



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS URUÇUÍ
CURSO ESPECIALIZAÇÃO DE ENSINO CIÊNCIAS

CAMILA BRANDÃO DOS SANTOS

ATIVIDADES LÚDICAS COMO UMA DIDÁTICA DO ENSINO
DE MATEMÁTICA PARA OS ALUNO(A)S DO ENSINO
FUNDAMENTAL.

URUÇUÍ -PI

2023

CAMILA BRANDÃO DOS SANTOS ¹

ATIVIDADES LÚDICAS COMO UMA DIDÁTICA DO ENSINO DE
MATEMÁTICA PARA OS ALUNO(A)S DO ENSINO FUNDAMENTAL.

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo) apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de Especialização de ensino ciências do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Uruçuí-PI.

Orientador: Prof.(a). Ana Paula Nunes

URUÇUÍ-PI
2023

¹ Acadêmica do curso de Especialização de ensino ciências– IFPI – Campus Uruçuí – PI. E-mail: cs194088@gmail.com

CAMILA BRANDÃO DOS SANTOS

**ATIVIDADES LÚDICAS COMO UMA DIDÁTICA DO ENSINO DE
MATEMÁTICA PARA OS ALUNO(A)S DO ENSINO
FUNDAMENTAL.**

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo) apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de Especialização ensino ciências do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Uruçuí-PI.

Aprovada em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof.(a). Ana Paula Nunes (Orientadora)
Instituto Federal do Piauí (IFPI)

Prof. Dr. Bruno Ribeiro de Mesquita
Instituto Federal do Piauí (IFPI)

Prof. Dr. Tancredo Augusto de Carvalho Fontineles
Instituto Federal do Piauí (IFPI)

RESUMO

O presente trabalho relata que a didática estuda os saberes que são necessários para formação do professor, disciplina na qual se adquire conhecimento que serão usados nas aulas práticas, quando se escolhe usar uma metodologia diferente para ministrar conteúdos se utiliza uma maneira de ensinar que não seja habitual. Atividades lúdicas são aquelas que se utilizam jogos e brincadeiras, ou seja, são atividades de entretenimentos com o objetivo de chamar a atenção dos(as) alunos(as). Sabemos que brincar faz parte da infância de toda criança e como é importante para sua formação. O referido estudo tem por objetivo geral compreender a importância de atividades lúdicas no ensino aprendizagem, como uma didática de ensino. Assim foi utilizada a pesquisa bibliográfica que versa sobre a temática. A abordagem do texto sob o enfoque da importância das atividades lúdicas, os teóricos e dispositivos legais que embasaram a presente pesquisa se fundamenta nas teorias de autores como: Libâneo (2013); Pimenta (2011); Gonzaga (2017); Freitas (2011); Fialho (2008); Rêgo (2010); e Lapa (2017). Destaca-se também a importância das atividades lúdicas como uma didática de ensino de matemática. Sendo que a importância de se trabalhar com o lúdico como uma didática de ensino, é buscar com que os alunos se interessem por essa disciplina fazendo com que percebam que estar numa sala de aula não é uma obrigação, não são aulas chatas e sem sentido. A pesquisa foi relevante porque mostrou o quanto é importante os jogos lúdicos nas disciplinas, nos quais docentes e discentes podem melhorar suas relações usufruindo de melhorias de compreensões no ensino.

PALAVRAS- CHAVES: Jogos lúdicos; Ensino/aprendizagem; Didática.

