao ensino, devem favorecer as crianças a construção do conhecimento científico, promovendo a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo desafios e instigando-os a buscar soluções para as situações que se apresentam durante as brincadeiras e os jogos, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

Portanto, os jogos e as brincadeiras podem ser utilizados como um instrumento facilitador da aprendizagem da matemática em sala de aula, pois auxiliam no desenvolvimento das habilidades, cognitivas, social, emocional e psicomotora. Sendo assim, esse trabalho justifica-se a partir do processo de análises da formação de metodologias de trabalho que fundamentam o ensino/aprendizagem de matemática para crianças de forma lúdica, visando resultados significativos e formadoras.

Para se efetivar à proposta, trabalha-se inicialmente a questão histórica, depois a questão conceitual e por último a aplicação do tema à educação.

1 HISTORIOGRAFIA DO TEMA

Ao se observar o processo de desenvolvimento infantil no tangente a sua entrada no sistema educacional, pode-se observar que quando as crianças são inseridas na Educação Infantil, em seus diferentes níveis (desde as creches, maternais, pré-escolas até o ensino fundamental I) que as mesmas se deparam com outras maneiras de se relacionarem com a matemática e os temas geradores da mesma, com as formas de se lidar com os conteúdos e com diversas metodologias de ensino.

O lúdico apresenta a sua origem na palavra latina “ludus” que significa jogo. Ao entendermos o significado do termo, notamos que ele nos leva a pensar em jogos, brincadeiras e o ato de brincar, no entanto, é mais do que isso, pode ser entendido como um “traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano” (SILVA et al., 2015).

Segundo Campos (2001) os jogos e as brincadeiras são necessários para saúde, tanto intelectual emocional ou física do sujeito, desde as civilizações antigas. Compreendendo que estes impulsionam o desenvolvimento da linguagem, da autoestima e do pensamento, proporcionando a construção de um aprendizado significativo e prazeroso. Ao longo das transformações da sociedade, pode-se afirmar que a ludicidade não se manteve de forma única, nem de maneira inalterável, pois o lúdico se manifesto de diversas maneiras e desde a época primitiva através da dança, luta, pesca e caça (ANTUNES, 2005).



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

Para Claparede (2003): “A criança é um ser feito para brincar, e que o jogo é um artifício que a natureza encontrou para envolver a criança numa atividade útil do seu desenvolvimento físico e mental”. Sendo assim, o lúdico no cotidiano escolar colabora para o crescimento físico da criança e propicia o desenvolvimento do pensamento, raciocínio e a imaginação, caracterizando um modo de ordenar e dar sentido à experiência.

O lúdico é uma prática que proporciona prazer e diversão, envolvendo o indivíduo de forma total e intensa. A criança desenvolve sua sensibilidade, percepção, tanto ao realizar brincadeiras, como jogos e dinâmicas. Os jogos e as brincadeiras tem o saber de desconhecer o que se conhece, pois, cada jogo e brincadeira é um universo a ser redescoberto, revivido e reaprendido. Assim, para as crianças os jogos se tornam um desafio, fazendo com que as mesmas criem estratégias, levantem hipóteses e busquem soluções.

Gagné (1971) defende o uso lúdico, pois através dele o “aluno interessa-se mais pelo tema abordagem, desenvolve a capacidade de observação, aproxima-se da realidade, visualiza e concretiza os conteúdos e fixa a aprendizagem”. Sendo assim, o lúdico favorece a criança relacionar criativamente com todas as disciplinas do currículo, como a matemática, proporcionando a mesma à reflexão, a expressão e o raciocínio.

Dessa forma, é fundamental que os professores transportem para o campo de ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciativa e as habilidades. Pois segundo Teixeira, (2014, p. 49):

O jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável à aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado. (TEIXEIRA, 2014, p. 49).

Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras são metodologias de ensino, que une interesse, prazer e conhecimento aos discentes. Pode-se observar que segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEIs) a educação infantil é a:



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

Primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social. (BRASIL, 2010, p. 12).

Entretanto, como salienta Arrais e Silveira (2017) muitas vezes, ao expor a criança a alguns métodos de ensino, ou até mesmo a um conteúdo sem a devida explicação e significação, ocorre uma ruptura um desligamento entre o conhecimento vivido e o escolar assim desvinculando o quanto este tipo de abordagem é importante e necessário para a mesma, e isso sistematicamente poderá tornar a aprendizagem desmotivadora e não significativa.

