



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI
CAMPUS SENADOR HELVIDIO NUNES DE BARROS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

FRANCISCA JANES FERREIRA RORIGUES DE CARVALHO

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM MATEMÁTICA
NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

PICOS – PI

2016

FRANCISCA JANES FERREIRA RODRIGUES DE CARVALHO

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM MATEMÁTICA
NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, apresentado à Universidade Federal do Piauí - UFPI, Campus Senador Helvídio Nunes de Barros, CSHNB, Picos/PI, Curso de Licenciatura em Pedagogia, como requisito para a obtenção do grau em Pedagogia. Orientadora: Prof^a Ma. Isabel Cristina de Aguiar Orquiz.

PICOS – PI

2016

FICHA CATALOGRÁFICA

Serviço de Processamento Técnico da Universidade Federal do Piauí

Biblioteca José Albano de Macêdo

C331I Carvalho, Francisca Janes Ferreira Rodrigues de

O lúdico no processo de ensino-aprendizagem em matemática no 1º ano de ensino fundamental / Francisca Janes Ferreira Rodrigues de Carvalho. – 2016.

CD-ROM : il.; 4 ¾ pol. (58 f.)

Monografia(Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Piauí, Picos, 2016

Orientador(A): Profª. Ma. Isabel Cristina de Aguiar Orquiz.

1. Ludicidade. 2. Matemática-Lúdico. 3. Matemática-Ensino. I. Título.

CDD 372.2



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS – CSHNB
COORDENAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

ATA DE DEFESA DE MONOGRAFIA

Aos vinte e seis (26) dias do mês de fevereiro de 2016, na sala 824, do Campus Senador Helvídio Nunes de Barros, da Universidade Federal do Piauí, reuniu-se a Banca Examinadora designada para avaliar a defesa de Monografia de **Francisca Janes Ferreira Rodrigues de Carvalho** sob o título "O lúdico no processo de ensino-aprendizagem em Matemática no 1º ano do Ensino Fundamental".

Banca constituída pelas professoras:

Prof.ª Ma. Isabel Cristina de Aguiar Orquiz	Orientadora
Prof.ª Ma. Maria César de Sousa	Examinadora
Prof.ª Esp. Maria do Socorro Rodrigues	Examinadora

Deliberou pela Aprovação do(a) candidato(a), tendo em vista que todas as questões foram respondidas e as sugestões serão acatadas, atribuindo-lhe média aritmética de 7,0.

Picos (PI) 26 de fevereiro de 2016.

Orientadora: Isabel Cristina de Aguiar Orquiz

Examinador: Maria do Socorro Rodrigues

Examinador: Maria César de Sousa

DEDICATÓRIA

Quero dedicar esta conquista exclusivamente aos meus pais, José e Inácia que sempre se dedicaram na educação dos filhos e hoje cheguei até aqui na construção deste trabalho para a obtenção do meu diploma graças a eles que incansavelmente me deram todo o apoio de que precisei. A vocês meus mestres da vida meu muitíssimo obrigado.

A vocês meus irmãos Jailton e Janailton que sem dúvida alguma contribuíram nesse processo de realização e conquista vocês estão sempre me incentivando a não desistir na busca dos meus sonhos, minha eterna gratidão a vocês.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, ele que me concedeu o dom da vida possibilitando-me a cada dia um novo renascer.

A minha orientadora Prof^a Ma. Isabel Cristina de Aguiar Orquiz pelo cuidado e dedicação.

Á meu pai (in memória) e a minha mãe que sempre me encaminharam na estrada para que eu chegasse até aqui, e assim continuarei a caminhar, com o apoio da minha família. Hoje infelizmente não tenho a presença do meu pai que tanto contribuiu para minha formação pessoal e acadêmica foi muito importante para mim. Graças a Deus tenho minha mãe que esta sempre ao meu lado, com ela minha caminhada fica mais fácil e meus dias se tornam joviais.

Aos meus dois irmãos que nunca me deixaram só e sempre me apoiaram.

Aos meus professores da universidade que fizeram parte da minha formação, repassando seus conhecimentos, a todos deixo minha eterna gratidão e que Deus os ilumine sempre.

Ao meu namorado pelo companheirismo e por ter me dado a mão nos momentos em que precisei, fez de meus sonhos os seus, apoiando-me.