ABSTRACT

The theme of this work is: Recreational activities as a teaching method for teaching mathematics to elementary school students. Then, the present work reports that didactics studies the knowledge that is necessary for teacher training, a subject where knowledge is acquired that will be used in practical classes, when choosing to use a different methodology to teach content, a way of teaching that is not usual is used. Recreational activities are those that use games and games, that is, they are entertainment activities with the aim of attracting the attention of students. We know that playing is part of every child's childhood and how important it is for their development. This study has the general objective of understanding the importance of playful activities in teaching and learning, as a didactic teaching. Thus, the bibliographical research that deals with the theme was used. The approach of the text Mister emphasizes under the focus of the importance of the ludic activities, the theorists and legal devices that based the present research based on the theories of authors such as: Libâneo (2013); Pepper (2011); Gonzaga (2017); Freitas (2011); Fialho (2008); Rêgo (2010); Lapa (2017). Also noteworthy is the importance of recreational activities as a teaching method for teaching mathematics. Since, the importance of working with the ludic as a teaching didactics, is to get the students interested in that discipline, making them realize that being in a classroom is not an obligation, they are not boring and meaningless classes. The research was relevant because it showed how important playful games are in the disciplines, in which teachers and students can improve their relationships, enjoying improvements in understanding in teaching.

KEYWORDS: Playful games; Teaching/learning; Didactic.

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO	6
2-A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS COMO UMA DIDÁTICA DE ENSINO	7
3-O CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA ATRAVÉS DO ENSINO LÚDICO	11
4- CONCLUSÃO	12
5- REFERÊNCIAS	15

1. INTRODUÇÃO

A Didática é necessários para formação do professor, matéria na qual serão usados nas aulas práticas. Descrever a didática é descrever o ensino, das maneiras de se repassar o conhecimento de forma diversa, os procedimentos são agrupados na área da Didática e são trabalhados de acordo com cada assunto específico de qualquer disciplina que intercale com meios educacionais (LIBÂNEO, 2013). Diante disso, podemos perceber que:

A Didática, por muitos anos, foi compreendida como um conjunto de procedimentos técnicos cujo objetivo principal era o de garantir o bom ensino, técnicas pedagógicas eficientes e bem conduzidas produziam a eficácia educativa. Atualmente, sabe-se que a Didática tem como objetivo os processos de ensino e de aprendizagem, ultrapassando a técnica, sendo um meio de compreensão crítica da educação e dos processos de ensino e de aprendizagem (REGO, 2010, p. 10).

Outrossim, cabe registrar que atividades lúdicas como uma didática para o ensino de matemática são aquelas que podemos utilizar jogos e brincadeiras, ou seja, são atividades de entretenimento com o objetivo de chamar a atenção dos(as) alunos(as), motivá-los(as) a participarem das aulas e a quererem aprender, bem como melhorar a compreensão dos conteúdos matemáticos ministrados pelo(a) professor(a).

É possível mencionar também que propor atividades lúdicas para o ensino de conteúdos ministrados em sala de aula é considerado uma alternativa muito importante para ultrapassar as barreiras existentes entre o ensinar e o compreender. É nesse sentido que me proponho a realizar este trabalho. Nesse contexto, faz-se mister ressaltar, que no decorrer deste será abordada acerca da importância da introdução dessas atividades como método de ensino de matemática e suas principais contribuições para uma melhor compreensão dos conteúdos ministrados em sala de aula, visto que, nesse espaço educativo nem sempre essa metodologia de ensino é utilizada pelos(as) professores(as), o que contribui para dificultar o processo de compreensão dos(as) alunos(as) sobre os conteúdos ministrados.

É sabido que brincar faz parte da infância de toda criança e como é importante para sua formação, então, trazer brincadeiras para ensinar seria como relembrar os bons momentos de alegria. Talvez isso possa até despertar o interesse e fazer com que os(as) alunos(as) vejam que podemos aprender de maneira leve e divertida ao mesmo tempo, e como nunca esquecemos as brincadeiras de infância.

A atividade lúdica proporciona ao aluno uma experiência de aprendizagem num ambiente mais informal, que provoca divertimento e prazer. Por isso, o professor deve fazer um detalhado planejamento acerca dos objetivos a serem alcançados, de forma a permitir a correta escolha da atividade a ser proposta (LAPA, 2017, P. 24).

Diante do quadro delineado, avulta ressaltar que o presente trabalho tem como objetivo compreender a importância de atividades lúdicas no ensino de matemática como uma didática de ensino. A abordagem do texto sob o enfoque da importância das atividades lúdicas, os teóricos e dispositivos legais que embasaram a presente pesquisa se fundamenta nas teorias de autores como: Libâneo (2013); Pimenta (2011); Gonzaga (2017); Freitas (2011); Fialho (2008); Rêgo (2010); e Lapa (2017).

