



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

**O LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA: CONTRIBUIÇÕES PARA
O PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

MARIA VERUSKA DA SILVA

MARIA VERUSKA DA SILVA

O LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA: CONTRIBUIÇÕES PARA O
PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL

Monografia apresentada à
disciplina Estágio Supervisionado
em Docência do Curso de
Pedagogia, da Unidade Acadêmica
de Educação no Centro de
Formação de Professores da
Universidade Federal de Campina
Grande, como exigência parcial
para conclusão de curso.

Orientadora: Prof^a. Ms. Débia Suênia da Silva Sousa

CAJAZEIRAS - PB
DEZEMBRO - 2010

UNIVERSIDADE FEDERAL
DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
BIBLIOTECA SETORIAL
CAJAZEIRAS - PARAÍBA



S5861 Silva, Maria Veruska da.
O lúdico no ensino da matemática: contribuições para o processo de ensino/aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental / Maria Veruska da Silva.- Cajazeiras, 2010.
50f.: il.

Monografia(Licenciatura em Pedagogia) Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Formação de Professores, 2010.
Contém Bibliografia.
Não disponível em CD.

1. Lúdico na matemática. 2. Ensino de matemática. 3. Ludicidade. 4. Matemática - aprendizagem. 5. Jogos e brincadeiras. I. Sousa, Débia Suênia da Silva. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título

CDU 51:37.091.33

A

Deus, pela sabedoria e coragem que me premiaste.

Aos meus pais pelo incentivo e força que me deram para que eu
pudesse vencer mais essa etapa na minha vida.

E a toda minha família pelos momentos felizes proporcionados.

AGRADECIMENTOS

À Deus, pelo dom da vida e pela coragem de vencer os obstáculos, sempre.

Aos meus pais, Rozilda e Valmir, pelas suas existências, pelo grande amor que me deram sempre, pelo aprendizado proporcionado, pelos momentos difíceis que sempre pude contar com eles.

Às minhas irmãs, Vânia, Viviana, Veridiana, Vilena e aos meus irmãos Valter, Vagner e Anchieta, por estarem sempre presentes em todos os momentos da minha vida, e principalmente pelo incentivo para a subida de mais este degrau na minha vida.

A todos os meus sobrinhos e sobrinhas que me serviram de inspiração para vencer muitos obstáculos.

Aos meus tios Luiz, pelas palavras divinas ditas sempre para o meu fortalecimento, e Rita, pela dedicação durante toda sua vida.

Ao meu namorado Márcio, que esteve sempre comigo nos momentos felizes e difíceis, me ajudando e me compreendendo mesmo nos momentos de estresse e cansaço. Obrigado, te adoro!

Às minhas amigas e companheiras de todas as horas, que foram muito importantes nessa trajetória, pelos momentos difíceis, mas também pelas grandes farras que passamos juntas. Minhas colegas de quarto na Residência Universitária Feminina II, Ellielma, Cleide e Matússia. Valeu muito!

Aos meus grandes amigos Ricardo (gordo), Fran e Glauber, que também fizeram parte de muitos momentos agradáveis que vivi em Cajazeiras. Muitas saudades!

À minha professora e orientadora Débia Suênia da Silva Sousa pela grande ajuda e compreensão quando precisei, sem você esse trabalho teria sido muito mais difícil. Obrigada!

À todos os professores do Curso de Pedagogia, pela sua participação na construção dos conhecimentos que me conduziram até aqui.

À toda minha turma pelos momentos bons que passamos juntos!

A toda a Coordenação do Curso de Pedagogia pela dedicação e paciência com todos nós.

Aos professores de Português, Lucenira e Lúcio Flávio, pela contribuição na correção ortográfica deste trabalho.

A UFCG, pelo acolhimento e pela preocupação em oferecer o melhor para a formação de professores.

E, finalmente, a cidade de Cajazeiras, lugar onde aprendi muitas coisas, cresci em várias dimensões, fiz muitos amigos. Jamais esquecerei momentos que passei aqui, muitas dificuldades, mas também o apogeu da felicidade. Saudades dessa terra!

Muito obrigado!

Eu queria uma escola que lhes ensinaste a pensar, a raciocinar, a procurar soluções.

Eu queria uma escola que, desde cedo, usasse materiais concretos para que vocês pudessem ir formando corretamente os conceitos matemáticos, os conceitos de números, as operações... Usando palitos, tampinhas, pedrinhas... Só porcaria!... Fazendo vocês aprenderem brincando...

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar as contribuições que a ludicidade oferece para o ensino de matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, permitindo que os alunos se sintam mais motivados e que vençam as dificuldades existentes em relação à disciplina. O mesmo apresenta algumas concepções teóricas enfocando a origem da brincadeira e dos jogos na sociedade, como funciona o método lúdico, as contribuições que os jogos e brincadeiras oferecem, como a ludicidade foi inserida na sala de aula, por que o ensino da matemática é visto com tanta dificuldade pelos alunos, como transformar as aulas de matemática em momentos atraentes, construtivos e esperados com o auxílio dos materiais concretos, jogos e brincadeiras e por que esse método, ainda, é visto com tanta resistências por alguns educadores. Ainda permite verificar como a ludicidade pode favorecer tanto o professor como o aluno no processo de ensino-aprendizagem. Utilizou-se como aporte metodológico o método qualitativo e teve como etapas, inicialmente, a observação da sala de aula de estágio, posteriormente, aplicação de questionários aos alunos voltados ao objeto de estudo e por último, o estágio supervisionado que permitiu uma prática na qual pode-se verificar a realidade da sala de aula em relação ao objeto de estudo. A análise de tais etapas proporcionou a conclusão de que, com as aulas de matemática ministradas com o apoio de jogos, brincadeiras e matérias concretos, os alunos apresentam maior motivação na sala de aula, a quebra do medo em relação à matemática, uma considerável melhora no desempenho das realizações das atividades e um sucesso no processo de ensino-aprendizagem. Foi possível também, a constatação da não inserção da ludicidade na metodologia adotada pelo educador.

Palavras-chave: Lúdico. Matemática. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

This study aims to analyze the contributions that playfulness offers for teaching mathematics in the early years of elementary school allowing students to feel more motivated and overcome the difficulties that exist with regard to discipline. This also presents some theoretical concepts focusing on the origin of play and games in society, how playful the method, the contributions that offer games and activities, such as playfulness was inserted in the classroom for the teaching of mathematics is seen with such difficulty by the students, how to transform math classes at times compelling, constructive and expected with the aid of concrete materials, games and activities and why this method is still viewed with much resistance from some educators. Still lets see how the playfulness can facilitate both teacher and student in the teaching-learning process. Was used as the methodological approach was qualitative method and steps, initially, the observation of classroom training, then application of questionnaires to students facing the object of study and finally the stage that allowed supervised practice in which one can to verify the reality of the classroom to the object of study. The analysis of these steps provided the conclusion that, with math classes taught with the support of games, jokes and concrete materials, students had more motivation in the classroom, to break the fear with regard to mathematics, a considerable improvement in the performance of activities and accomplishments of a successful teaching-learning process. It was also possible the finding of non-inclusion of playfulness in the methodology adopted by the educator.

Key-words: Recreation. Matematic. Teaching and learning.

LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 01 – Alunos trabalhando em grupo utilizando o material dourado na construção de conceito de multiplicação.....	36
Fotografia 02 – Apresentação pelos alunos de situações problemas usando o material dourado.	37
Fotografia 03 - Atividade “Os sonhos do Saci”, realizada com os alunos.....	39
Fotografia 04 e 05 – Resolução de situações-problema de multiplicação, elaborados pelos alunos, usando o material dourado.....	40
Fotografia 06 – Uma pequena carta elaborada por uma aluna da sala de estágio, a qual a mesma destinou para o professor-estagiário.....	42
Fotografia 07 – A professora presente na sala de aula observando os trabalhos feitos pelos alunos, utilizando o material dourado.....	43

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	10
CAPÍTULO I – CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS.....	12
1.1 Caracterização da pesquisa.....	13
1.2 Local da pesquisa.....	13
1.3 População e amostra.....	13
1.4 Instrumentos e coleta de dados.....	14
1.5 Análise dos dados.....	15
1.6 Estágio e instrumentos utilizados para sua análise	16
CAPÍTULO II – O LÚDICO E O ENSINO DA MATEMÁTICA.....	17
2.1 A evolução dos jogos e brincadeiras na cultura escolar.....	18
2.2 A ludicidade.....	19
2.3 O ensino da matemática.....	21
2.4 O uso da ludicidade no ensino da matemática.....	21
CAPÍTULO III - CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA AS AULAS DE MATEMÁTICA.....	25
3.1 O repensar de uma nova prática para as aulas de matemática.....	26
3.2 A disciplina matemática.....	26
3.3 Os jogos e brincadeiras.....	27
3.4 Aprender brincando.....	28
3.5 Jogos e brincadeiras nas aulas de matemática.....	29
3.6 Aprender matemática com o auxílio de jogos e brincadeiras.....	30
3.7 O incentivo à ludicidade pelo professor.....	31
CAPÍTULO IV - A PRÁTICA DO LÚDICO NAS AULAS DE MATEMÁTICA.....	34
4.1 O estágio.....	35
4.2 Atividades desenvolvidas no estágio.....	35
4.2.1 Atividades envolvendo o objeto de estudo.....	36
4.2.2 Atividades envolvendo outras áreas do conhecimento.....	41
4.3 A parceria entre estagiário e professor.....	43
4.4 Avaliação.....	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
REFERÊNCIAS.....	47
ANEXOS.....	49

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Hoje vivemos um momento em que a educação é algo necessário para a sobrevivência e que às vezes não é oferecida da maneira que deveria. Esse descompasso oferece algumas conseqüências aos receptores dessa educação. Um exemplo claro que pode ser mencionado é o ensino da matemática, o qual é responsável por grande parte do fracasso e da evasão escolar. Em contrário a isso, pode-se fazer desse trabalho um algo mais produtivo, dinâmico e mais atraente através do uso da ludicidade nas aulas de matemática, buscando facilitar a aprendizagem e a fixação dos conteúdos pelos alunos.

O ensino da matemática sempre foi considerado como um processo “difícil”, pois exige esforço tanto do aluno quanto do professor para a sua efetivação com eficácia. Para facilitar esse processo torna-se interessante o uso do lúdico, já que o mesmo constitui-se de atividades dinâmicas e divertidas, como jogos e brincadeiras, que propiciará um processo mais atrativo aos alunos despertando nestes o interesse pelas aulas de matemática.