Aos meus colegas de sala, estes ficarão para sempre em minha memória, com eles vivi momentos inesquecíveis, brincamos, brigamos, choramos, aprendemos, trabalhamos juntos e acima de tudo, nos divertimos e fomos felizes. E o que temos para hoje é saudades.

Não quero esquecer jamais esse triângulo fantástico de amizade que criei na universidade: Fabiana, Richele e Antonia, foi com elas que vivi os melhores e piores momentos dentro da universidade, no entanto, carrego comigo só os melhores momentos que juntas vivemos. O curso é pedagogia, porém, fizemos muita história, que a nossa amizade seja eterna.

Aos meus familiares e amigos que de forma direta ou indireta colaboraram para essa conquista em suas cumplicidades, ajuda e amizade.

“Educar é crescer. E crescer é viver. Educação é assim. Vida no sentido mais autêntico da palavra.”

(Anísio Teixeira)

RESUMO

Este estudo monográfico tem como tema central o lúdico no processo de ensino-aprendizagem em matemática no 1º ano do ensino fundamental. Enquanto problemática da pesquisa propõe-se algumas reflexões em torno do lúdico no contexto escolar, sendo estas sobre a importância do lúdico no ensino dos conteúdos de Matemática para turmas do 1º Ano do ensino fundamental; valorização do ato de brincar pelos professores como instrumento de aprendizagem na educação das crianças; compreensão que os professores possuem acerca do lúdico e ludicidade. O objetivo da pesquisa é averiguar a relevância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da matemática. Tendo em vista a percepção que se tem do mesmo como uma nova proposta pedagógica a ser utilizada pelos professores, que tem por objetivo quebrar com paradigma no contexto escolar e nas aulas. Ou seja, com o lúdico busca-se apresentar a matemática com auxílio de jogos e brincadeiras que estimulem o raciocínio, o desempenho e a habilidade de interpretar do aluno. Para concretização do estudo desenvolveu-se pesquisa de abordagem qualitativa e descritiva, em que se utilizou da análise de atividades e provas elaboradas e aplicadas por professores que atuam em turma do 1º Ano, da educação básica na Escola Professora Ricardina Neiva, Fundação Casa da Amizade Rotary Club, localizada na cidade de Picos. Para fundamentação teórica da pesquisa, buscou-se contribuições bibliográficas e de estudiosos como Vygotsky (1991), Maranhão (2007), Giancaterino (2009), Kishimoto,(2009), Cunha (2001), entre outros autores.

Palavras-chave: Matemática. Lúdico. Brinquedo. Brincadeira.

ABSTRACT

This monographic study is focused on the playful in the teaching-learning process in mathematics in the 1st year of elementary school. While problematic research proposes some reflections around the playful in the school context, which are about the importance of the play in the teaching of math content classes in the 1st year of primary education; appreciation of the act of playing by teachers as a learning tool in the education of children; understanding that teachers have about the fun and playfulness. The objective of the research is to ascertain the relevance of the play in the teaching and learning of mathematics process. Given the perception people have of it as a new pedagogical approach to be used by teachers, which aims to break with paradigm in the school context and in the classroom. That is, with the playful seeks to present mathematics with the help of games and activities that encourage thinking, performance and the ability to interpret the student. To achieve the study developed research qualitative and descriptive approach, which used the developed activities and evidence analysis and applied by teachers who work in class 1st year, basic education in the School Professor Ricardina Neiva, Foundation House of Friendship Rotary Club, located in the city of Picos. For theoretical foundation of the research, we sought to bibliographical contributions and scholars as Vygotsky (1991), Maranhão (2007), Giancaterino (2009), Kishimoto (2009), Cunha (2001), among other authors.