2 .A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS COMO UMA DIDÁTICA DE ENSINO

Ser professor(a) é uma tarefa que requer saberes e conhecimentos diversos. Transcende o mero ensino de conteúdos específicos de determinada área de formação, aquele conhecimento já pronto. É necessário se criar as condições ideais para que todos(as) presentes na sala de aula compreendam o conteúdo ministrado. No entanto, essa não é uma tarefa simples, é algo que exige do(a) professor(a) múltiplos conhecimentos, como conhecimentos pedagógicos, uma boa didática e principalmente diferentes metodologias de ensino. Segundo Pimenta (2011) “A educação é uma atividade exclusiva do humano e ocorre entre os seres humanos, com dupla e simultânea finalidade de ao mesmo em que insere os novos humanos na sociedade humana existente, constrói-os em sua subjetividade”. Pode-se afirmar

Que a lógica da Didática é a lógica do ensino. No entanto, e contraditoriamente, essa vocação da Didática realiza-se apenas e tão somente por meio da aprendizagem dos sujeitos envolvidos no processo. Portanto, a questão da Didática amplia-se e complexifica-se ao tomar como objeto de estudo e pesquisa não apenas os atos de ensinar, mas o processo e as circunstâncias que produzem as aprendizagens e que, em sua totalidade, podem ser denominados de processos de ensino. Portanto, o foco da Didática, nos processos de ensino, passa a ser a mobilização dos sujeitos para elaborarem a construção/reconstrução de conhecimentos e saberes (FRANCO, PIMENTA, 2016, p. 541).

Vê-se, pois, que a didática está ligada à construção de saberes, envolvendo o sujeito (professor) de maneira que vem a construir sem ensino. Importa ressaltar que a disciplina de Didática faz com que os docentes estudam/aprendem técnicas que os auxiliarão no futuro como profissional de ensino no momento de ministrar conteúdos. Estudam autores que falam sobre o tema e as técnicas já utilizadas por outros pesquisadores, bem como os depoimentos sobre as técnicas já aplicadas e o ponto de vista e os resultados obtidos. Não é só uma técnica de ensino, existem muitas já testadas e estudadas.

Nesse viés, Gonzaga *et. al.* (2017) destacam que há uma variedade de técnicas ou instrumentos que precisam ser estudados por cada docente para uma abordagem assertiva, com escopo sempre na realidade/cotidiano dos alunos(as) para que as atividades lúdicas

sustentem as necessidades didáticas, contribuindo para a realização do objetivo desejado. Para Freitas, *et. al.* (2011), “A implementação de recursos alternativos é uma opção muito relevante no ensino de biologia. Sair da rotina de sala de aula faz-se necessário para quebrar a monotonia existente no ambiente escolar”. No entanto, é importante destacar que

(...) o processo didático está centrado na relação fundamental entre o ensino e a aprendizagem, orientado para a confrontação ativa do aluno com matéria sob a mediação professor. (...) os elementos constitutivos: os conteúdos das matérias que devem ser assimilados pelos alunos de um determinado grau; a ação de ensinar em que o professor atua como mediador entre o aluno e as matérias; a ação de aprender em que o aluno assimila consciente e a ativamente as matérias e desenvolve sua capacidade e habilidades (LIBÂNEO, 2013, p. 57).

Por outro lado, também, quando se resolve aplicar técnica diferente para o ensino-aprendizagem, e.g., a utilização dos jogos, o professor deve estar preparado para diversas situações que possam eventualmente ocorrer. Em se tratando de uma atividade diferente que despenda recursos, às vezes, o próprio docente terá de custear a atividade “do zero” (v.g., pagar pela fabricação do material que será usado para o desenvolvimento dos jogos) o que, de certo ponto, pode servir de desestímulo a professores da rede básica de educação seja pela sobrecarga acarretada pela quantidade de turmas seja pela má remuneração seja por falta de apoio do meio escolar.