O ensino da matemática é considerado com esse grau de dificuldade pelo fato da disciplina possuir uma vasta complexidade na sua compreensão, o qual exige algumas habilidades como o conhecimento prévio sobre a matemática, de outras situações cotidianas, conhecimento de mundo; e principalmente, raciocínio lógico.

A escolha do tema surgiu por interesse próprio, pois como futura professora dos anos iniciais desejo apropriar-me de práticas que possam fazer as minhas aulas de matemática bem dinâmicas e atrativas despertando nos meus alunos o interesse pela disciplina.

A pesquisa foi realizada em uma escola pública pertencente a rede municipal de ensino no município de Santa Cruz – PB.

A escolha pela escola se deu através de observação na qual pude diagnosticar a forma tradicional em que a professora ministra suas aulas de matemática, ocasionando nos alunos uma difícil compreensão dos conteúdos e um baixo desempenho na realização de suas atividades.

Diante do exposto, é necessário indagar-se de que forma as aulas de matemática poderão ser transformadas em momentos mais atrativos para os alunos?

Para o desenvolvimento da pesquisa se fez necessário propor objetivos baseados na pesquisa, com finalidade de analisar que contribuições o lúdico no ensino da matemática pode trazer para o processo de ensino/aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, além

de identificar a presença das atividades lúdicas nas aulas de matemática e verificar o interesse e o desempenho dos alunos por essas aulas utilizando atividades lúdicas.

O presente trabalho será apresentado através de capítulos, divididos com a finalidade de mostrar como se deu todos os passos da construção do trabalho, seguidos de considerações finais e anexos.

O primeiro capítulo traz o percurso metodológico usado para o desenvolvimento da pesquisa, o qual consiste em caracterizar todos os objetos utilizados na pesquisa e etapas em que esta se dividiu.

O segundo capítulo traz contribuições de alguns teóricos em relação ao objeto de estudo como algumas considerações sobre a origem da brincadeira e do jogo, sua evolução na cultura escolar fazendo um estudo sobre como a ludicidade passou a incorporar-se na metodologia de alguns educadores, posteriormente, aborda alguns aspectos sobre a ludicidade, sua promoção, as oportunidades oferecidas por tal atividade e a importância da construção de um espaço lúdico, após tece algumas considerações sobre o ensino da matemática mostrando sua aceitação por parte dos alunos, sua complexidade, e como esse ensino é percebido pelo seu público alvo, e por fim aborda a importância do lúdico no ensino da matemática mostrando possibilidades de mudança tanto no quadro de aceitação dos alunos como no nível de desempenho dos mesmos em relação a matemática.

O terceiro capítulo remete-se aos resultados dos processos utilizados para a realização da pesquisa, mostrando a realidade existente em sala de aula em relação à aceitação dos alunos pela matemática, o uso do lúdico nas aulas de matemática, a frequência com que a professora usa esse método nas suas aulas de matemática como, também, a aceitação dos alunos pelo método lúdico.

E o quarto capítulo que trata da análise do Estágio Supervisionado que tem como objetivo proporcionar um primeiro contato do estagiário com o seu campo de atuação como também prevê uma análise prática do objeto em estudo na sala de aula. Ainda, transparece uma abordagem inicial sobre a atividade de estágio, de como esta se deu de forma geral, a aceitação do estagiário pelos alunos, as metodologias e atividades utilizadas pelo estagiário para alcançar os objetivos esperados. Mostra, ainda, a importância da parceria do professor titular da sala com o estagiário, as contribuições que o uso da ludicidade trouxe para a sala de aula como também a avaliação do desempenho e a aceitação dos alunos com a ludicidade utilizada pelo estagiário.

CAPÍTULO I

1 CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS

A metodologia é uma parte de fundamental importância no trabalho, pois consiste em caracterizar todos os objetos e etapas da pesquisa de forma a deixar claro o tipo da pesquisa, o local onde foi desenvolvida, a população e a amostra estudada, os instrumentos utilizados para o desenvolvimento do estudo, de que forma se deu a coleta dos dados, a análise dos dados coletados e, ainda, uma análise da prática desenvolvida no estágio supervisionado e que instrumentos auxiliaram para a efetivação de tal estudo, como veremos em partes seguintes do presente trabalho.

[...] a Metodologia do Trabalho Científico trata do estudo da ciência e sua relação com o mundo em que vivemos. Privilegia assim, o ato de pesquisa como um exercício cotidiano na vida acadêmica, capaz de facilitar o processo de ensino através do estímulo ao ato de pesquisar [...].

(Autor Desconhecido)

1.1 Caracterização da Pesquisa

A pesquisa se deu através do método de estudo de caso que, segundo Marconi e Lakatos define-se como “o levantamento com mais profundidade de determinado grupo ou caso humano sob todos os seus aspectos, restringindo-se somente ao caso estudado, um único caso, não podendo ser generalizado” (2008, p. 274).

1.2 Local da pesquisa

A pesquisa se realizou na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Aduauto Ferreira de Andrade, localizada no município de Santa Cruz, cidade situada na região de Sousa – PB. A escola situa-se em uma comunidade pobre que tem como clientela as crianças que lá habitam. Esta funciona com turmas de 1º ao 7º ano e possui uma longa e bela história na educação do município.

1.3 População e amostra da pesquisa

A população da pesquisa que de acordo com Marconi e Lakatos “é a totalidade de pessoas, animais, plantas ou objetos, da qual se podem recolher dados. É um grupo de interesse que se deseja descrever ou acerca do qual se deseja tirar conclusões” (2008, p. 295). Os sujeitos foram 18 alunos cursantes do 4º ano do Ensino Fundamental, que subdividem-se em alunos do sexo masculino e feminino, e que possuem idade de 8 a 10 anos.

A amostra, contou com o percentual de 50% da população, totalizando 9 alunos que no conceito de Marconi e Lakatos amostra “é um subconjunto de uma população ou universo que deve ser obtida de uma população específica e homogênea por um processo aleatório o qual é condição necessária para que a amostra seja representativa da população” (2008, p. 296).

1.4 Instrumentos de coleta dos dados

A coleta de dados se deu através do método da observação, método este que de acordo com Marconi e Lakatos “não consiste em apenas ver e ouvir, mas também em encaminhar fatos e fenômenos que se deseja estudar” (2008, p. 275). E ainda para auxiliar o processo de observação da turma onde foi realizado o estágio fez-se necessário a aplicação de uma entrevista semi-estruturada, contendo questões subjetivas as quais instigaram os alunos entrevistados a posicionarem-se em relação ao objeto de estudo, o qual “o pesquisador tem a liberdade para desenvolver cada situação em qualquer direção que considere adequada. É uma forma de explorar amplamente a questão” (MARCONI; LAKATOS, 2008, p.279).

Esta observação se deu em dois momentos, o primeiro visando a escola como um todo e, posteriormente, a sala de aula específica para o estágio levando em consideração a relação professor-aluno.

O estágio é um processo que exige muito do estagiário, como o conhecimento a respeito da escola pesquisada, da sala de aula do estágio, da metodologia do professor, da relação professor/aluno, como também o processo de ensino/aprendizagem da turma para que o discente estagiário possa desenvolver sua prática de forma a atender as necessidades existentes na sala de aula estudada. Então, eu, como discente estagiária usei do método da observação para fazer tal levantamento. Nessa pesquisa, primeiramente, foi realizado um estudo geral sobre a escola, avaliando sua estrutura física, corpo de funcionários, papel do gestor no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos e recursos oferecidos pela escola.

Em um segundo momento, observou-se o momento da aula do professor levando em consideração a responsabilidade do professor e dos alunos com suas atividades, a estrutura da aula, a existência do planejamento, a avaliação usada pelo professor, se o professor usa recursos auxiliares em suas aulas, se a metodologia usada pelo professor corresponde às expectativas dos alunos, a relação do professor com os alunos como também a participação dos pais na escola.

Logo após foi feita uma entrevista com o professor questionando-o a respeito de sua formação, sobre o que o mesmo acha do planejamento, se tem conhecimento do Projeto Político Pedagógico da escola, como são feitos os seus planos de aula, qual a importância dada pelo professor à avaliação, em relação às dificuldades apresentadas pela turma, o que o mesmo faz para os pais dos alunos integrarem-se à escola, se o professor usa de tecnologias para aprimorarem suas aulas, e a respeito da integração de toda a turma.

E, finalmente, lançou-se uma entrevista à amostra de alunos escolhida objetivando saber suas opiniões sobre a forma que o professor trabalha os conteúdos se agrada-os, se o professor favorece um momento de questionamentos levando os alunos a desenvolverem o seu espírito crítico, sobre o comportamento do professor em sala de aula, sobre as dificuldades encontradas pelos mesmos, em relação aos seus relacionamentos entre si, o que eles acham da hora do intervalo das aulas, se os alunos gostam de atividades de leitura, se os mesmos gostam de frequentar a escola e se a professora faz uso de jogos e brincadeiras em suas aulas.

A coleta dos dados foi efetuada no mês de março de 2010, numa sala de aula de 4º ano do Ensino Fundamental, turma esta que foi escolhida para a realização do estágio, da qual foi retirada uma amostra para a exposição de posicionamentos a respeito do objeto estudado. Para a efetivação da coleta foram utilizados os instrumentos de observação e a entrevista semi-estruturada que já foram mencionados acima, os quais foram direcionados a amostra pesquisada, e logo após os dados foram preparados para uma possível análise.

1.5 Análise dos dados

A análise dos dados aconteceu de forma qualitativa e de caráter descritivo a qual possibilitou uma análise significativa dos dados, avaliando e levando-nos a conhecer a realidade escolar apresentada na sala de aula estudada em relação ao objeto de estudo. Pois de acordo com Marconi e Lakatos:

[...] o método qualitativo preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano. Fornece análise mais detalhada sobre as investigações, hábitos e atitudes, tendências de comportamento, etc. [...] (2008, p. 269).

Essa análise se deu mediante apresentação dos resultados das entrevistas da amostra pesquisada, levando em consideração o posicionamento do pesquisador em relação às respostas das entrevistas como também as contribuições de alguns teóricos sobre o objeto de estudo, e da observação, a qual contribuiu de forma relevante para a compreensão da realidade apresentada pela sala em relação ao objeto estudado.

1.6 Estágio e Instrumentos utilizados para sua análise

O Estágio Supervisionado compreendeu-se num período de 20 dias, os quais foram previamente planejados dia a dia com planos de aula que enfocaram diversas áreas do conhecimento, mas sempre levando em consideração a inserção do objeto de estudo nas práticas.

O estágio funciona como uma ponte que faz-se entre a teoria e a prática. Dessa forma Pimenta (2002) apud Campos (2007, p. 13) confirma ao dizer “que o eixo central da formação docente é o estágio. E a partir dele congregamos os saberes práticos e teóricos. E esta integração contribui decisivamente para identidade do profissional docente”.