Keywords: Mathematics. Playful. Toy. Joke.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1	LÚDICO: QUESTÕES CONCEITUAIS	12
2.2	O LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR	16
2.3	A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM	21
3	O LÚDICO E O ENSINO DA MATEMÁTICA	24
3.1	O ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	25
4	O ENSINO DE MATEMÁTICA DE ACORDO COM OS PCN'S	27
4.1	RELEVÂNCIA DO ENSINO DE MATEMÁTICA	29
5	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	32
6	ANÁLISE DOS RESULTADOS E ESTUDOS	34
6.1	DESCRIÇÃO DAS OBSERVAÇÕES DAS AULAS	35
6.2	ANÁLISE DO MATERIAL COLETADO	37
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
	REFERÊNCIAS	41
	ANEXOS	43

INTRODUÇÃO

A disciplina de Matemática é normalmente associada ao registro de nota, fracasso, repetência. No entanto, pretende-se mostrar nesse estudo que em decorrência das concepções pedagógicas e do novo processo educacional, a Matemática enquanto conhecimento formal e do cotidiano assume dimensões muito mais amplas e passa a ser concebida como problema, questionamento, reflexão sobre a ação e ainda, a ser um instrumento de diagnóstico e diálogo. Pois, apresenta possibilidade de um trabalho baseado na contextualização, historicização, comunicação e interdisciplinaridade, procurando desta maneira, fazer relações com outras disciplinas, para assim, dar condições para uma aprendizagem significativa.

No que se diz respeito ao ensino de Matemática nas séries iniciais, o que se observa é a falta de preparo de alguns professores para ministrar tal disciplina. Outro fato que contribui para o baixo desempenho dos alunos é que nem todos os professores gostam da disciplina, mas em virtude da lotação são designados para ministrá-la. Assim, procuram na formação pedagógica uma forma de melhor conduzir o ensino dos conhecimentos matemáticos de modo que possibilite a compreensão e aprendizado do alunado. Contudo, nos cursos de formação de professores, sobretudo, o de Pedagogia, a disciplina que contempla o ensino de Matemática, ou seja, Didática de Matemática, é insuficiente para abarcar com o conhecimento de teorias e práticas que viabilizariam uma formação acadêmica adequada ao futuro pedagogo, para que esse possa ministrar tais conhecimentos de maneira condizente oferecendo ao aluno dos Anos Iniciais uma aprendizagem significativa no que tange aos conhecimentos matemáticos necessários para sua formação escolar e aplicação de tais conhecimentos em seu cotidiano.

Nessa perspectiva é necessário compreender o ensino de matemática como um conhecimento essencial para a elaboração de saberes que ajudarão o educando a dar continuidade aos seus estudos no decorrer da Educação Básica e no Ensino Superior. Outro aspecto a ser levado em consideração é o fato de que essa é uma disciplina obrigatória no currículo nacional, assim, professores, diretores e coordenadores devem preocupar-se como esta e demais disciplinas estão sendo trabalhadas, é preciso verificar se os objetivos estão realmente sendo alcançado.

A presente monografia é um estudo sobre “O Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem em Matemática no 1ª ano do Ensino Fundamental”, estudo realizado na Escola Professora Ricardina Neiva, Fundação Casa da Amizade Rotary Club localizada na cidade de Picos/PI. O estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa e descritiva,

em que se utilizou observações em sala de aula e análise de atividades e provas elaboradas e aplicadas por professores que atuam nos anos iniciais da educação básica. Para fundamentação teórica da pesquisa, buscou-se contribuições de estudiosos como Vygotsky (1991), Maranhão (2007), Giancaterino (2009), Kishimoto (2009), Cunha (2001), entre outros autores.

Como problemática da pesquisa propõe-se algumas reflexões em torno do lúdico no contexto escolar, sendo estas: Qual a relevância do lúdico no desenvolvimento do ensino de conteúdos de Matemática para turmas do 1º Ano do ensino fundamental? O ato de brincar é valorizado pelos professores enquanto instrumento de aprendizagem na educação das crianças? O que os professores compreendem por lúdico e ludicidade?

Diante do exposto acima, enquanto objetivo do estudo pretende-se para conhecer e entender a visão e a prática dos envolvidos na pesquisa referente ao uso do lúdico no ensino de Matemática: Averiguar a relevância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem de Matemática em turma do 1º ano do ensino fundamental. Como objetivos específicos têm-se a intenção de: Compreender as concepções de lúdico e ludicidade apresentada pelos professores; Verificar as atividades lúdicas desenvolvidas a partir de sua prática pedagógica no contexto de sala de aula em relação ao ensino de Matemática; Analisar as contribuições do lúdico para maior aproveitamento não só na disciplina em questão, mas nas demais que compõem o currículo.