De acordo com Franco e Pimenta (2016) “Pode-se afirmar que a lógica da didática é a lógica do ensino. No entanto, e contraditoriamente, essa vocação da didática realiza-se apenas e tão somente por meio da aprendizagem dos sujeitos envolvidos no processo”

E ainda, de acordo Franco e Pimenta (2016):

Temos a considerar que todo processo didático está imbricado com as políticas de formação dos docentes em diferentes cenários, nacionais e internacionais, na busca de práticas que possibilitem o desenvolvimento de capacidades de reflexão crítica nos futuros docentes, ou seja, há múltiplas dimensões pedagógicas dos processos e das atividades formativas dos sujeitos que ensinam e que aprendem. Daí, entendemos que a essa Didática, que tem seu suporte na teoria pedagógica que parte da práxis educativa e a ela retorna, seria apropriado denominá-la de Multidimensional. (P. 546)

Registre-se, por oportuno, que a importância de se trabalhar com o lúdico como uma didática de ensino, é buscar com que os(as) alunos(as) se interessem pela disciplina, fazer com que percebam que estar em uma sala de aula não deve ser uma obrigação, nem as aulas serem chatas. A escola pode ser considerada um ambiente saudável, divertido e é crucial que os(as) discentes vejam a educação como o ponto de partida para seu futuro, pois até para se conviver como o ser humano em sociedade são necessários conhecimentos básicos.

Cabe ao (à) professor(a) determinar em qual momento aplicar essas atividades, qual sua finalidade, e como contextualizá-las com o assunto ministrado. Nas palavras de Fialho:

Sabemos que uma aula mais dinâmica e elaborada requer também mais trabalho por parte do professor; por outro lado, o retorno pode ser bastante significativo, de qualidade e gratificante quando o docente se dispõe a criar novas maneiras de ensinar, deixando de lado a “mesmice” das aulas rotineiras (FIALHO, 2008, p. 12298).

É possível destacar que muitos professores ainda são vistos como meros transmissores de conteúdos já prontos, e veem os jogos educativos como passatempo ou ocupação de horários vagos. Para Fialho (2008) “É importante que os jogos pedagógicos sejam utilizados como instrumentos de apoio, constituindo elementos úteis no reforço de conteúdos já apreendidos anteriormente”.

De mais a mais, é válido dizer que o conhecimento precisa ocorrer nas duas vias, tanto para aluno como para o professor. Rêgo (2010) ressalta que: “O professor não é um simples executor das prescrições do currículo. O professor tem um papel muito mais importante que o de simplesmente transmitir conhecimentos aos seus alunos”. O professor é visto como o chefe em frente seu aluno, então, cabe a ele organizar de que maneira ele irá transmitir seus conhecimentos e facilitar a aprendizagem. Isso não significa que todas as aulas terão uma atividade lúdica, que os ensinamentos não serão apenas limitados aos jogos. Todavia, é fundamental saber o momento de mesclar o conteúdo com outros meios que possibilitem e maximizem a compreensão introduzindo atividades diferentes daquilo que é costumeiro no ensino tradicional expositivo.

Consoante Wengzynski e Tozetto (2012), uma formação continuada está relacionada com os recursos da sala de aula para usar no cotidiano (...), fica claro que existe uma grande ausência de ideias prático-teóricas ao serem realizados nos cursos de formação para docentes. E diz que a formação continuada se entende como um processo de mudança nas práticas do professor e da instituição de ensino com algo novo e diferente, desde experiências profissionais e aconselhando constantemente as mudanças e interferência na realidade do seu meio. É preciso mudar e não se prender somente ao livro didático. (WENGZYNSKI E TOZETTO, 2012).