A análise do estágio fez-se tomando como instrumento o portfólio categorizado como memória que funciona como uma memória escrita, algo que ficou registrado e armazenado todas as atividades vivenciadas no estágio. Sarmiento (2001) apud Redi e Gone afirma que:

A memória afirma-se diferentemente da história pela capacidade de assegurar permanências, manifestações sobreviventes de um passado muitas vezes sepultado, sempre isolado do presente pelas muitas transformações, pelos cortes que fragmentam o tempo. Memória como lugar de persistência, de continuidade, de capacidade de viver o já não existente. Projeção do passado no presente, identificação de marcas de uma continuidade pouco notável e certamente não compulsória. (2007, p.295).

Histórias escritas ou lidas, documentos escritos ou falados, fotografias, esquecidas ou até desprezadas, possuem uma grande importância por carregar consigo o histórico de muitos momentos que poderiam ou gostaria de ser vividos novamente e experiências que ficaram marcadas. Como exemplo, o estágio que é um momento que ficará guardado pra sempre na vida de cada estagiário pelo fato de ter sido o primeiro contato com seu campo profissional. Dessa forma, as memórias que ali representam é de muito valor para expressar a sua identidade profissional.

Ainda, para a análise do estágio tomou-se como instrumento o diário de campo uma narrativa que serviu para documentar, através de relatos, momentos vividos na sala de aula. De acordo com Redi e Gone (2007, p. 298) a narrativa trata-se de uma “prática de escrita de afetividade, de amizade, de subjetividade”. Nesse sentido, as narrativas apresentam-se como formas de expressar subjetividades e uma forma de declarar de maneira falada ou escrita momentos que se deseja representar.

CAPÍTULO II

2 O LÚDICO E O ENSINO DA MATEMÁTICA

Ao longo do capítulo falaremos sobre a evolução da brincadeira na cultura escolar, algumas abordagens sobre a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo, social e psicomotor da criança, sobre o ensino da matemática e também da importância da ludicidade no desenvolvimento das aulas de matemática.

[...] a noção de jogo aplicada à educação desenvolveu-se, com lentidão e penetrou, tardiamente, no universo escolar, sendo sistematizada com atraso. No entanto, introduziu transformações decisivas [...] materializando a idéia de aprender divertindo-se.

(SCHWARTZ, 1996)

2.1 A evolução da brincadeira e jogos na cultura escolar

Em tempos remotos, o brincar não era uma atividade específica das crianças. A mesma poderia ser utilizada também por adultos. E que, aprender brincando, era considerado importante, não abrindo espaço à violência e repressão. Nesse sentido Almeida (1987) apud Alves confirma:

[...] considerando que o brincar era uma atividade característica tanto de crianças como de adultos. Para Platão, por exemplo, “o aprender brincado” era mais importante e deveria ser ressaltado no lugar da violência e da repressão [...] (2009, p. 16).

Em relação à citação acima Froebel (1782-1852) apud Alves cita contrapondo-se ao dizer que a “criança é um ser dotado de natureza distinta da do adulto e fortalece o lúdico na educação como parte integrante da educação infantil, jogo esse que se caracteriza pelas ações de liberdade e espontaneidade” (2009, p. 18)

A atividade lúdica perpassa por diversas sociedades e povos “estende-se pelos povos romanos, egípcios e maias, no qual os mesmos praticavam os jogos de forma que os mais jovens aprendessem valores, conhecimentos, normas e padrões de vida com a experiência” (ALMEIDA, 1987 apud ALVES, 2009, p. 16).

Utilizando-se do método da iconografia Áries (1987) apud Alves mostra-nos que:

[...] como o trabalho não ocupava tanto tempo da sociedade antiga, adultos e jovens participavam dos jogos e diversões, os quais proporcionavam momentos favoráveis ao estreitamento dos laços afetivos entre eles, a fim de se sentirem unidos. Os jogos e brincadeiras ocupavam uma posição importante nessa sociedade. (2009, p. 16).

Os jogos e brincadeiras dessa época era uma grande maioria, admitidos e estimulados sem discriminações. Porém, para uma minoria poderosa, como também para a igreja eram considerados profanos, imorais, delituosos e sua prática não era admitida. De acordo com Alves, “dessa forma, os jogos perdem seu crescimento nessa época, pois paralelamente à

ascensão do cristianismo, que toma posse ao Império Romano, surge uma educação rígida, disciplinadora, proibindo jogos.” (2009, p. 17).

Passados os tempos, já a Companhia de Jesus, fundada por Ignácio de Loyola em 1534, compreende a grande importância dos jogos como aliados do ensino, pois de acordo com Ariés (1978) apud Alves, a Companhia de Jesus diz:

[...] não ser possível nem desejável suprimi-los, mas sim introduzi-los oficialmente por meio do método do *Ratio Studiorum*. Desse modo, os jesuítas são os primeiros a recolocarem os jogos de volta à prática, de forma disciplinadora e recomendada como meios de educação tão estimáveis quanto a educação. (2009, p. 17).

Pode-se perceber a enorme contribuição dos jesuítas para que os jogos e brincadeiras pudessem novamente inserir-se na prática escolar, de forma a não desconsiderar o sentido de uma educação disciplinadora defendida pela igreja.

Surge então no século XVI o jogo educativo que de acordo com Alves “tem a finalidade de ancorar ações didáticas e a aquisição de conhecimentos” (2009, p. 17).

Por fim, nesse navegar histórico das representações dos jogos, vindo de um contexto social, em que os jogos e as brincadeiras eram comuns a todas as idades e classes até os dias atuais, cujos aspectos lúdicos e educativos são sugeridos por um razoável número de trabalhos como um mecanismo didático associado à motivação dos alunos e de real valor em sala de aula, é ainda visto com certa resistência por parte de alguns.

2.2 A ludicidade

A ludicidade é conceituada como um momento que promove o aprendizado através de jogos e brincadeiras. O lúdico é um momento mágico na vida da criança. Todas as crianças, e ainda alguns adultos gostam de brincar. O ato de brincar além de um momento de diversão para a criança pode promover o desenvolvimento social, cognitivo, intelectual, motor, ético, além de auxiliar a criança a conhecer a si mesmo e construir sua identidade. Nesse sentido, Maluf diz que “é importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca” (2007, p. 20).

O lúdico na cultura escolar vem surgindo gradativamente apesar de ainda existir uma carência muito grande no cotidiano de muitas escolas. Isso é visualizado devido, infelizmente,

à formação do profissional que não é voltada para a inserção de tal método em sua metodologia além de não existir a ludicidade no currículo formal da educação atual. Dessa forma o profissional não se sente preparado para inserir tais atividades em sua metodologia.

O lúdico traz muitas oportunidades tanto para o professor quanto para os alunos, pois favorece o uso de jogos e brincadeiras, facilitando tanto o ensino do professor quanto o processo de aquisição de conhecimentos dos alunos e facilita, ainda, o trabalho em grupo como também a participação de todos os alunos nas aulas. Partindo desse princípio, Maluf diz que “o brincar é importante porque incentiva a utilização de jogos e brincadeiras. No brincar existe, necessariamente, participação e engajamento - com ou sem brinquedo -, sendo uma forma de desenvolver a capacidade de manter-se ativo e participante” (2007, p. 20).

Para a promoção de atividades lúdicas, é necessário um espaço agradável, atrativo, estimulante, alegre, cheio de materiais, jogos, brinquedos, o qual possa atrair o aluno. Dessa forma Pinto diz que “o espaço lúdico deve causar um impacto em todos que nele entrem. Principalmente a criança deve ser tocada pela alegria, pela curiosidade – é um mundo de fantasia, portanto deve estimular o sonhar acordado” (2003, p. 59).

Uma boa alternativa para a criação desse ambiente lúdico na escola é a brinquedoteca que de acordo com Maluf “é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos dentro de um ambiente lúdico” (2007, p. 62). Para que a construção desse espaço seja efetivada é preciso primeiramente, o interesse dos membros da escola em facilitar o processo de ensino/aprendizagem de seus alunos, como também mostrarem-se mais interessados e presentes neste processo, fazendo com que a criança sinta-se a vontade, e que aprenda fazendo o que mais gosta que é brincar.

De acordo com Maluf:

[...] a brinquedoteca resgata o brincar, sendo uma atividade de lazer que contribui para o desenvolvimento integral da criança em sua aprendizagem, criatividade, socialização e em todas as circunstâncias de sua vida tanto na escola como no lar e na comunidade [...] (2007, p. 67).

É muito importante a existência da brinquedoteca em escola de Educação Infantil, pois é um ambiente que auxiliará bastante o professor na formação integral de seus alunos, além de despertar o espírito do brincar como também, através desse brincar, contribuir para o processo de aprendizagem dos alunos.

2.3 O ensino da matemática

Sabemos que a típica aula de matemática lecionada em nível de primeiro, segundo e terceiro graus ainda é uma aula expositiva, em que o professor passa para o quadro negro aquilo que ele julga importante. Em consequência a isso de acordo com D' Ambrósio, “o aluno, por sua vez, copia do quadro para o seu caderno e em seguida procura fazer exercícios de verificação, que nada mais são que uma repetição da aplicação dada pelo professor” (1989, p. 15). Em consequência desse método é que surge uma vasta falha no processo de ensino/aprendizagem devido a complexidade tanto apresentada pela própria disciplina como da forma que a mesma é transmitida aos alunos.

Os alunos vêm a matemática como um mero conjunto de fórmulas e números, que é acabado, o qual não proporciona ao aluno um momento de oportunidade de criação de algo mais. Nesse sentido é que D' Ambrósio relata que:

[...] em geral todos os professores mostram a matemática como um corpo de conhecimentos acabados e polidos. Ao aluno não é dado em nenhum momento a oportunidade ou gerada a necessidade de criar nada, nem mesmo uma solução mais interessante. O aluno, assim, passa a acreditar que na aula de matemática o seu papel é passivo e desinteressante [...] (1989, p. 16).

A proposta do trabalho a ser discutida a seguir envolve a tentativa de se levar em conta as concepções dos alunos e professores sobre a natureza da matemática, do processo de ensino aprendizagem, de forma a tornar as aulas de matemática mais atrativas, dinâmicas e prazerosas e uma melhor fixação dos conteúdos, mostrando que existem outros métodos mais eficazes e até mais fáceis de ensinar matemática e desmistificar um pouco a idéia de uma aula de matemática mecânica, difícil, cansativa e desmotivadora.