A escolha pela temática surge de experiência enquanto acadêmica do curso de Pedagogia e atuação como auxiliar de docente em turma do 1º ano do ensino fundamental e, verificar que quando se trabalha os conteúdos com a presença de material didático diversificado, o ensino torna-se um momento rico e fértil para o aprendizado significativo.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. LÚDICO: QUESTÕES CONCEITUAIS

A ludicidade existe desde a origem da humanidade e é própria da infância. A palavra lúdico é oriunda do latim “*ludus*” e quer dizer jogos e brincadeiras, sendo que esses sempre estiveram presentes em todas as culturas e povos existentes no mundo e são considerados os principais quesitos para que a criança seja inserida na cultura de uma sociedade e, sobretudo, preparada para vida (SANTOS, 1997).

O pedagogo e filósofo John Dewey (1938), criticava a educação tradicional, o intelectualismo e a memorização, defendendo a aprendizagem como um processo ativo e o ensino baseado em experiências práticas na sala de aula, referenciando o jogo neste processo. De acordo com o mesmo todos os povos, em todos os tempos, contaram com os jogos como parte importante da educação de crianças, especialmente de crianças pequenas. Vygotsky (1994, p. 134) nos faz refletir sobre esse assunto quando diz que “no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade”.

Na antiguidade Egito, Roma e Grécia, destacam-se pela valorização dos jogos. Sendo que Grécia inicia os jogos olímpicos enquanto valorização da cultura local e do próprio homem. Em Esparta, a educação sofria grande influência, esta cidade se preocupava em formar e treinar guerreiros que defendesse a pátria. Já Atenas, se preocupava com uma boa formação dos cidadãos. A competição era inaceitável por Platão, pois o mesmo acreditava que esta ação causava danos na formação das crianças (SAMPAIO, 2000). Diante do contexto, Ferrari (2003, p. 7) ressalta que:

[...] a educação, segundo a concepção platônica, deveria testar as aptidões do aluno [...] formulou modelos para o ensino por que considerava ignorante a sociedade grega de seu tempo. Por outro lado, Aristóteles, que foi discípulo de Platão, planejou um sistema de ensino bem mais próximo do que se praticava realmente na Grécia de então, equilibrado entre as atividades físicas e intelectuais e acessíveis ao grande número de pessoas.

As ideias de Platão foram ajustadas com o domínio do Cristianismo e as de Aristóteles foram totalmente desconhecidas até o começo do Renascimento, que marca a chamada Idade Moderna. Na Idade Média o ato lúdico era esquecido pelos adultos. Ariès (1981, p.213), aborda que “durante este período não havia uma distinção entre o que era particular às

crianças e o que era reservado aos adultos”. Assim, não se diferenciava o adulto da criança em vários aspectos do cotidiano dessa sociedade, suas vestimentas não se distinguiam dos adultos, pois assim que deixava os “cueiros”, ou seja, a faixa de tecido que era enrolada em torno de seu corpo, ela era vestida como os outros homens e mulheres.

Da mesma maneira procediam quanto aos jogos, festas, danças e brincadeiras, atividades que mobilizavam toda a coletividade ou grupo social. As atividades sociais não eram específicas para determinada idade, permitindo que as crianças compartilhassem dos mesmos jogos que os adultos, independentemente se adequado ou não à idade.

Nessa instância, a criança era vista como um “pequeno adulto” e deveria adaptar-se ao meio social na convivência e atitudes do “mundo dos adultos”. Esta era a garantia na qual a sociedade se ancorava para que as crianças aprendessem os costumes e a tradição, por meio de imitação da vida adulta, sem direito a brincadeira (BATISTA; MORENO; PASCHOAL 2008, p. 112).

As crianças trabalhavam desde cedo e os trabalhos que esse mundo infantil realizava eram ásperos e as famílias em sua maioria viviam de meios rurais. A criança era tratada de maneira errônea, o que tornava o adulto cada vez mais desconhecedor das particularidades do universo infantil.

Em suas brincadeiras era natural ver a criança brincar de trabalhar. Nesse período as crianças viviam mergulhadas em uma educação tradicional, onde o professor ensinava e o aluno aprendia. Os jogos eram iguais para meninos e meninas e seu uso era um assunto fora de cogitação na classe, tendo em vista que os professores temiam que eles trouxessem desordem à aula (REGO, 1995).