A criança entra em contato com a matemática desde o seu nascimento e mesmo antes dele. A partir do momento em que chega ao mundo ela insere-se numa sociedade na qual os números, o espaço, as formas, ou seja, as grandezas matemáticas fazem parte. Mas, a partir do momento em que entra na Escola, seja de Educação Infantil, seja nos anos iniciais do Ensino Fundamental, ela depara-se com outra maneira de aprender, diferente daquela que conhecia no convívio familiar ao qual estava acostumada. (ARAÚJO, 2015, p. 3).

Conforme a teoria de Moraes (2015) o processo de escolarização e de desenvolvimento, compreenda diversos conteúdos, esses temas geradores e aporte de vários outros conhecimentos denotando a interdisciplinaridade do processo de ensino, assim conhecimentos como as grandezas de medida, suas características e a compreensão do signo com o seu objeto gerando uma compreensão geral e espacial de quantidade, símbolo e significado. Sendo assim, pode-se concretizar que o desenvolvimento das crianças acaba operando com objetos reais e neles focalizando os parâmetros de grandezas, como em um processo de observação - hipótese - dedução, assim podendo dizer que as mesmas aprendem a comparar as coisas por uma ou outra grandeza, a partir de um processo de observação, podendo a partir desta ir determinando a sua igualdade e desigualdade.

Ao se dispor sobre os conteúdos geradores, o referencial disposto pelo RCNEI (1998) divide o referencial para a educação infantil em três blocos principais: “Números e Sistema de Numeração” onde se busca compreender as ordens numéricas e a sequência de signos, “Grandezas e Medidas” dispondo a respeito das relações entre as sequências e as operações básicas de interação entre eles e “Espaço e forma”. Onde se dispõe a respeito dos tamanhos, áreas e volumes que os objetos podem ocupar.

Assim, preconiza-se buscar formas de se trabalhar com esse público, de forma que o processo educacional seja criador de significado de forma que “A boa aprendizagem é aquela

cognitiva da criança ainda em desenvolvimento em fase de construção, onde os saberes são construídos, formados e sintetizados.

A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadureceram, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas “brotos” ou “flores” do desenvolvimento, em vez de “frutos” do desenvolvimento. (VYGOTSKY, 2007, p. 98).

Para Bittencourt e Ferreira (2002, p. 15-16) ao discorrer sobre a aplicabilidade do lúdico a mesma traz três tipos de benefícios para o aluno e para o seu desenvolvimento, o primeiro é o benefício físico, este embasado na potencialidade da ação, no estímulo à competitividade e a movimentação corporal e coordenada. O segundo benefício é o tangente às capacidades intelectuais, onde a criança pode se preparar, expressar, impor sua posição e mostrar suas capacidades e conhecimentos e ainda atrelado ao benefício didático onde a mesma passa a considerar atividades antes tediosas em atividades prazerosas facilitando a compreensão.

Ainda analisando intrinsecamente os benefícios e as potencialidades deste tipo de abordagem, pode-se ao analisar os Parâmetros Curriculares Nacionais que em seus ditames ainda complementam e debatem a despeito do tema que “a participação em jogos de grupo também representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para a criança e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico” (BRASIL, 1997, p. 32), ou seja, para além de uma atividade lúdica o jogo se configura como uma série de outras abordagens, estas intimamente ligadas ao desenvolvimento geral do indivíduo sendo um fator gerador de consciência e aprendizado.

IMAGEM 01: Projeto brincando e aprendendo com os jogos numéricos motiva crianças a aprender matemática.