2.4 A ludicidade no ensino da matemática

O ensino da matemática oferece muitas dificuldades para o processo de ensino aprendizagem aos professores e alunos, fazendo com que os alunos reflitam essas dificuldades no momento da prática do conhecimento matemático adquirido e levando os professores a não só repensarem mais também reformulem a sua pedagogia, questionando-se algumas vezes se realmente estão ministrando suas aulas de matemática de forma a suprirem as necessidades

apresentadas pelos alunos em relação à disciplina. Nesse sentido, Fiorentini e Miorin afirmam que:

[...] as dificuldades encontradas por alunos e professores no processo de ensino/aprendizagem são muitas e conhecidas. Por um lado, o aluno não consegue entender a matemática que a escola lhe ensina, muitas vezes é reprovado nessa disciplina, ou então, mesmo que aprovado, sente dificuldades de utilizar o conhecimento matemático adquirido, em síntese, não consegue ter acesso a esse conhecimento de fundamental importância. O professor, por outro lado, consciente que não consegue alcançar resultados satisfatórios junto aos seus alunos, e tendo dificuldades de, por si só, repensar satisfatoriamente seu fazer pedagógico, procura novos elementos que acredita, possam melhorar esse quadro. (1990, p. 23).

Frente a tais dificuldades encontradas, o professor deve buscar formas para intervir da melhor forma possível para que o aluno consiga obter resultados satisfatórios, como também o próprio professor possa desenvolver seu fazer pedagógico de maneira eficaz.

As possíveis formas dessa reversão de quadro se dão a partir do uso do lúdico nas aulas de matemática. Pois, de acordo com Macedo:

[...] o jogar é um brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido e o brincar é um jogar com idéias, sentimentos pessoas, situações e objetos em que as regulações e os objetivos não estão necessariamente predeterminados [...]. (2005, p.14).

O ensino da matemática através dos jogos e brincadeiras oferece maiores oportunidades de aprendizagem por proporcionarem uma prática mais concreta, a qual a criança tem um contato direto com o objeto. Assim, Diene (1986) apud Alves afirma que “para que haja o ensino da matemática é necessário que a criança conviva em um ambiente rico de materiais e oportunidades, de modo que possa construir e/ou elaborar seus conhecimentos” (2009, p. 16).

O momento da brincadeira para a criança é um momento mágico, e para ela o mais importante, no qual a mesma pode apreciar diversos aspectos, tanto o brincar pelo brincar, como também o aprender brincando, no qual ela se depara com coisas que são de seu agrado como também tem a oportunidade de se relacionar com pessoas que tem a sua idade, desenvolvendo, dessa forma, relações com o meio, além de atingir outras diversas habilidades essenciais para o seu processo de desenvolvimento, como evidencia Macedo, enfatizando que:

[...] o brincar o brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade da criança quando não está dedicada às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação). Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente por que coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetivos servem de projeção ou suporte delas. Interessante por que canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhe forma de atividade ou ocupação. Informativa por que, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados. [...] (2005, p. 13).

Para a aplicação do ensino da matemática através do lúdico é necessário que o professor planeje explorando valores que o jogo ou a brincadeira oferece, enfocando seus objetivos propostos. De acordo com Grandó (1995) apud Alves “é importante o jogo no ensino da matemática quando focado seu valor pedagógico e que a escolha por esse trabalho seja uma opção de ação didático-metodológica na qual seus objetivos estejam claros” (2009, p. 25).

O professor ao utilizar os jogos e as brincadeiras em sala de aula deve conhecer da dimensão lúdica dos mesmos, ou seja, se o trabalho apresentado realmente vai corresponder às expectativas das crianças. Pois segundo Macedo:

[...] temos o hábito de classificar os jogos e brincadeiras, seja por seus conteúdos materiais, preferências ou estrutura. Propõe-se se cinco indicadores que permitam inferir a presença do lúdico nos processo de aprendizagem ou desenvolvimento. São eles: ter prazer funcional, ser desafiadora, criar possibilidades ou dispor delas, possuírem dimensão simbólica e expressar-se de modo construtivo ou relacional. [...] (2005, p. 14).

Uma alternativa para um bom trabalho com jogos e brincadeiras em sala de aula é através dos jogos e brincadeiras em grupo, pois torna-se interessante não só pela integração proporcionada, mas também pela riqueza de idéias do grupo, proporcionando troca de conhecimento e fazendo com que ocorra mais rapidamente e mais facilmente a fixação dos conteúdos proposto. Em favor disso é que Kamui e Devries (1991) apud Alves confirma ao dizer que:

[...] ao propor os jogos em sala de aula, elege a característica jogos em grupo como principal, por defender, ancorada em Piaget, que sem a interação social entre os colegas – propiciada pelo grupo -, as crianças não poderão construir sua lógica, seus valores sociais e morais. (2009, p. 27).

Os jogos podem despertar no indivíduo uma formação de atitudes levando o mesmo a se construir como um sujeito crítico e capaz de enfrentar desafios, criar estratégias para soluções de problemas contribuindo para um bom desenvolvimento do indivíduo na sua aprendizagem na disciplina de matemática. Como podemos constatar quando nos PCN's (2007) apud Alves diz que:

[...] os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes – enfrentar desafios, lançar-se a busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e da possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório – necessário para a aprendizagem de matemática [...] (2001, p. 10).

O uso dos jogos nas aulas de matemática é importante, não pelo simples fato de a criança aprender a jogar determinados jogos, mas sim, por que os jogos proporcionam e estimulam as atividades mentais e a sua capacidade de desenvolvimento, fazendo com que a criança seja capaz de solucionar problemas, como também tornar-se sujeito crítico capaz de modificar e intervir no meio em que vive.

CAPÍTULO III

3 CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA AS AULAS DE MATEMÁTICA

Este capítulo trata-se da análise do objeto de estudo no cotidiano da escola estudada a qual mostrará, minuciosamente, a opinião dos entrevistados em relação à disciplina Matemática e ao uso dos jogos e brincadeiras nas aulas de matemática visando o desenvolvimento do processo de ensino/aprendizagem dos alunos.

[...] a criança valoriza o brinquedo de acordo com a sua sensibilidade e emoção [...].

(MALUF, 2007, p. 46)

3.1 O repensar de uma nova prática para as aulas de matemática

Como já vimos anteriormente, a disciplina de matemática ainda causa certo medo em alguns estudantes, chegando até a ser responsável por grande parte da reprovação e da evasão escolar existente. Por ser uma disciplina que exige muita dedicação e esforço, esta sempre carregou consigo a ideia de dificuldade.

Mesmo que não queiramos esta dificuldade ainda é vista e incorporada por gerações que ingressam em sua carreira escolar, a qual reflete-se nos resultados ao final de cada ano letivo.

Nós educadores não podemos jamais mudar as regras da matemática nem tampouco alterar este grau de dificuldade, mas podemos usar de métodos que facilitem a aprendizagem dos alunos em relação à disciplina mencionada, como também acelerem seu processo de aquisição de conhecimento. Uma metodologia, ainda pouco usada, comprovadamente, bastante eficaz, é a ludicidade a qual dá-se através de jogos e brincadeiras, promovendo momentos atrativos, motivadores, nos quais a criança poderá aprender brincando.

A ludicidade além de facilitar o processo de ensino para o professor e de aprendizagem para os alunos, oferece muitas habilidades à criança como a capacidade de resolução de problemas, autoconfiança, o desenvolvimento crítico e cognitivo da criança, e a ética.

Mas para que isso aconteça é necessário repensarmos nossa prática, verificando se estamos realmente correspondendo às exigências da educação que buscamos e que queremos.

Para uma melhor compreensão a respeito do assunto estudado fez-se necessário uma pesquisa a fim de verificar a realidade escolar em relação ao lúdico, a qual o público alvo foi os próprios alunos, buscando opiniões a respeito do aprender matemática brincando.

3.2 A disciplina Matemática

Ao falar sobre a disciplina de matemática a maioria dos entrevistados responde que considera a disciplina muito difícil, como mostra o Aluno I quando diz: “eu acho muito difícil

porque tem muita continha difícil” (8 anos, entrevistado em 19/03/10). Passa-se gerações e mais gerações e a grande maioria dos indivíduos que percorre a trajetória escolar admite a dificuldade da disciplina de matemática. Tal dificuldade deve-se pela exigência da exatidão dos resultados, de raciocínio lógico, da dedicação. Isso acontece, principalmente, nos anos iniciais, nos quais a criança não possui um conhecimento prévio completo a respeito do assunto, tornando-se algo difícil e até desconhecido para a maioria delas.

Nesse sentido, D' Ambrósio afirma que:

[...] essa dificuldade relacionada à disciplina de matemática entende-se pelo fato de os alunos vêem a matemática como um mero conjunto de fórmulas e números, que é acabado, o qual não proporciona ao aluno um momento de oportunidade de criação de algo mais [...] (1989, p. 15).

Desde a sua descoberta a matemática é considerada complexa, devido a sua exatidão nos resultados e um alto índice de cálculos os quais exigem do aluno capacidade de raciocínio, não proporcionando, muitas vezes, oportunidades de criação. Dessa forma, o professor deve proporcionar aos alunos aulas mais dinâmicas, motivadoras e participativas, as quais os alunos possam ser construtores de seu próprio conhecimento, capazes de criar e solucionar problemas, desmistificando o medo em relação à matemática.

3.3 Os jogos e brincadeiras

Quando se questiona a respeito dos jogos e brincadeiras, a maioria dos entrevistados afirma gostar muito por serem bons e divertidos como pode ser percebido na fala do Aluno II, quando diz: “sim gosto muito, por que é muito bom e divertido” (9 anos, entrevistado em 19/03/10). Toda criança gosta de brincar, pois é um momento em que sente-se livre, à vontade para expressar seus sentimentos, gastar suas energias e, principalmente, integrar-se ao meio.

Sob esse prisma Huizinga (1980) apud Maluf afirma que “as crianças e os animais brincam por que gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside a sua liberdade” (2007, p.17). O momento da brincadeira para a criança é mágico no qual ela tem a oportunidade de expressar tudo o que sente, seus sentimentos, atitudes e vontades. É nesse momento que a criança se entrega ao seu meio, de modo a se sentir livre.

De acordo com Maluf “brincar é importante, pois ajuda a esquecer momentos difíceis. Quando brincamos – sem muito esforço – encontramos respostas a várias indagações, bem

como interagirmos com nossos semelhantes.” (2007, p. 19) O brincar oferece momentos de descontração, diversão e alegria, nos quais a criança além da integração/interação com o seu meio, ainda se possibilitará esquecer os momentos difíceis que a tenha acometido em seu cotidiano.

