

# O LÚDICO INTRÍNSECO NA MATEMÁTICA: VISUALIZANDO E COMPREENDENDO A MATEMÁTICA ATRAVÉS DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS.

Dolurdes Voos<sup>1</sup>

Abel Luis Pokorski<sup>2</sup>

Cássia Tatiane Rockemback de Almeida Farias<sup>2</sup>

Luciane Barbieri Homem<sup>2</sup>

## RESUMO

Ao longo dos anos, a Matemática vem sendo temida por muitos educandos, pois a forma como vem sendo abordada nas salas de aulas, por alguns professores, produz insegurança, causando medo e ansiedade. Em decorrência dessa problemática, através deste Relato de Experiência, pretendemos mostrar a diferença entre os resultados alcançados pelo educador que utiliza o lúdico na sala de aula (jogos-brinquedos e brincadeiras matemáticas). Quem ensina com o lúdico terá mais prazer e o educando, maior beneficiário do trabalho, aprenderá com mais facilidade. Já o educador que não utiliza essa técnica não terá o mesmo êxito com sua praxe.

**Palavras-chave:** Matemática; jogos; aprendizagem.

Ao focalizarmos o tema desta comunicação: “O lúdico intrínseco na Matemática: visualizando e compreendendo à Matemática através dos jogos, brinquedos e brincadeiras”, procuramos investigar o que de verdadeiro existe quando falamos sobre a práxis de muitos professores, que se diferenciam por utilizar-se de técnicas lúdicas para ensinar a aprender os conteúdos desse componente curricular.

Partindo da idéia de que o brincar é algo fundamental para o desenvolvimento infantil e que é inato para as crianças na primeira e segunda infância, trazemos para a discussão os seguintes pontos: (I) quais são as reais inseguranças dos professores do Ensino Fundamental, séries finais em relação a adotar o lúdico em suas práticas? (II) o que faz o professor não inovar em suas aulas, permanecendo na mesmice durante todo o ano letivo?

Para dirigir nossa reflexão, encontramos apoio em Santos (2000):

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação em Ciências e Matemática – PUCRS. Professora do departamento de Matemática do IPA e da FAPA. e-mail: dvoos@cpovo.net

<sup>2</sup> Licenciados em Matemática – IPA. e-mail: [abelpokorski@ig.com.br](mailto:abelpokorski@ig.com.br) ; [kassfarias@gmail.com](mailto:kassfarias@gmail.com); [luciane\\_barbi@yahoo.com.br](mailto:luciane_barbi@yahoo.com.br);

<sup>2</sup>

O homem, em determinados períodos da história da humanidade, tem conseguido algumas caracterizações. O *homo sapiens* foi, sem dúvida, a primeira caracterização, momento em que se julgou racional em relação aos demais seres vivos. Mais tarde foi substituído pelo *homo faber*, caracterizado pela relação com o trabalho. Huizinga revisou esta caracterização, denominando *homo ludens*, para proclamar que o jogo era considerado como uma das principais premissas básicas do ser humano.

Tendo em vista essa conceituação, para muitos teóricos, o jogo é algo que faz parte dos seres humanos, independentemente da idade, sexo e/ou fator social. Mudará apenas o tipo de atividade mais adequado, ou seja, a cada faixa etária corresponderá uma atividade específica, de acordo com as zonas de interesse próprias da faixa. Apesar disso, identificamos que para os professores das Séries Iniciais o brincar é normal e natural e que estes o exploram com consciência e conhecimento pedagógico, enquanto os professores das Séries Finais não se sentem atraídos pelo uso do lúdico, pois em sua formação acadêmica não são informados sobre a importância de trabalhar com o lúdico em sala de aula. Trata-se de uma decorrência de os cursos de licenciatura não darem ênfase em seu currículo a disciplinas relacionadas ao desenvolvimento humano, pois sua maior preocupação é formar “matemático”.

Para Moura (apud) Kishimoto (1993) “[...] a criança, adolescente procura o jogo como uma necessidade e não como distração [...]. É pelo jogo que a criança e o adolescente se revelam.” A partir daí percebemos que tanto a criança quanto o adolescente necessitam do brincar e se esse brincar é oportunizado em sala de aula, fazendo a relação entre o conteúdo que deve ser desenvolvido e a forma como ser aprendido, assimilado e construído pelo aluno, temos maior probabilidade de que a aprendizagem se dê com mais satisfação e de forma prazerosa para o educando. O educador, por sua vez, terá uma forma mais atraente de apresentar os conteúdos.

O jogo vem sendo utilizado como recurso para a aprendizagem na educação formal, isto já está sendo visualizado há umas duas décadas. Portanto, não podemos deixar de salientar que seu objetivo deve estar relacionado ao conteúdo escolar, atendendo às necessidades dos educandos, ao mesmo tempo em que se coloque a serviço da aprendizagem dos conteúdos do currículo escolar. Possibilita ao aluno uma forma de “brincar”, através da qual aprende aos poucos o conteúdo, assimilando-os com prazer. Para tanto, devemos demonstrar uma posição séria e empenhada para que tenhamos sucesso em nosso compromisso como educadores.

Os jogos lúdicos constituem um caminho para o conhecimento e para o desenvolvimento do raciocínio, tanto na escola quanto na vida cultural e social fora da escola.

Além do espírito inovador, desafia os alunos ao cumprimento de regras, desenvolvendo responsabilidade, decisão, propiciando a interdisciplinaridade e aprendizagem. Os jogos são importantes para o desenvolvimento dos educandos e, em nosso trabalho, procuramos enfatizar habilidades que podem ser desenvolvidas com seu auxílio, tais como: o criar /as regras / o vencer e o perder / o objetivo / o construir / a educação / o professor / o jogo / a família / a sociedade / a matemática x aluno. A partir disso, propõe-se os jogos de construção, de raciocínio e de estratégia, visando demonstrar como podemos utilizar-se do mesmo para trabalhar a Matemática.

Procuramos com este estudo identificar parte das problemáticas que são vivenciadas diariamente por muitos educandos e educadores, que “sofrem” para aprender e ensinar a Matemática. Entendemos que isso acontece porque muitos educadores não estão seguros para trabalhar através de novas técnicas, como, por exemplo, o jogo de cartas, que pode ser uma excelente forma de desenvolver o raciocínio lógico.

O lúdico é simples e eficaz, basta o professor se desfazer de suas “amarras”, sendo facilitador da construção do conhecimento de seus alunos, partindo para novas práticas.

## REFERÊNCIAS

MOURA, M. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, T.T. M (Org) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1977.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedo e infância**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999

BICUDO, Maria Aparecida Viggiani (Org.). **Pesquisa em educação matemática: concepções e perspectivas**. São Paulo: UNESP, 1999.

FÉLIX, Vanderlei Silva. **Educação Matemática**. Passo Fundo: Clio Livros, 2001.

BRASIL. Ministério da educação e do desporto. **Parâmetros Curriculares Brasileiros**. Brasília, 1999.

D'AMBRÓSIO, Ubiratan. **Etnomatemática**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1993.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo**: usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.