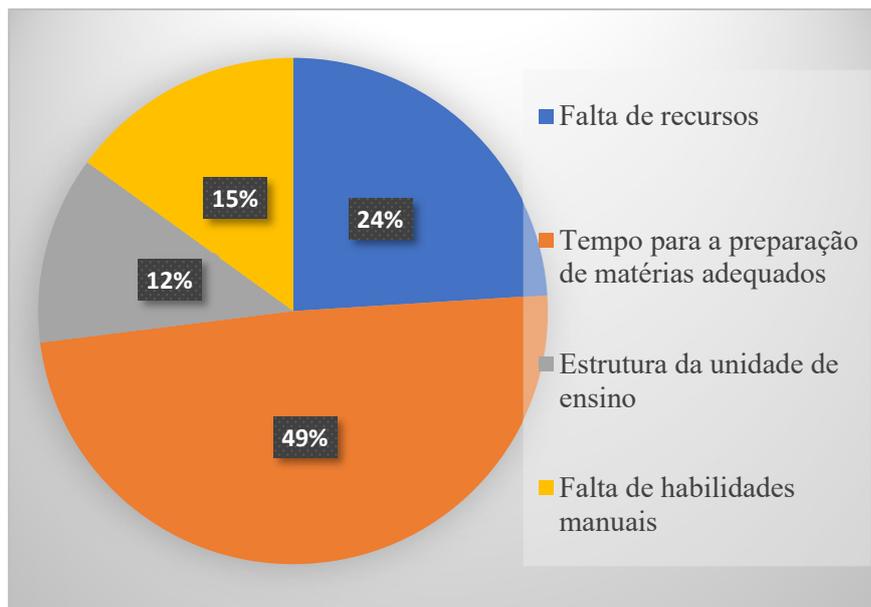
FONTE: SECRETARIA DO ESTADO DE EDUCAÇÃO E ESPORTE (2013).

Desse modo, de acordo com o RCNEI (1998, p.18), uma abordagem a ser considerada está na utilização de situações do cotidiano das crianças, seu dia a dia, suas próprias ações ou influências, para fazer uma relação com a matemática, fazer uma ponte entre significante e significado e fazer com que as mesmas se interessem pelos jogos, por brincadeiras, histórias, festas e etc, de maneira que neste método se possa concentrar todo o processo de aprendizagem.

“No jogo simbólico a criança se interessa pelas realidades simbolizadas, e o símbolo serve somente para evocá-las. As funções dos jogos simbólicos (compensação, realização de desejos, liquidação de conflitos) somam-se ao prazer de se sujeitar à realidade.” (FRIEDMANN, 2006. p. 25)

A alguns desafios inerentes a profissão, estes ligados a diversos fatores, a aplicação das ludicidades às vezes se limita frente a alguns desafios, estes precisando ser analisados por parte do corpo docente para que sejam suplantados viabilizando a aplicação deste tipo de abordagem, que já se prova sendo benéfico em diversas áreas do conhecimento, ao se buscar compreender estes desafios pode-se tanger a respeito das disposições levantadas e discutidas na imagem 01.

IMAGEM 02: Gráfico Quais as dificuldades em trabalhar a ludicidade em sala de aula.



FONTE: CORDEIRO, COUTINHO, NEGRONE e SILVA (2019)

Ainda sobre os desafios, pode-se analisar que na obra de Silva (2010, p. 23) a mesma busca discorrer sobre as habilidades necessárias para o desenvolvimento e aplicação de jogos, de forma que estes alcancem todo o potencial e o efeito esperado dentro de sala de aula

REVISTA DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO

[...] para cada jogo apresentarei seus objetivos, material necessário, regrase procedimentos da melhor maneira possível para que se tenha uma aplicação dos jogos com objetividade e sucesso; para melhor compreensão, pois após a escolha de um jogo a ser trabalhado em sala de aula o professor precisará das regras e procedimentos bem claros, especificando o que se pode ou não pode fazer durante todo o processo. (SILVA, 2010, p. 23).

É fundamental ver o brincar sobre esses dois momentos: na educação e no progresso cognitivo e social. Deste modo, os alunos têm a chance de fazer, elaborar e controlar seus jogos e brincadeiras. Seu progresso é determinação do convívio de um conhecimento normal, mas lado a lado incentivado que sucede por forma da tentativa proporcionada no local e com a exclusiva habilidade natural do aluno. Contudo, é fundamental prevenir que todo aluno tem seu tempo certo e particular pessoal, ainda que quaisquer vivenciem pelas mesmas passos ou momentos do progresso humano.

Desse modo, de acordo com o RCNEI (1998, p. 18), uma abordagem a ser considerada está na utilização de situações do cotidiano das crianças, seu dia a dia, suas próprias ações ou influências, para fazer uma relação com a matemática, fazer uma ponte entre significante e significado e fazer com que as mesmas se interessem pelos jogos, por brincadeiras, histórias,

festas e etc, de maneira que neste método se possa concentrar todo o processo de ensino/aprendizagem.