3.4 Aprender brincando

Ao comentar a respeito do ato de aprender brincando a maioria dos alunos entrevistados responde que acha interessante aprender através de jogos e brincadeiras, pois além de aprender melhor, aprende se divertindo, ou seja, “[...] a gente aprende melhor e aprende se divertindo” (Aluno III, 10 anos, entrevistado em 19/03/10). O lúdico além de proporcionar uma melhor aprendizagem, ainda favorece ao aluno momentos de descontração, alegria, diversão, como também, contribui para um bom desenvolvimento da criança.

Maluf acredita que “através do brincar a criança prepara-se para aprender. Brincando ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável” (2007, p. 20). Através do ato de brincar a criança tem oportunidade de aprender mais e se constituir como um sujeito social crítico a par de algumas informações, além de adquirir um bom crescimento cognitivo e psicomotor.

Ainda de acordo com Maluf “toda criança que brinca vive um infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade, problemas que possam surgir no seu dia-a-dia”. (2007, p. 21) A brincadeira é um momento saudável na vida da criança, a quem possibilitará um bom desenvolvimento cognitivo, social, emocional e psicomotor, além de torná-la capaz de mudar, intervir em seu meio e ainda, prepará-la para a superação de problemas que a possa acometer em seu cotidiano.

Cunha (1994) apud Maluf afirma que “brincando a criança desenvolve suas potencialidades. Os desafios que estão ocultos no brincar fazem com que a criança pense e alcance melhores níveis de desempenho”. (2007, p. 20). A brincadeira instiga na criança o sentimento de descoberta levando a mesma a ir mais além em seus pensamentos, como também instiga a criança a buscar vencer os desafios propostos pela atividade lúdica, levando a mesma a superar seus níveis de desempenho.

Nesse sentido, Maluf confirma ao dizer que:

[...] quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocando o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos socialmente e intelectualmente [...] (2007, p.21).

Ao brincar a criança crescerá em diversas dimensões, pois quando brinca vence medos e desafios, conhece o seu potencial, adquire conhecimentos e constrói-se socialmente no momento em que interage com outras pessoas ocasionando um crescimento social e intelectual.

3.5 Jogos e brincadeiras nas aulas de matemática

No momento que indaga-se a respeito do uso de jogos e brincadeiras nas aulas de matemática, a maioria dos entrevistados afirma que sua professora não faz uso de tais recursos. Como vemos quando o Aluno IV afirma “a professora não faz jogos com a gente nem usa brinquedos em matemática” (9 anos, entrevistado em 19/03/10).

O não uso de jogos e brincadeiras no cotidiano da sala de aula quase sempre acontece pelo fato do professor não ter sido preparado profissionalmente para inserir em sua proposta de ensino esse tipo de metodologia. Dessa forma o professor deve buscar uma atualização em seus métodos buscando apoio para a sua prática, reavaliando-a quando necessário, visando as necessidades apresentadas pelos alunos como também a valorização do processo de ensino/aprendizagem da turma.

Nesse sentido, Maluf diz que:

[...] hoje o brincar nas escolas está ausente, não havendo uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo do trabalho infantil. Esse resultado, apesar de apontar na direção das ações do professor, não deve atribuir-lhe culpabilidade. Ao contrário trata-se de evidenciar o tipo de formação profissional do professor que não contempla informação nem vivências a respeito do brincar e do desenvolvimento infantil em uma perspectiva social, afetiva, cultural, histórica e criativa [...] (2007, p. 28).

Algumas escolas ainda não valorizam as atividades lúdicas quando não as introduzem em suas metodologias e quando o professor não atribui objetivos a tais atividades. Em parte, isso deve-se à não compreensão de seu valor pedagógico e poder de atrair as crianças e de motivá-las às suas atividades escolares. E quando as usa impõe limitações vetando as

necessidades que a criança possui de viver este momento que a mesma julga único e incomparável

Em seu raciocínio, Maluf confirma ao dizer que:

[...] é rara a escola que investe neste aprendizado. A escola simplesmente esqueceu a brincadeira. Na sala de aula ou ela é utilizada com um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo. Até no recreio a criança é obrigada a conviver com um monte de proibições [...]. (2007, p. 28).

Não se deve pensar na escola como um lugar de apenas mediar o conhecimento, mas sim como um espaço de construção desse conhecimento. Partindo de suas experiências, o professor e os alunos, tornam-se capazes de construir esse conhecimento numa ação coletiva, buscando caminhos para ir além de suas práticas, modificando e inserindo o novo em seu cotidiano.

Por muitas vezes, o professor usa os jogos e brincadeiras em sala de aula não como um meio didático buscando a relação brincar/aprender, mas sim como uma forma de somente entreter o aluno, suprimindo as diversas funções dos jogos e brincadeiras. Quando a criança é privada dessa atividade ela pode carregar traumas profundos pela falta dessa vivência. Pois durante esse momento ela vivencia momentos alegres e prazerosos além de estar desenvolvendo habilidades.

É necessário apontar o importante papel do professor na garantia e enriquecimento da brincadeira como atividade social necessária à construção do universo infantil. Nesse sentido Maluf diz “as atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo os materiais adequados e participando dos momentos lúdicos junto à criança” (2007, p. 31).

3.6 A aprender matemática com o auxílio dos jogos e brincadeiras

Quando questiona-se a respeito dos alunos acharem mais fácil aprender matemática através de jogos e brincadeiras a maioria dos entrevistados afirma que, realmente, fica mais fácil aprender matemática através do lúdico como pode-se perceber na fala de um dos entrevistados quando diz “[...] na hora que eu brinco eu aprendo mais” (Aluno V, 10 anos, entrevistado em 10/03/10). Através da ludicidade a aprendizagem fica mais prazerosa, e quando isso acontece a criança desenvolve mais rapidamente e com mais eficácia a sua

aprendizagem, pois a criança gosta de brincar e por gostar ela desempenha suas atividades com mais interesse e esforço resultando em um bom desempenho.

O ato de brincar é uma necessidade da criança e ao mesmo tempo desenvolve o interesse, a motivação, possibilitando o desenvolvimento social, cognitivo e moral da criança e, além disso, subsidiará suas atividades infantis. O brincar contribui para a formação intelectual da criança. Nesse sentido, Maluf posiciona-se ao dizer que “a criança busca o prazer fugindo sempre de coisas indesejáveis. A existência do prazer nas atividades permite o esforço e a utilização de seu tempo para aprender”. (2007, p. 90). Dessa forma, acontece com as aulas de matemática, por ser considerado um momento não tão prazeroso, uma oportunidade de o professor despertar nos alunos o gosto por estas aulas transformando-as de mecânicas aulas de matemática para momentos agradáveis e bem esperados pelas crianças.

“A criança instrui-se através da brincadeira, ou seja, ela aprende brincando” (MALUF, 2007, p. 94). Infere-se que a brincadeira é reconhecida como um ato de socialização, que desenvolve as iniciativas da criança, suas linguagens, além de seu desenvolvimento motriz.

O brincar é um ato que contribui de todas as formas para o desenvolvimento da criança, inclusive seu desenvolvimento ético e crítico, quando esta entende que tem a sua vez de jogar e/ou brincar e que deve respeitar a vez do outro. Além disso, a criança passa a acreditar em si mesmo, adquirindo autoconfiança e espírito de superação, motivando-se como ser capaz de vencer em algumas circunstâncias. Partindo desse contexto, Maluf afirma que:

[...] através da brincadeira a criança adquire autoconfiança, à medida que percebe a criação e a concretização de algo realizado por ela. Cabe as pessoas facilitar e incentivar, mostrando-lhe tudo o que ela é capaz de fazer. Estimular a criança a persistir e vencer os desafios é dar a ela oportunidade para se superar todos os dias [...] (2007, p. 66).

Através dos jogos e brincadeiras a criança assimila melhor, assume posturas e comportamentos aprimorando-se em diversas áreas do conhecimento.

3.7 O incentivo à ludicidade pelo professor

Em relação à opinião dos alunos sobre as aulas de matemática através dos jogos e brincadeiras, os mesmos afirmam que o professor nunca usou essa metodologia em sala de aula. Isso pode ser percebido na fala de um dos alunos quando diz: “a professora nunca usou”

(Aluno VI, 9 anos, entrevistado em 19/03/10). O que se percebe é que os alunos gostam muito e sentem-se a vontade com os jogos e brincadeiras, mas o nó ainda está em o professor não incluir o método em sua prática, isso mostra que o professor, infelizmente, ainda não buscou adaptar-se as necessidades apresentadas pelos alunos.

O professor por ser o mediador da construção do conhecimento da criança deve propor métodos que facilitem sua aprendizagem e o motivem a gostar do que fazem, procurando sempre adaptar-se a realidade de cada criança. Nessa perspectiva, Maluf diz que o professor “deve propor atividades que envolvam a criança, despertando sua curiosidade, aproveitando as situações cotidianas que são naturalmente do seu interesse” (2007, p. 90).

“O processo de construção do aprendizado será efetivado mediante a participação da criança no brincar” (MALUF, 2007, p. 48). O brincar traz a criança ao momento do aprendizado com mais motivação, interesse, além de oferecer caminhos mais fáceis para chegar ao resultado esperado.

Sabe-se que, nas aulas de matemática, no dia-a-dia das escolas, é muito comum a utilização de listas de exercícios bastante cansativos, que despertam nos alunos o sentimento de desânimo e ainda, a evasão escolar por terem que participar diariamente dessa rotina no seu processo de aprendizagem. Nesse sentido Kamui e Devries (1991) apud Alves diz que “as folhas mimeografadas e as máquinas de ensinar não tem a força motivadora de um jogo, uma vez que nos jogos os alunos se encontram mais ativos, do que quando estão sozinhos resolvendo tais listas de exercícios” (2001, p. 58). Além disso, já foi comprovado que um ensino mais significativo proporciona maior desenvoltura no indivíduo do que um ensino voltado somente a conceitos.

Então a ludicidade deve ocupar um lugar exclusivo na educação. Mas para que isso aconteça é necessário que o professor, que é o intercessor desse processo, insira-a em sua metodologia visando um bom resultado ao final desse processo.

O professor que não faz uso dos jogos e brincadeiras jamais compreenderá seu sentido e a enorme contribuição que os mesmos tem tanto para o processo de ensino/aprendizagem e o valor que estes instrumentos e o ato de brincar ocupam na vida de uma criança.