O desejo das crianças era imitar o adulto de qualquer forma, isso as impulsionava a criar seu próprio brinquedo, já que a sociedade não lhes dava o direito de serem cidadãos, com direitos e deveres. Aproximadamente por volta dos sete anos a criança era inserida em outra família para aprender os afazeres domésticos, sendo assim, preparada para a vida (Ariès, 1981).

Com a evolução dos tempos referenciada pela idade moderna a educação é retomada e vista como direito que não deveria ser negado a criança. Ferrari (2003) retrata o que se passou nesta época:

Essa tarefa do Estado ganhou especial realidade na França, após a Revolução Francesa (1789). A escola tornou-se, então, não só a grande construtora da nação francesa como também a instituição que garantiria certa homogeneidade entre os

cidadãos e, daí, pelo mérito, a diferenciação de cada qual. Como dever do Estado será expandida por toda a França (FERRARI, 2003, p. 9).

Dessa maneira, a introdução à brincadeira ao cotidiano escolar infantil inicia-se com o educador alemão Froebel (1826), que considerava as brincadeiras como primeiro recurso para aprendizagem, além de uma diversão e modo de criar representações do mundo concreto para entendê-lo. Conforme Sampaio (2000, p.3):

O educador elaborou canções e jogos para educar sensações, emoções e brinquedos pedagógicos enfatizando o valor da atividade manual e defendeu uma proposta educacional que incluía atividades de cooperação e o jogo, entendidos como a origem da atividade mental.

Muitas foram as pesquisas elaboradas sobre a infância, havendo grande contribuição para o seu desenvolvimento e a educação tradicional começou a ser questionada e foi então que surge a ideia de uma educação voltada para os jogos e brinquedos como recurso auxiliar na educação. Antunes (2008) menciona que:

Desde o início do século XX, quando os adultos teimavam em ver na criança um cérebro imaturo e ofereciam brinquedos tão somente para o lazer, esses educadores ressaltavam a enorme influência do brinquedo no desenvolvimento da aprendizagem, na sociabilidade e na criatividade infantil (ANTUNES, 2008, p. 18).

A maioria dos jogos existentes chegou através dos portugueses. Eles têm a marca da mistura do português, do negro e do índio. As raças se misturavam já na época da colonização e as crianças desde cedo recebiam influência das culturas portuguesa, indígena e africana. Os meninos do engenho brincavam com os escravos, e estes faziam o papel de escravo, reproduzindo a dominação da raça branca no sistema de escravidão.

O índio também deu sua contribuição, a sua forma de organização social estavam ligadas à natureza na época do descobrimento do Brasil e, conseqüentemente, suas atividades lúdicas estavam sendo influenciadas pelos elementos da natureza. O brincar de arco e flecha tinha um sentido para o menino branco e outro para o índio. O indígena via o arco e a flecha como objeto em primeiro lugar de caça e em segundo lugar de brincadeira. Não havia muita diferença entre trabalhar e brincar, segundo Kishimoto (2009, p.15):

Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena não mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária a subsistência da tribo.

De acordo com Cunha (2001, p. 35) “o brinquedo artesanal comove pela sua singeleza. Na construção destes brinquedos, parece que fica impregnada a dedicação das pessoas que o fizeram.” A industrialização trouxe a decadência do brinquedo artesanal que passou a ser um simples objeto feito para atender grandes demandas, perdendo sua importância. Já com a chegada da modernidade surgiu também o brinquedo eletrônico, as crianças não fabricam mais seus próprios brinquedos como nas sociedades antigas.

Segundo Cunha (2001), hoje o brinquedo não tem mais características próprias de seu construtor o que pode contribuir para o fim do brincar criativo, cheio de imaginação, desprezando o imaginário infantil, pois, a criança é um ser que constrói sua própria ação lúdica, através de sua experiência. Quando o brinquedo era feito pela criança ou por um adulto da família, a criança tinha livre-arbítrio para manipulá-lo, hoje os pais vigiam as brincadeiras dos filhos, até porque os brinquedos são caros e as crianças podem quebrá-los, danificando a tecnologia empregada no mesmo.