3 APLICAÇÃO DO TEMA À EDUCAÇÃO

Ao definir sobre o uso de jogos dentro do processo de ensino de matemática, Luz (2010) salienta que este tipo de abordagem estimula a inteligência lógico-matemática sendo esta, uma das múltiplas inteligências, das quais o ser humano é dotado, e que podem ser desenvolvidas a partir do processo educacional, entretanto apresenta-se mais aguçada em algumas pessoas do que em outras, assim notando a importância de atividades lúdicas e de metodologias ativas, para que através dessas todos possam se desenvolver de forma crítica e libertadora.

Embora a Matemática faça parte do cotidiano das pessoas, e esteja presente em quase todas as nossas ações, no ambiente escolar ela se apresenta muito desvinculada do contexto dos educandos; a disciplina se apresenta sistemática, mecânica e sua linguagem muitas vezes se diferencia da língua falada, tornando a compreensão dos seus conceitos mais difícil e complexa do que deveria ser. Como disciplina, a Matemática é historicamente uma das mais temidas e a que apresenta os maiores índices de rejeição entre os educandos. Por outro lado, e contribuindo para aumentar esta problemática, nossa experiência demonstra que os educadores que trabalham nas séries iniciais, em sua maioria, muitas vezes não gostam de ensinar Matemática ou o fazem sem buscar meios propícios ao seu entendimento (TENÓRIO; SILVA, 2010, p. 77).

O jogo de acordo com Antunes (2008), pensando única e somente em seu sentido integral, pode ser considerado um dos mais eficientes meios canalizadores e viabilizadores do desenvolvimento de inteligências observados. “O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) realize tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições.” (ANTUNES, 2008. P 17).

Ele é um recurso largamente empregado na Educação Infantil, etapa escolar em que o lúdico ou a brincadeira é um meio bastante utilizado nos processos de educação e aprendizagem. Neste sentido, o jogo é uma forma didática de trabalhar com os conteúdos e conhecimentos específicos das diferentes áreas do saber” (ARAÚJO, 2009, p. 300).

Costa, Oliveira e Silva (2011) ao fazer uma busca, denotaram que dentro dos jogos observados, são propostas diversas abordagens, dando assim várias classificações e divisões aos diferentes tipos de métodos e de conjuntos de regras a serem considerados podendo ser:



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

Jogos de azar: aqueles jogos onde há um processo atrelado entre a sorte e a inteligência de raciocínio do jogador, pensando matematicamente a aplicação deste tipo de jogo ao ensino de matemática pode-se dispor por exemplo no desenvolvimento de um jogo de cartas com conceitos ou operações matemáticas.

Embora tenhamos consciência de que o processo de apropriação dos conceitos escolares é diferente da lógica do cotidiano, pois retrata conceitos e pensamentos mais amplos e complexos, somos defensores de medidas pedagógicas que busquem transformar o ensino da Matemática de tal modo que valorize os conhecimentos progressos trazidos pelas crianças, adquiridos no dia a dia, ampliando-os gradativamente e mostrando a utilidade prática da aprendizagem de conceitos matemáticos para a sua vida não apenas no âmbito da escola (TENÓRIO; SILVA, 2010, p. 78).

Jogos de quebra-cabeças: jogos de soluções, a princípio desconhecidas para o jogador, assim mais uma vez podendo ser aproveitando dentro da área pedagógica como uma ferramenta de aplicação de conteúdos geradores, fazendo com que conceitos estejam fisicamente representados por peças que se encaixam.

Jogos de estratégias: são jogos que dependem exclusivamente da elaboração de estratégias, pensando matematicamente, jogos como dominó, trilha entre outros que desenvolvam capacidades didáticas e de raciocínio são facilmente atrelados a este tipo de metodologia.

Jogos de fixação de conceitos: casos onde questionários em formato de quiz, perguntas e respostas dentre outros métodos que podem ser aplicados após a explanação ou aplicação de um conteúdo em específico para compreender os níveis de aprofundamento do indivíduo em determinado conteúdo gerador.

A Matemática do cotidiano é mais atraente, tanto para a criança como para o adulto, pois está ligada à utilidade, à resolução de situações-problemas enfrentadas na vida diária. É uma Matemática de respostas aos problemas e é apresentada com uma linguagem simples e rotineira, que pode ser aplicada por todos sem precisar considerar o grau de escolaridade do indivíduo. [...] A criança, ao chegar à escola, encontra uma nova realidade que a conduz a deixar um pouco de lado seu mundo imaginário e lúdico para encarar o mundo escolar cheio de regras, programas, conteúdos voltados a um currículo bem distinto, que pretende atender desde cedo às necessidades do mercado de trabalho (TENÓRIO; SILVA, 2010, p. 78).