O professor deve perceber que o lúdico é uma das formas mais viáveis de promover o aprendizado de seus alunos, o qual facilita seu processo de ensino, promovendo bons resultados. Assim, o mesmo deve buscar conhecer as vantagens do lúdico como também usufruir das oportunidades que esse método lhe oferece para tornar suas aulas mais completas e eficazes afim de, tanto construir-se como um profissional que busca sucesso no que faz, como também, promover uma educação de qualidade aos seus alunos. E que seja preocupado

com a qualidade da educação e com a construção do indivíduo como um todo. Dessa forma Maluf diz que “o lúdico é o parceiro do professor” (2007, p. 29).

CAPÍTULO IV

4 A PRÁTICA DO LÚDICO NAS AULAS DE MATEMÁTICA

O presente capítulo aborda as vivências do Estágio Supervisionado em Docência, o qual teve como objetivo analisar as contribuições que o objeto de estudo traria para a sala de aula do estágio como também proporcionar um contato inicial como o campo de atuação do docente.

Este capítulo apresenta, inicialmente, algumas considerações sobre a atividade de estágio enfatizando momentos importantes vividos no desenvolvimento desta atividade, posteriormente, elenca algumas atividades desenvolvidas, as quais algumas são voltadas ao objeto de estudo e outras são voltadas à outras áreas do conhecimento, mostra também algumas fotografias que lembram e comprovam tais momentos. Ainda neste capítulo estuda-se a importância da parceria do professor titular com o estagiário, através de experiências vividas no estágio, como também revela o papel da avaliação na comprovação do alcance do sucesso no processo de ensino-aprendizagem.

[...] o estágio supervisionado é o eixo articulador entre a teoria e a prática [...].

(PIMENTA apud CAMPOS, 2007)

4.1 O estágio

O estágio é o momento mais importante do curso, pois é a hora de colocar em prática todo o conhecimento adquirido durante a permanência na Universidade. Assim, pode-se afirmar que este possibilita um contato experiencial diretamente ao campo onde, posteriormente, poder-se-á desenvolver atividades docentes. Dessa forma Pimenta (2002) apud Campos (2007, p. 36) diz que “o estágio curricular é um espaço para as atividades que os alunos deverão realizar durante sua formação universitária, junto ao seu campo de atuação profissional futura”.

Tal atividade é um momento desafiador, pois leva a vencer as inseguranças, os medos, e a possibilidade da descoberta da identidade docente. Prepara para uma atuação profissional qualificada e capacita para ingressar no mundo da educação, quando o mesmo leva a conhecer a realidade da sala de aula. Como pode ser visto no relato da estagiária exposto abaixo:

O estágio foi um momento muito proveitoso e gratificante na minha trajetória na Universidade, pois além de me fazer vencer muitos desafios e medos, contribuiu bastante para a minha formação profissional, pois acho que me sinto preparada para desenvolver atividades docentes que a mim serão competidas. Como muitos momentos em nossa vida, existiram algumas dificuldades, como a preocupação se a turma realmente estava aprendendo, a insegurança em dá aula como o professor na sala de aula, saber controlar a turma em alguns momentos, adaptar-se aos costumes da turma, entre outros. (DIÁRIO DE CAMPO, 20/09/2010).

As palavras acima mostram o quanto a atividade de estágio é importante para o aluno que está saindo da academia, pois prepara-o a vencer obstáculos e desenvolver competências.

4.2 Atividades desenvolvidas no estágio

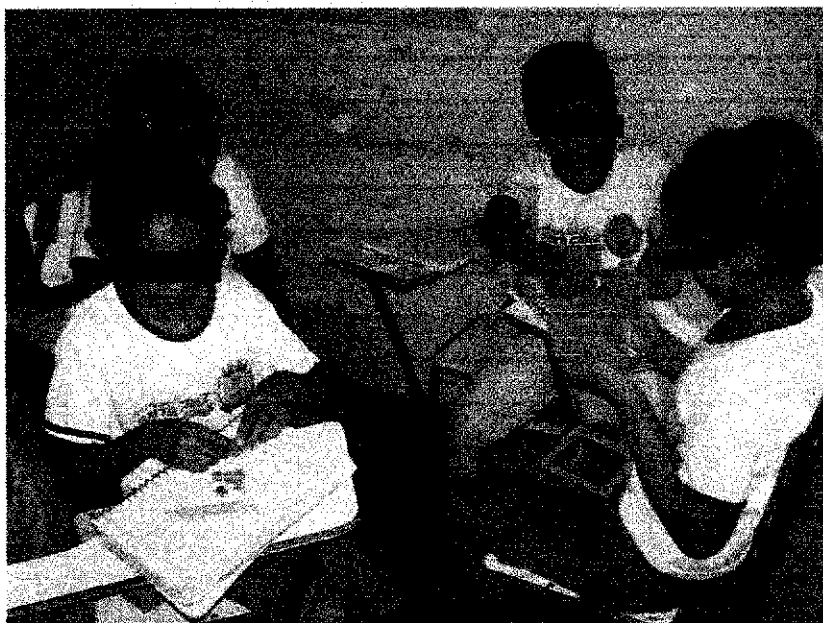
O desenvolvimento das atividades é o momento mais importante do estágio, pois é hora de trabalhar a desenvoltura dos alunos como também lançar momentos que proporcionassem a estes um contato com a ludicidade e a aprendizagem com materiais

concretos, não só nas aulas de matemática mais em todas as outras áreas de conhecimento trabalhadas visando o alcance dos objetivos propostos em cada aula.

No desenvolvimento das atividades buscou-se sempre adaptar-se a realidade dos alunos. O estágio ofereceu atividades individuais e em grupos envolvendo os assuntos propostos no plano de ensino da turma como também nos planos de aula do estágio. Buscando sempre fazer uma relação com o objeto de estudo.

4.2.1 Atividades envolvendo o objeto de estudo

- ⊙ Trabalho em grupo a fim de vencer as divergências existentes na turma, como também buscar uma boa aprendizagem, tais atividades sempre ofereciam a presença de materiais concretos e/ou jogos, como se pode observar na fotografia que segue, no qual os educandos estão fazendo um trabalho em grupo na realização de uma atividade de matemática envolvendo conceitos de multiplicação.



Fotografia 01: Alunos trabalhando em grupo utilizando o material dourado na construção de conceito de multiplicação.

Fonte: Maria Veruska da Silva.

As atividades em grupo são atividades de muito sucesso, pois além de vencer dificuldades pessoais entre os alunos, ocorre uma troca de idéias clareando o raciocínio dos

alunos e melhorando o desempenho dos mesmos. Pois estes relataram estarem cansados de somente atividades de leitura, escrita e cópias. De acordo com Fleury (2008, p. 13) “trabalhar em equipe é mais divertido do que trabalhar individualmente, o que pode contribuir para melhorar nosso desempenho”.

O trabalho em grupo é muito bom e facilita o desempenho do grupo além de vencer divergências existentes entre eles.

Nesse sentido, recorre-se as memórias narradas no Diário de Campo quando afirma-se que:

Este meu dia de estágio foi ainda melhor do que os outros, pois através do trabalho em grupo consegui além de alcançar os objetivos da aula devido à troca de idéias, ainda venci uma divergência existente na sala em relação à formação de grupos visto que os alunos já tinham suas equipes formadas e não queriam integrar-se com outros colegas. (DIÁRIO DE CAMPO, 19/09/10).

De acordo com as palavras do estagiário, citadas acima, seu dia de estágio foi muito proveitoso, pois o mesmo contou com a ajuda do método de trabalho em grupo para facilitar a aprendizagem da turma, como também, vencer divergências existentes entre os alunos.

- ⊙ Elaboração e apresentação pelos alunos de situações problemas envolvendo a multiplicação utilizando material dourado, trazendo o jogo como aliado na aquisição do saber. A fotografia abaixo registra e rememora este momento.



Fotografia 02: Apresentação pelos alunos de situações problemas usando o material dourado.
Fonte: Maria Veruska da Silva.

A elaboração de situações-problema era algo em que a turma apresentava bastante dificuldade e, com o desenvolver da aula com a ajuda do material concreto, percebeu-se que essas dificuldades foram vencidas e todos conseguiram desenvolver esta atividade. Dessa forma, constata-se que o ensino de matemática através de jogos, brincadeiras e materiais concretos realmente apresenta resultados positivos. Pois ao modo de ver de Noé (2007, p. 09) “as crianças apresentam uma grande capacidade de raciocinar e colocar em prática sua capacidade de resolver situações-problemas, caracterizando objetos e buscando uma linha de resolução baseada em elucidações próprias”.

A multiplicação, de acordo com a maioria dos alunos é uma das operações matemáticas mais difíceis, mas com o uso de jogos e material dourado a aquisição desse entendimento diminuiu as dificuldades, já que os alunos, puderam multiplicar com suas próprias mãos vendo e tocando o material, facilitando na formulação, resolução e apresentação da situação problema.

Como pode-se ver através do relato que segue:

Hoje o meu dia de estágio foi muito proveitoso, foram feitas atividades diversas, inclusive o uso de materiais concretos nas aulas de matemática, os alunos gostaram muito, foi muito construtivo, todo mundo conseguiu desenvolver e apresentar a sua situação problema. Foi muito construtivo. (DIÁRIO DE CAMPO, 20/09/10).

É importante que na aprendizagem as operações matemáticas sejam trabalhadas de forma que os alunos realmente aprendam, pois esse mecanismo será utilizado em muitas situações do seu cotidiano. Dessa forma Silva, Lourenço e Cogo afirmam que:

[...] em nossos dias, a utilização, com compreensão, das operações aritméticas fundamentais (adição, subtração, multiplicação e divisão) tornou-se um dos objetivos principais de qualquer Educação Matemática Básica. É preciso ter em mente a importância de desenvolver a compreensão do sentido e a utilização das operações na resolução dos diversos problemas do cotidiano, o que é mais importante do que o simples domínio de algoritmos [...] (2004, p. 71).

As operações aritméticas ainda são consideradas o nó na aprendizagem da disciplina Matemática, mas as mesmas consistem na base de tal área do conhecimento, pois, as mesmas, vão ser utilizadas em diversas situações do nosso cotidiano. Então, para isso, o professor deve trabalhar-las de forma lúdica e concreta para que os alunos possam realmente assimilá-las.

- ◎ O uso do livro didático e atividades complementares em xerox afim de facilitar a desenvoltura dos alunos, que foram atividades imprescindíveis para a aprendizagem

destes, uma vez que tais atividades trabalharam mais as maiores dificuldades dos alunos em relação a leitura e a escrita.

Em relação às atividades de escrita, procurou-se sempre oferecer atividades em xerox ou no livro didático para facilitar o processo de aprendizagem dos alunos já que quando copiadas no quadro perde-se muito tempo e ainda dificulta a aprendizagem. De acordo com Soares (2009, p. 21) o livro didático é “um fundamental instrumento de trabalho para o ensino e a aprendizagem escolar, um importante coadjuvante da formação das novas gerações, uma contribuição significativa ao trabalho do professor”.