Quando falamos em brincar em aula não é apenas um passatempo, é uma didática diferente para ensinar conteúdos já foram vistos, é fazer com o que o aluno se interesse pela aula. Infelizmente, o lúdico ainda é visto como uma atividade longe da realidade do docente. Uma vez que:

Por intermédio dos jogos podemos desenvolver habilidades tais como a oralidade, a escrita, o cálculo (inclusive o cálculo mental), a colaboração, o respeito às regras, o controle do tempo e tantos outros. Os jogos, as brincadeiras em geral, treinam a memória, a concentração, a atenção, despertam a imaginação e criatividade, possibilitam a socialização, o respeito ao outro e às diferenças. Os jogos ensinam, inclusive, a lidar com a perda, com a derrota. Importante aprendizado para a vida (LAPA, 2017, p.21).

Existe uma barreira que precisa ser quebrada. O ato de ensinar não se restringe a repassar conteúdos prontos, é preciso relacionar o cotidiano com a sala de aula para que assim os alunos possam compreender que o conhecimento é importante para o bom desenvolvimento em sociedade.

Podemos considerar também que:

O homem busca inovações sempre, e a cada dia que passa, vemos o quanto isso contribuiu para a evolução da humanidade. No universo de nossas salas de aulas, nos defrontamos com diferenças relacionadas a níveis sociais, cultura, raça, religião, etc. E diante de tanta tecnologia, acessível à maioria da população, muitas vezes um quadro de giz e “saliva”, não conseguem atrair a atenção de nossos alunos. É necessário, então, diversificarmos nossas metodologias de ensino, sempre em busca de resgatarmos o interesse e o gosto de nossos alunos pelo aprender (FIALHO, 2008, p.1299).

Vivenciamos mudanças em todos os setores porque não inovar na educação? Até quando vamos continuar com métodos tão ultrapassados e por muitas vezes sem resultados? São vários os questionamentos, a culpa não é do professor e/ou da escola, é o conjunto de fatores que somados levam a essas possibilidades. Será que o assunto visto em aula é tão difícil ao ponto de os discentes não quererem mais continuar no processo de aprendizagem da matéria? Enquanto sujeitos de externalização do saber técnico, não deveríamos nos questionar sobre o sistema tradicional de ensino, principalmente, na área de exatas e buscar outros caminhos que facilitassem e instigassem o interesse pela disciplina ministrada, que é largamente associada a ser o “terror” dos alunos na escola? Malgrado o medo de mudar, de sair da zona de conforto do sistema educacional que já está pronto faça parte da nossa realidade, é válido e significativo buscar outros meios e não só seguir aquilo que já está prescrito nos manuais tradicionais se percebemos, de certo modo, a obsolescência desse modelo. O professor não é o ditador de conhecimento, e os alunos meros receptores.

Quem está no processo de aprendizagem? O aluno ou o professor? A resposta ideal seria: os dois são sujeitos do processo. Mas, infelizmente, o aluno tem sido tratado como objeto, passivo e receptivo no trato pedagógico. Salvo raras exceções, os docentes conservadores aliam a competência ao autoritarismo. O silêncio e a disciplina são essenciais para desencadear o ensino reprodutivo e conservador. A avaliação tem o seu foco na memorização e na assimilação, e, em algumas áreas, o professor adquire credibilidade pelo número de alunos que são reprovados na sua disciplina (RÊGO, 2010, p.10-11).

Acerca da matéria, disserta Lapa, 2017 “Nas atividades lúdicas em grupo, o aluno tem a oportunidade de desenvolver a capacidade de argumentar, criar hipóteses, testá-las e, ao final, elaborar seus próprios comentários, justificando os caminhos por ele escolhidos”. Os jogos podem proporcionar o desenvolvimento de se trabalhar em grupo e o aluno desenvolver outras

habilidades que em uma aula tradicional não teria espaço. As aulas estão se tornando cada vez mais monótonas, visto que se utiliza sempre a mesma metodologia, e isso implica uma aula chata para os(as) alunos(as), por ser difícil a compreensão dos assuntos e o(a) professor(a), na maioria das vezes, não procurar maneiras diferentes de repassar o conteúdo.