Jogos computacionais: estes atrelados ao mundo dos games, do processo de gamificação e de aplicação prática de formas de se jogar no mundo virtual com uma amálgama

de plataformas que disponibilizam jogos e atividades específicas, algumas inclusive acompanhadas de músicas, cores e outros artifícios que prendem a atenção da criança.

Jogos pedagógicos: são jogos desenvolvidos com o objetivo direto de passar ou transmitir algum tipo de conhecimento, assim dispondo que fica a cargo do docente ou da equipe dar asas à imaginação e desenvolver regras, método e forma de aplicação para tal.

Deste modo, podendo compreender a importância deste tipo de abordagem, Starepravo (2010, p. 20), que em sua obra, ressalta a importância de saber usar os jogos no ensino da matemática para que assim se possa sempre tirar o maior proveito possível deste tipo de abordagem, propondo atividades onde a criança possa utilizar os seus conhecimentos, seu ritmo de raciocínio e não apenas façam de forma mecânica.

A forma como a matemática é trabalhada dentro da sala de aula é fundamental, para o desenvolvimento da aprendizagem e para a construção de conhecimentos das crianças, assim, os educadores podem trazer atividades lúdicas inovadoras e significativas, para que as mesmas possam ter um repertório amplo de aprendizado.

Tanto a Matemática como a língua materna são estruturadas em sistemas de representações que são elaborados com base na realidade; dão significado e conceito às coisas, aos objetos, às ações, bem como auxiliam no desenvolvimento das relações no contexto social. Essas duas linguagens são, portanto, necessárias à comunicação, pois a leitura, a escrita, a oralidade, a realização de cálculos, o uso de símbolos contribui diretamente para a integração do indivíduo na sociedade. Enquanto a língua materna, com seus códigos e signos exprime ideias, a Matemática exprime as noções de quantidade. Em conjunto, essas linguagens, sem dúvida, contribuem de forma decisiva para a sobrevivência humana. Por que, então, é tão difícil aprender Matemática? Refletindo sobre a problemática, encontramos a teorização de Piaget sobre aprendizagem que pode elucidar a situação (TENÓRIO; SILVA, 2010, p. 79).

A importância da matemática para a aprendizagem do aluno influencia na compreensão de fatos da vida que antes não eram entendidos, e agora passa a ser entendidos, podendo, desse modo, atuar na resolução de problemas em seu cotidiano e dentro do espaço escolar. A matemática está presente diariamente na sociedade, assim, o uso da mesma dentro da sala de aula, deve ser prazeroso e compreensível, pois assim será possível estimular os alunos a vencer as etapas e ir avançando cada vez mais no ensino.



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

Ensinar Matemática é desenvolver o raciocínio lógico-dedutivo, estimular o pensamento autônomo, a criatividade e a capacidade de interpretar e resolver problemas. Mas o ensino da Matemática, que se encontra na maioria das escolas que oferecem as séries iniciais, é tradicional. A Matemática é apresentada de forma sistematizada, com situações-problemas isoladas e com base, principalmente, no livro didático. Raramente acontece através de uma metodologia participativa, criativa e lúdica, de forma a facilitar e capaz de estimular a construção de conceitos matemáticos. Os alunos, frente a este quadro, apresentam apreensão, receio e descontentamento; têm medo de reprovação e dos mitos que a envolvem; procuram resolver as operações matemáticas adivinhando as respostas, criando uma lógica pessoal, distante de uma verdadeira e duradoura aprendizagem (TENÓRIO; SILVA, 2010, p. 80).

Como afirma Piaget (1967) “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Assim o ensino da matemática na Educação Infantil, pode ser trabalhado de diversas maneiras, sendo necessário buscar desenvolver atividades diferentes para que as crianças possam associá-las com facilidade, o lúdico é um caminho significativo, trazendo para as crianças, desafios, soluções e estratégias a partir de jogos e brincadeiras. O educador sendo o mediador do aprendizado deve trazer jogos relacionados à matemática que estimulam a memória, o raciocínio, o compartilhamento e a socialização de conhecimento.