Já as atividades impressas não cansam tanto os alunos, e desperta nos mesmos mais interesse em fazê-las. Essas atividades foram selecionadas levando em consideração os assuntos e os objetivos propostos nos planos de aula. Este é um exemplo que esteve presente nas propostas de aula. “Leiam a Lenda do Saci e ilustre quais eram seus sonhos”. (PORTFÓLIO, 26/08/10).

Elias José escreveu um poema sobre os sonhos do Saci-Pererê, um personagem conhecido no Brasil todo. Que sonhos serão esses?

Os sonhos do Saci

Saci-Pererê
saracoteia na mata.
Saci-Pererê
só assusta, não mata.

Saci sirigaita,
solitário e sabichão.
Saci agarra a gaita
e toca uma canção.

Saci, lá no sítio,
apronta um sururu.
Saci, em seu sonho,
dança o cururu.

Saci, em seu sonho,
é mais serelepe.
Saci, em seu sonho,
é bem mais risonho,
é bem mais moleque.

Saci, lá na selva,
salta e samba só.
Saci, lá na relva,
sonha que dá dó.

Com quem sonha o Saci?
Saci, com quem será?

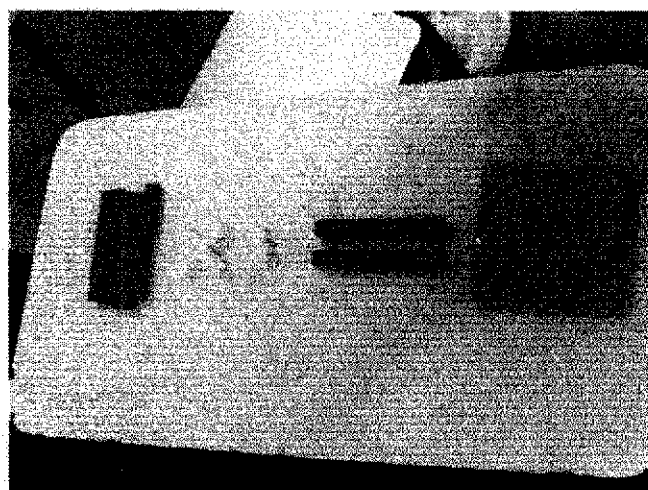
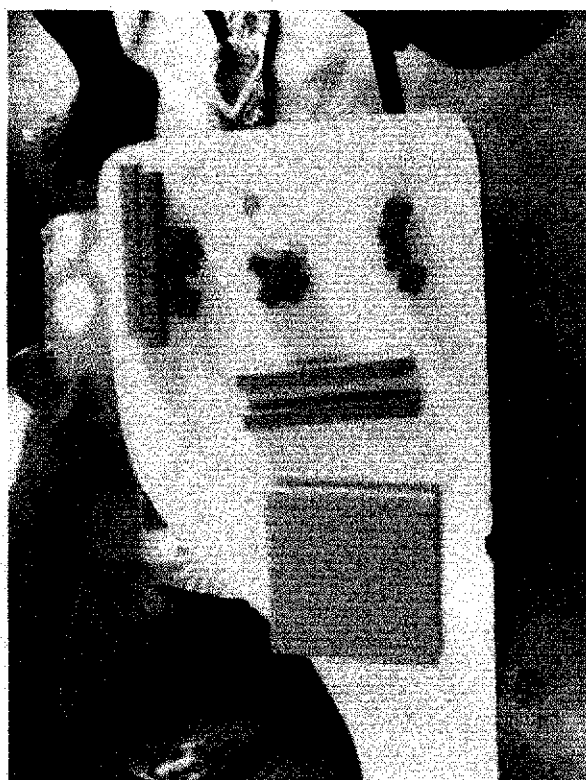
- Eu sonho com duas pernas,
Saltando de lá pra cá...

Elias José. *Cantos de encantamento*. Belo Horizonte: Formato, 1996. p. 9.

Fotografia 03 – Atividade “Os sonhos do Saci”, realizada com os alunos.
Fonte: Portfólio

A atividade acima foi realizada individualmente, a qual os alunos leram e interpretaram o texto e, posteriormente, fizeram uma ilustração do texto de acordo com o seu entendimento. Foi uma boa atividade e os objetivos propostos foram alcançados, os quais visavam trabalhar o folclore e ao mesmo tempo a leitura e interpretação textual.

- ☉ Uso de materiais concretos nas aulas de matemática (oficinas), com o objetivo de facilitar a aprendizagem dos alunos de uma forma lúdica, como pode ser percebido nas situações-problema ilustradas nas fotografias abaixo:



Fotografia 04 e 05: Resolução de situações-problema de multiplicação, elaborados pelos alunos, usando o material dourado.

Fonte: Maria Veruska da Silva

A oficina é uma atividade muito contributiva para a aquisição do conhecimento matemático, já que a mesma coloca o aluno em contato direto com o material dando-lhe subsídios para a formulação, resolução e apresentação do trabalho.

As aulas de matemáticas eram momentos não muito esperados pelos alunos, mas quando feitas de forma lúdica, os mesmos cobravam sempre tais aulas por acharem um momento descontraído, de fácil aprendizagem e gratificante por superar dificuldades relacionadas à disciplina com a ajuda dos jogos e brincadeiras. Segundo Toledo e Toledo (1997, p. 04), “atividades práticas que envolvem materiais concretos (jogos, material dourado,

dentre outros) geralmente são eficazes para o entendimento de conceitos e relações numéricas”.

☉ **Construção de objetos;**

Nas aulas de figuras geométricas os alunos confeccionaram figuras geométricas em atividades propostas pelo livro, trabalharam com quebra-cabeças e trouxeram para a sala de aula objetos que lembrassem cada figura geométrica, como também foi trabalhado com as figuras de EVA, fazendo desenhos relacionados. De acordo com Bezerra (2007, p. 06) “é importante que os alunos construam seu próprio material, pois, através da construção, trabalham medidas, coordenação motora, uso de régua, entusiasmados e com a atividade”.

Em todas as aulas de matemática procurou-se sempre ensinar de uma forma lúdica e relacionando os conteúdos ao cotidiano dos alunos para que os mesmos compreendessem melhor os conteúdos. Na abordagem do assunto de formas geométricas trabalhou-se os objetos ao seu redor pedindo que os mesmos identificassem as formas geométricas presentes.

4.2.2 Atividades envolvendo outras áreas do conhecimento

- ☉ **Culminâncias de projetos (Semana do Folclore),** que foi um momento muito importante para os alunos, o qual trouxe para estes, conhecimentos acerca do folclore de maneira lúdica através de contagem de histórias, danças, apresentações, painéis, comidas típicas, plantas medicinais, etc.;

Na primeira semana de estágio comemorou-se a semana do folclore, na qual toda a escola participou ativamente através desse projeto. Mesmo não estando presente nas atividades planejadas, foi engajado este dia na atividade de estágio, visto que o estagiário deve se adaptar as exigências da escola. Esse relato pode ser visto na fala exposta abaixo:

No quarto dia de estágio comemorou-se a culminância da Semana do Folclore. Visto que não estava previsto no plano de aula, tive que elaborar um novo plano a este dia, com objetivos voltados a esta atividade. Aconteceu uma aula diferente a qual reuniu toda a escola para a programação de danças, trava-línguas, leitura de lendas, parlendas, personagens folclóricos, a fim de esclarecer a importância do folclore. (DIÁRIO DE CAMPO, 27/08/10).

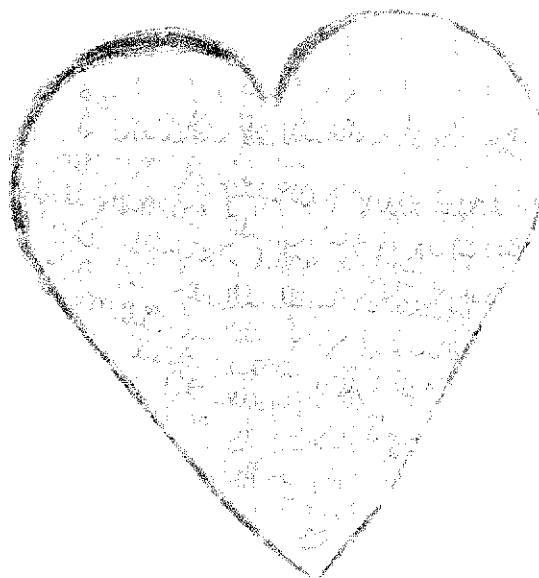
A culminância de projetos desenvolvidos na escola é muito importante, pois além de fugir um pouco da rotina da sala de aula é uma maneira divertida de aprender e/ou adquirir informações acerca de determinados assuntos.

- ⊙ Aula de campo que foi um momento muito prazeroso e agradável, o qual os alunos puderam conhecer de forma concreta a realidade de seu município;

A aula de campo é um momento, indiscutivelmente, muito proveitoso, visto que, o aluno vai a campo conhecer de perto alguns conceitos que está estudando na sala de aula, é uma forma de associar a teoria e a prática. Desse modo, Seniciato e Cavassan (2004, p. 13) afirmam que “todas as emoções e sensações surgidas durante a aula de campo em um ambiente natural podem auxiliar na aprendizagem dos conteúdos, à medida que os alunos recorrem a outros aspectos de sua própria condição humana, para compreenderem os fenômenos”. Mas a mesma deve ser ministrada de forma organizada e responsável, pois o professor conduzirá os alunos fora do ambiente escolar e estará sujeito a alguns riscos. Por isso deve planejar e organizar com antecedência.

- ⊙ Atividades de leitura e escrita estudando vários gêneros textuais.

A leitura e a escrita são atos que ainda faltam serem descobertos pelos alunos, e os mesmos só descobrirão se os conhecer de forma lúdica. Assim se fez através de trava-línguas, parlendas, a elaboração de cartinhas entre os alunos e o professor, as quais despertarão o pensar dos alunos. “Após trabalhar o gênero textual carta, vamos elaborar uma pequena cartinha, a qual vocês a destinarão para qualquer pessoa que desejarem pode ser seu pai, sua mãe, algum parente distante, o professor, o estagiário, etc.”. (PORTFÓLIO, 24/08/10) Como pode ser visto na fotografia abaixo:



Fotografia 06 – Uma pequena carta elaborada por uma aluna da sala de estágio, a qual a mesma destinou para o professor-estagiário.