Nesse sentido, o trabalho em grupo, respeitando as experiências e conhecimentos anteriores de cada aluno, o professor como mediador e facilitador, premissas do sócio-interacionismo, e a abordagem de temas significativos para o cotidiano dos alunos são fundamentais para que o aprendizado seja efetivo, agindo positivamente sobre a auto-estima dos alunos. Aprendendo de forma mais simples, o aluno acredita que pode e passa a desejar aprender mais (LAPA, 2017, p. 75).

É certo que para o(a) professor(a) sair da sua zona de conforto, a princípio, pode ser desafiador, porquanto muitos(as) desses(as) profissionais trabalham em vários lugares, ministram aulas em várias turmas diferentes, com conteúdos distintos, o que acarreta sobrecarga para se dedicar à elaboração de aulas mais didáticas e dinâmicas, além de, às vezes, efetivar uma aula fora dos padrões tradicionais demandar recurso financeiro do próprio professor e outro ativo importante: tempo. Soma-se a isso o fato de que as atividades por fazerem barulho são vistas como uma desordem. Destarte, muitos(as) professores(as) preferem manter a postura de mero expositor do conteúdo mesmo que isso dificulte a lógica do raciocínio e acarrete falta de interesse por parte dos(as) alunos(as) na participação das aulas a utilizarem outras ferramentas que auxiliam na aprendizagem dos discentes.

3.O CONHECIMENTO DA MATEMÁTICA ATRAVÉS DO ENSINO LÚDICO

Conquanto seja uma disciplina obrigatória na grade curricular da educação básica, são grandes os problemas vividos na relação professor-aluno e aulas de Matemática. A falta de atenção, a falta de compromisso com o processo de ensino-aprendizagem, o rótulo de a disciplina ser uma das mais “difíceis” da escola por ter muitos cálculos e fórmulas, sem utilidade no dia-a-dia, além de essa cultura ser alimentada no âmbito escolar tem contribuído para a evasão e reprovação.

Convém registrar, por oportuno, que o processo de ensino e aprendizagem em educação da Matemática não está adstrito a aulas teórico-expositivas escritas no quadro com “pilhas” de cálculos e equações ou livros didáticos. Pelo contrário, a Matemática está presente em nossas vidas nas situações mais diversas. Diante de tantos problemas que permeiam o ensino-aprendizagem da Matemática, os(as) educadores(as) precisam despertar para promover mudanças nessa área, abrindo mão, quando necessário do conservadorismo do ensino tradicional e adotando uma postura inovadora que contribua, de fato, com o desenvolvimento intelectual dos(as) alunos(as) seja, por meio de jogos, competições, trabalhos em equipe etc., que possibilitem aos(as) alunos(as) interpretar os números não só como códigos, mas como uma linguagem de comunicação para entender o espaço, a estatística, a probabilidade,

capacitando, dessa forma, o indivíduo a refletir que a Matemática é mais um instrumento que pode ser utilizado para o atingimento de sua autonomia no meio social.

Além disso, importa ressaltar que as dificuldades que alguns alunos(as) encontram para conseguirem compreender determinados conceitos matemáticos mais avançados têm ligação intrínseca na experiência escolar que tiveram no contato com a matéria no ensino fundamental. Como já dito, aprender não ocorre de uma única forma e o(a) professor(a) atento(a) a isso na sua prática educativa deve ser cômico(a) de que, quando for necessário, será preciso adotar alternativas à mera exposição teórica difundida à luz da pedagogia o modelo atual e escolher adequadamente os meios para propiciar o ensino da matéria e a efetiva aprendizagem dos(as) alunos(as).

Friedmann (1996, p. 41) considera que o lúdico permite uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Em face da conjuntura atual, ao introduzirmos novas metodologias de ensino podemos conseguir resultados satisfatórios e as atividades lúdicas se trabalhadas de maneira correta podem contribuir de maneira significativa para o processo de ensino e aprendizagem do(a)s aluno(a)s e, por isso, entendemos que os(as) professores(as) devem sempre procurar introduzi-las em suas aulas. Partindo dessa premissa, compartilhamos da ideia de que o lúdico irá proporcionar um auxílio para a construção da aprendizagem do(a) aluno(a), visto que o(a) coloca como aprendiz do conhecimento nas áreas: cognitiva, afetiva e psicomotora. Assim, possibilitam ensinar de maneira dinâmica e atraente, proporcionando aos alunos sucesso no processo de ensino-aprendizagem.