Por tanto, o uso de jogos e brincadeiras no ensino da matemática tem por intuito fazer com que as crianças se interessem mais pela disciplina, despertando o empenho desta. A aprendizagem, a partir do lúdico permite que o educando se interesse mais, que tenha vontade de criar e aprender associando as suas experiências.

CONCLUSÃO

Ao final do trabalho bibliográfico para construção deste artigo científico foi capaz enxergar que o uso de jogos lúdicos e outras atividades lúdicas no ensino da disciplina de matemática são essenciais no processo de ensino, desde que questionados de forma inteligente e conduzido. O aluno cria a ideia de número por meio de peças, os jogos são grandes auxílio para desenvolver e gerar outras experiências. Desde a utilização dos jogos lúdicos damos liberdade e entendemos a imaginação das crianças estimulando não apenas para fase acadêmico, mas inclusive em comunidade.

O processo de desenvolvimento da criança é formado por uma série de influências, estas vindas de diversas ações, isoladas ou não, protagonizadas pelas mesmas formam e moldam a personalidade e as ações das mesmas ao longo do seu desenvolvimento, assim

observando que crianças, precisam e devem brincar, esta atividade está relacionada a sua forma de compreensão do mundo, de representação de símbolos e de construção social e mental.

Pensando matematicamente, há diversos desafios, desde compreensão, projeção e de aplicabilidade de alguns conceitos, os jogos entram como um reforço uma forma de se analisar e fazer uma ponte entre significante e significado, dando assim aporte ao processo de ensino/aprendizagem, de forma que o docente passa a ser formador de consciência e de experiências.

Assim, compreendendo que a formação docente, o estudo de metodologias de ensino e o desenvolvimento de atividades dentro de sala de aula são diferenciais no que tange a aprendizagem de matemática no ensino fundamental, onde o processo passa a ser tão importante quanto o seu fim, metodologias assim são facilitadoras e auxiliam o discente em seu desenvolvimento pleno.

Enfim, podemos confirmar que os jogos e atividades lúdicas e um excelente auxílio pedagógicos interligado ao ensino e aprendizagem propiciando um ensino prazeroso e importante em todas as áreas de conhecimento principalmente na disciplina de matemática.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, E. S. **Princípios e práticas da perspectiva histórico-cultural para o ensino de matemática na infância**. XIV CIAEM-JACME, Chiapas, México, 2015.

ARRAIS, L. F. L; SILVEIRA, A. F. **O ensino da matemática na educação infantil: uma análise sobre os documentos orientadores da prática pedagógica**. Trabalho de Conclusão do Curso Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual de Maringá. UEM - Universidade Estadual de Maringá - Maringá/PR. 2017. Disponível em: <http://www.dfe.uem.br/anafiviasilveira.pdf>. Acesso em: 29 de novembro de 2022.

BASTOS, I. M. e S; PEREIRA, S. R. **A Contribuição de Vygotsky e Wallon na compreensão do desenvolvimento infantil**, 2003 Disponível em <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/download/1206/102> acesso em 29 de novembro de 2022

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil vol 1** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. 101p.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica**. – Brasília: MEC, SEB, 2010. Disponível em http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=9769-

diretrizescurriculares2012&category_slug=janeiro-2012-pdf&Itemid=30192> acesso em: >
acesso em: 29 de novembro de 2022.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

LUZ, E. V. da, **O lúdico na aprendizagem de matemática**. Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA – Assis, 2010. 97p. Orientador: Maria Beatriz Alonso do Nascimento Trabalho de Conclusão de Curso – Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA. Disponível em: <https://cepein.femanet.com.br/BDigital/arqTccs/0711280051.pdf>. Acesso em: 30 de novembro de 2022.

MORAES, S. P. G. **Apropriação da Linguagem Matemática na Educação Infantil**. In; PARANÁ. Secretaria de estado da Educação. Orientação Pedagógica da Educação Infantil: Estudos e reflexões para organização do trabalho pedagógico. Curitiba: SEED-PR, 2015. p. 87.

TENÓRIO, RM., and SILVA, RS. **Capacitação docente e responsabilidade social: aportes pluridisciplinares** [online]. Salvador: EDUFBA, 2010. 326 p.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Enviado em: 14/01/2024.

Aceito em: 07/02/2024. (Artigo pré-aprovado nas bancas de TCC da UEG UAB 2022/2).