Fonte: Maria Veruska da Silva

Como a dificuldade da turma era mais em relação à leitura e a escrita, procurou-se sempre trabalhar momentos de leituras com diversos gêneros textuais como cartas, poemas, trava-línguas, parlendas, receitas, cardápio ilustrado, etc., para lecionar as aulas de gramática em português, a fim de enriquecer o conhecimento textual dos alunos, focar a leitura e a escrita dos mesmos, além de desenvolver o senso crítico dos mesmos e os motivarem a produzir textos. Dessa forma Caldas afirma que:

[...] ao explorar a diversidade textual, o professor aproxima o aluno das situações originais de produção dos textos não escolares. Essa aproximação proporciona condições para que o aprendiz compreenda o funcionamento dos gêneros textuais, apropriando-se, a partir disso, de suas peculiaridades, o que facilita o domínio que deverá ter sobre eles. Além disso, o trabalho com gêneros contribui para o aprendizado de prática de leitura, de produção textual e de compreensão [...]. (2007, p. 04).

Ao final do estágio percebeu-se que as atividades trabalhadas obtiveram sucesso e, certamente, conseguiram auxiliar na consecução dos objetivos e que os alunos aceitaram e gostaram do método de ensinar usando a ludicidade e materiais concretos, usado pela estagiária.

4.3 A parceria entre estagiária e professor

Inicialmente, houve muita insegurança com a presença da professora na sala de aula. Pois, ficava a interrogação se estava adaptando-se à turma, se correspondia às expectativas dos alunos, se a explicação era clara como a da professora titular, e se o método utilizado era aceito e compreendido.

Posteriormente, conhecendo as dificuldades da turma começou-se a perceber que a presença da professora era de grande ajuda, pois ela orientou na resolução de alguns problemas que a mesma já conhecia em relação à turma como também passou segurança quando a mesma declarou que a metodologia utilizada pelo estagiário era muito boa e que a turma mostrava uma grande aceitação pelo seu trabalho.

O bom relacionamento do estagiário com o professor é muito importante, pois o estagiário pode aprender muito com as experiências do professor, como este pode aprender métodos diferentes com o estagiário, como foi o caso do uso de jogos nas aulas de

matemática, já que a mesma percebeu que os alunos aceitaram bem e demonstraram melhor desempenho em relação à disciplina.

Durante todas as atividades o professor titular se fez presente na sala de aula. Nos momentos em que os materiais concretos, os jogos e as brincadeiras eram trabalhados a mesma observava e anotava o comportamento, a desenvoltura e os resultados obtidos pelos alunos, visto que, a mesma afirmou ser uma metodologia que realmente funciona e que iria inseri-la em suas atividades na sala de aula. Como pode ser visto na fotografia abaixo:



Fotografia 07: A professora presente na sala de aula observando os trabalhos feitos pelos alunos, utilizando o material dourado.

Fonte: Maria Veruska da Silva

A fotografia acima esclarece um, de muitos momentos em que o professor titular se fez presente na sala de aula analisando o comportamento e a desenvoltura dos alunos em relação às metodologias utilizadas pelo estagiário.

4.4 Avaliação

O momento de avaliar é o mais importante e mais difícil, pois é hora de o professor centrar-se na verificação das aprendizagens realizadas pelo aluno. Dessa forma o professor deve ter todo cuidado ao avaliá-lo para não cometer erros.

Durante o estágio os alunos foram avaliados a todo o momento pela atenção, pela participação, pelo cumprimento das atividades e, posteriormente, pelo desempenho nas atividades realizadas. O processo de avaliação não serve apenas para “medir” ou “classificar”, mas também propicia uma visão do aluno em várias dimensões. Dessa forma Brasil (2001, p. 04) afirma que “tem de se apreciar comportamentos, conhecimentos, capacidades, atitudes, hábitos, interesses, de forma a assegurar informação que permita o desenvolvimento de um conjunto alargado e integrado de capacidades e competências”.

A função de tal avaliação não estava na perspectiva classificatória dos alunos, mas sim na constatação do alcance dos objetivos propostos. Ao fim do estágio pode-se perceber que as aulas aconteceram de forma a alcançar as metas, pois, todos os dias através do fechamento, foi feita uma revisão sobre o assunto estudado no dia, através de questionamentos, o que possibilitou perceber que os alunos realmente conseguiram aprender os conteúdos ministrados. Como pode ser visto no relato exposto abaixo:

O quinto dia de estágio foi muito bom e gratificante, pois toda a turma participou ativamente da aula, os conteúdos propostos foram bem explorados, os recursos utilizados foram suficientes para aprendizagem dos alunos e os objetivos da aula foram alcançados. Esta participação ativa de toda a turma facilitou bastante a minha desenvoltura de professo-estagiário e o meu olhar avaliativo. (DIÁRIO DE CAMPO, 13/09/10).

Para que o professor possa avaliar o aluno, ele tem que oferecer subsídios que possam ir fundo para promover a aprendizagem do aluno e buscar atividades interessantes para os alunos para que os mesmos possam participar ativamente, facilitando o olhar avaliativo do professor. Pois ficará muito difícil o professor avaliar um aluno que não tem interesse pela aula e não participa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é uma atividade muito vantajosa que traz para o aluno muitas oportunidades de aprendizagem e proporciona ao professor estratégias mais eficazes no desenvolver de seu processo de ensino.

A ludicidade, apesar de ser uma metodologia bastante conhecida, ainda é vista com certa resistência por parte de alguns profissionais. Alguns por que se apegam a sua forma própria de ensinar, limitando-se somente ao livro didático e outros, pelo medo ou insegurança de não saberem ou de não terem sido preparados para tal.

Durante a realização deste trabalho pode-se perceber que o uso do lúdico na sala de aula ainda é muito escasso, principalmente nas aulas de matemática, que é considerada uma disciplina cheia de detalhes e dificuldades. E que os alunos gostam e sentem falta desse tipo de atividade, visto que os mesmos têm consciência de que seria bem mais fácil e mais divertido, aprender matemática através de jogos, brincadeiras e outros materiais concretos.

Na realização do Estágio Supervisionado, etapa indispensável à análise do objeto de estudo, surgiram oportunidades de experimentos em relação ao lúdico nas aulas de matemática. E pode-se constatar que os alunos gostam de tal metodologia, mas que o professor não inclui em suas atividades. Pode-se perceber, ainda, que as aulas de matemática utilizando os jogos, as brincadeiras, materiais concretos e outros instrumentos que promovem a ludicidade, favorecem à motivação dos alunos em relação à disciplina, que os mesmos enfrentam a matemática sem medo acreditando que são capazes e demonstram uma real assimilação de conceitos.

O uso da ludicidade na atividade de estágio proporcionou, ainda, uma evolução nos resultados dos alunos em outras áreas do conhecimento e, principalmente, em matemática.

Por fim conclui-se que a ludicidade é um método que funciona. Mas, para isso, o professor deve pensar nos jogos e brincadeiras não apenas com uma forma de diversão, mas como uma proposta didático-pedagógica, planejando com antecedência e buscando objetivos voltados ao processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino da matemática: uma prática possível.** 5 ed. Campinas – SP: Papyrus: 2009.

BEZERRA, Maria da Conceição Alves. 2007. **O uso de materiais concretos para o ensino/aprendizagem das operações aritméticas.** Disponível em: <www.materialconcreto.com/pdf> . Acesso em: 10 nov. 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Departamento de Ensino Secundário. **Avaliação e Desempenho.** Texto de Apoio. Setembro de 2001.

CAMPOS, Maria de Lourdes. Estágio e (re) significação da formação do pedagogo. In: OLINDA, Ercília Braga de, FERNANDES, Dorgival Gonçalves (orgs). **Prática e aprendizagens docentes.** Fortaleza: UFC, 2007

D' AMBRÓSIO, Beatriz. **Como ensinar matemática hoje?** Temas e Debates. SBEM. Ano II. N 2. Brasília, 1989. p. 15-19.

FIORENTINI, Dario; MIORIM, Maria Ângela. **Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no ensino da matemática.** Boletim da SBEM-SP, n 7, julho-agosto 1990.

FLEURY, Susy. **A importância do trabalho em equipe.** 2008. Disponível em: <www.corporativebrasil.com> Acesso em: 10 nov. 2010.

FONTES DOCUMENTAIS: **Diário de Campo.** Caderno de anotações. Estágio Supervisionado em Docência. Santa Cruz. De 24 a 27 de agosto; de 13 a 20 de setembro de 2010. **Portfólio.** Arquivo de planos e atividades desenvolvidas no estágio. Estágio Supervisionado em Docência. Santa Cruz. De 24 a 27 de agosto; de 13 a 20 de setembro de 2010.

MACEDO, Lino. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

MALUF, Ângela Cristina Munhós. **Brincar: prazer e aprendizado.** 5 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia Científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

NOÉ, Marcos. **A importância ds jogos no ensino da matemática.** 2007. Disponível em: <www.educadorbrasile escola.com>. Acesso em: 10 nov. 2010.

PIMENTA, Selma Garrido, LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e construção da identidade profissional.** In: Estágio e docência. São Paulo: Cortez, 2004.

PINTO, Marly Rondan. **Formação e aprendizagem no espaço lúdico: uma abordagem interdisciplinar.** São Paulo: Arte e Ciência, 2003.

REDI, Marita Martins; GOME, Marta Quintanilha, 2007. Formação de Professores: memórias e experiências na produção de subjetividades. Disponível em: Travessias número 01 revistatravessias@gmail.com Pesquisas em educação, cultura, linguagem e arte. Acesso em: 20 out. 2010.

SENICIATO, Tatiana; CAVASSAN, Osmar. Aulas de campo em ambientes naturais e aprendizagem de ciências – um estudo com alunos do ensino fundamental. **Rev. Ciências e Educação.** V. 10, n.1, 2004.

SILVIA, Circe M. S. da; LOURENÇO, Simone T; CÔGO, Ana M. **O ensino aprendizagem da matemática e a pedagogia do texto.** Brasília: Plano Editora, 2004.

SOARES, Magda. **Livro Didático.** 2009. Disponível em: <www.redcpitagoras.com>. Acesso em: 10 nov. 2010.

TOLEDO, Marília; TOLEDO, Mauro. **Didática da Matemática: como dois e dois: a construção da matemática.** São Paulo: FTD, 1997.

ANEXOS

ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA

Nome: _____

Idade: _____

Escola: _____

Questões:

01 – O que você acha da disciplina matemática?

02 – Você gosta de brincadeiras e jogos? Por quê?

03 – Acha interessante aprender brincando? Por quê?

04 – Sua professora usa jogos e brincadeiras nas aulas de matemática? Como?

05 – Você acha mais fácil aprender matemática através de jogos e brincadeiras? Por quê?

06 – Como são as aulas de matemática quando sua professora usa jogos e brincadeiras?