Percebe-se que as brincadeiras ou jogos mostram que o(a) estudante pode aprender brincando na sala de aula de forma a fixar o conteúdo repassado. Os conhecimentos que o(a) aluno(a) se apropria a partir do ensino da Matemática servem para contribuir para o desenvolvimento de um cidadão pensante, crítico e analista. Concebe-se que o ensino pode ser trabalhado de diversas formas pelas quais os(as) alunos(as) não se sintam cansados(as) e desgastados(as) com a “enxurrada” de conteúdo teórico. Outrossim, vale lembrar que a didática não é uma ferramenta que deve ser trabalhada sozinha, ela precisa estar acompanhada de diversas atividades que estimulem as pessoas a raciocinarem e a desenvolver o sentido de compreensão mais apurado por meio desses jogos lúdicos entre outras metodologias.

Você costuma refletir sobre sua prática pedagógica? Na verdade, poucos professores refletem sobre a sua ação docente. A formação pedagógica dos docentes deve ser permeada por uma reflexão contínua entre teoria e prática. Não basta instrumentalizar o professor com procedimentos técnicos, para que a prática seja renovada. É necessária a reflexão crítica e contextualizada nas necessidades sociais e educacionais dos estudantes (RÊGO, 2010, P.11).

Em se tratando do processo de ensino-aprendizagem de Matemática, é notório o desinteresse que certos alunos têm pela matéria, mormente, pela forma como costuma ser abordada nas escolas face às demandas do contexto atual. Resumem-se, em grande parte, a aulas teórico-expositivas, monótonas e sem inovação. Além disso, muitas vezes, os próprios professores alimentam a cultura da Matemática ser uma das piores disciplinas da escola, o que reflete nos mais altos índices de reprovação e cada vez mais evasão, acarretando a exclusão social e intelectual dos alunos do âmbito escolar.

Sugere-se que os professores possam se apropriar de novos conceitos, introduzir, inclusive, ferramentas tecnológicas ligadas ao dia a dia do seu público-alvo: alunos. É preciso que o educador saia do comodismo e reveja as suas práticas pedagógicas de forma a exercê-la de forma mais significativa e adequada, contribuindo sobretudo para estimular de forma gradativa o interesse dos alunos pelo aprendizado, capacitando, dessa forma, o indivíduo a refletir que a Matemática é mais um instrumento que pode ser utilizado para sua autonomia no meio acadêmico e social e na sua formação enquanto cidadão inserido em um corpo social. Ao relacionar os conteúdos do livro didático de Matemática com as situações da vida cotidiana, o professor ajuda a estruturar o pensamento do aluno a fim de que este perceba que a matéria contempla um papel fundamental na sua formação e tem um valor formativo que serve para o desenvolvimento de várias atividades em sociedade.

Por fim, de acordo com Teixeira, Xavier e Cardoso (2020), a escola deve consistir em um espaço que promova a aprendizagem significativa e contextualizada e que estimule descobertas, curiosidades e relações afetivas. As autoras defendem o acesso à cultura, arte, imaginação, autonomia e outras atividades que visem o protagonismo dos atores que compõem o cenário escolar (Teixeira; Xavier; Cardoso, 2020). Tem-se, pois, que a ludicidade se faz muito importante neste contexto.

Portanto, as atividades lúdicas no currículo da escola visam a promover a interação nas relações interpessoais do aluno com o professor e com o ensino da Matemática, além de possibilitar o desenvolvimento do trabalho em grupo e coletivo, de novas habilidades cognitivas e vivências sistematizadas em conhecimentos práticos tornando mais significativa a aprendizagem e assimilação dos conteúdos. Cada um de nós conserva na memória imagens das brincadeiras da época da infância que são inesquecíveis, as quais nos remetem a momentos alegres, isso pode e deve ser explorado pelos docentes para propiciar uma verdadeira aprendizagem pelos alunos e, assim, contribuir de maneira efetiva em sua formação enquanto cidadão.

4.CONCLUSÃO:

Podemos concluir e foi registrado que os jogos lúdicos podem contribuir para: que o aprendizado dos alunos seja deveras facilitado, o que traz vários benefícios para a vida acadêmica e, por conseguinte, para as demais áreas da vida do(a) estudante. Além disso, importa anotar que o uso dessa ferramenta propicia melhoras na relação aluno-professor e aluno-colegas de classe. E mesmo aqueles alunos com o comportamento mais alterado, podem contribuir em sala de aula, por se sentirem úteis na hora dos jogos, sentindo-se incluídos no meio escolar. Quando uma turma tem aulas práticas ou lúdicas os alunos passam a desenvolver maior interesse pela disciplina o que facilita o desenvolvimento do ensino-aprendizagem da Matemática.

Concluir se que diante da necessidade de melhorar o processo de ensino-aprendizagem de Matemática, o(a) professor(a) não deve atuar apenas como mero(a) transmissor(a) de conhecimentos, é fundamental estimular a aprendizagem dos discentes por meio de novas ferramentas que promovam o desenvolvimento intelectual diferenciado e o ensino efetivo da matéria.

Ademais, faz-se mister ressaltar que a formação continuada – processo permanente e constante – é uma importante estratégia para contribuir com o processo contínuo de formação e necessária para o aperfeiçoamento da prática docente. Tem por objetivo precípua oportunizar aprendizados referentes a metodologias de ensino e ajudar na evolução e (re)planejamento das ações dentro da sala de aula. A formação é uma necessidade para todo corpo docente, representa “perspectiva de mudança das práticas no âmbito dos docentes e da escola possibilita a experimentação do novo, do diferente a partir das experiências profissionais que ocorrem neste espaço e tempo orientando um processo constante de mudança” (WENGZYNSKI e TOZETTO, 2012).

REFERÊNCIA:

FREITAS, et. al. **Uso de jogos como ferramenta didática no ensino de botânica**. Curitiba – Paraná, 2011.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FIALHO, N.N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. 2008. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2008/293_114.pdf. Acesso: dez. 2022.

FRANCO, Maria Amélia Santoro; PIMENTA, Selma Garrido. **Didática multidimensional: Por uma sistematização conceitual**. Educ. Soc., Campinas, v. 37, nº. 135, p.539-553, abr.-jun., 2016

GONZAGA, et. al. **Jogos didáticos para o ensino de ciências**. Vol. 17 Ed. 7, Santo Antônio de Pádua – Rio de Janeiro.

LAPA, Luis Dionísio Paz. **A ludicidade como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem da Matemática. Passeando por Brasília e aprendendo geometria: Experiências numa escola da periferia do Distrito Federal**. 2017. 98 f. Tese (Doutorado) - Curso de Matemática, Departamento de Matemática, Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática** / José Carlos Libâneo. – 2. ed.- São Paulo: Cortez, 2013.

PIMENTA, Selma Garrido. Panorama atual da Didática no quadro das Ciências da Educação: Educação, Pedagogia e Didática. In: PIMENTA, Selma Garrido (Org.). **Pedagogia, Ciência da Educação?**. São Paulo: Cortez, 2011, p. 47-84.

RÊGO, Luciane Borges do Didática / Luciane Borges do Rêgo, Maria Vitória Ribas de Oliveira Lima. – Recife: UPE, 2010 44 p.

TEIXEIRA, M. C. D.; XAVIER, A.; CARDOSO, M. C. Formação docente em rede: o olhar de professores sobre o brincar livre através de dispositivos móveis e novas reconfigurações formativas. Interfaces Científicas – Educação, v. 8, nº 3, p. 113-128, 2020.

WENGZYNSKI, Danielle Cristiane; TOZETTO, Soares Suzana. **A FORMAÇÃO CONTINUADA FACE AS SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A DOCÊNCIA.** Ponta Grossa– PR, 2012.