A evolução tecnológica contribuiu para que a violência aumentasse nos centros urbanos, tal fato levou os pais a não mais permitirem que seus filhos brinquem nas ruas, como se podia fazer até alguns anos atrás. Atualmente, as crianças brincam dentro de suas casas ou apartamentos, o processo de socialização para um processo de individualismo, onde tanto crianças como adultos restringem seu círculo de amizade cada vez mais, até mesmo em virtude dos meios de comunicação e os novos modelos de socialização. Devido ao aumento exorbitante da população, os quintais foram sendo diminuídos e os espaços públicos vedados, como forma de controlar o comportamento humano (SILVA, 2008).

As crianças vivem como se estivessem em cativeiros. Segundo Silva (2008), a violência contribui para que as famílias estejam cada vez mais afastadas umas das outras, o que pode ocasionar uma prisão para os filhos que, sem espaço e sem amigos para brincar, passam a desenvolver problemas quando adultos. Como, por exemplo, a solidão, depressão, auto-estima baixa, sentimento de incapacidade, impotência, medo e tantos outros sintomas característicos da sociedade moderna.

Dessa forma, restou então às crianças que passam os dias trancados, somente a companhia da televisão, do computador, do vídeo game e do DVD. As crianças hoje têm mais liberdade mais não usufruem ou não são orientadas a como utilizar de maneira correta o tempo, espaço e os brinquedos que possuem. Acabaram-se as brincadeiras coletivas, a maneira mais freqüente de brincar é nessa nova compreensão que se tem de brincadeira, ou

seja, sentada frente ao computador ou tablet ao invés de se praticar algum tipo de atividade física ou brincadeira coletiva com outras crianças da mesma faixa etária.

Para Cunha (2001, p. 23), “embora brincar sozinho seja muito importante, brincar com outras pessoas é necessário para evitar que a criança fique sem o estímulo e a crítica que um parceiro pode proporcionar.” As mudanças também são nitidamente percebidas na hora do recreio da escola, aqueles tempos em que o sinal do intervalo tocava e as crianças corriam para jogar, brincar de amarelinha, pular corda e outras brincadeiras em conjunto ficaram para trás. Isso é reflexo da atual visão que se tem em relação ao ato de brincar, tanto no espaço escolar como no ambiente familiar.

As crianças agora são fissuradas em joguinhos eletrônicos ou em brincadeiras que expressam um comportamento violento. Fora da escola, as crianças vivem num mundo de solidão, entediadas sem ter como gastar o tempo e as energias. O ciclo de amigos de brincadeiras se resume aos da escola e eles são quase todos os filhos únicos e os pais estão cada vez mais ocupados e não dão devida atenção às crianças (SILVA, 2008).

O lúdico precisa incentivar na criança sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação, podendo também abranger atividades pretensiosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia. É livre de influências e julgamentos. Pode-se agregar a essa definição: jogos, brinquedos, divertimento e brinquedos cantados (KISHIMOTO, 2008).

No 1º ano, turma de alfabetização, os conteúdos precisam ser levados mais a sério e com comprometimento, pois a criança precisa se desenvolver nas diversas áreas do conhecimento. Com base neste pressuposto, acreditamos que o ato de brincar é fundamental durante a fase de desenvolvimento das crianças, apesar de algumas pessoas ainda olharem o lúdico como algo sem importância, sem entender ao certo sua relevância e praticidade no momento de ensinar e aprender de maneira prazerosa.

2.2 O LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR

A utilização do lúdico como recurso didático e ferramenta no processo de ensino e aprendizagem no ambiente escolar da ao educando uma aproximação maior e equilibrada com o mundo dos adultos e a própria formação de saberes e competências necessárias para uma formação escolar eficaz. Ressalta-se a importância do lúdico na aprendizagem inicial tendo

em vista que muitas crianças após o primeiro ano apresentam dificuldades de aprendizagem no que diz respeito à compreensão dos conteúdos desenvolvidos na disciplina de Matemática.

Apesar de o lúdico ser objeto de estudo de vários pesquisadores constata-se que como um instrumento necessário e indispensável metodologicamente no âmbito educacional, sua aplicação ainda não é posta em prática de maneira objetiva e clara. O lúdico, nesse contexto, só fará sentido no ambiente educacional se o educador estiver preparado para utilizá-lo em sala de aula e a escola aceitá-lo como um recurso pedagógico para a construção de conhecimento, sobretudo, na Matemática.

Para Vygotsky (1991), nem sempre o brincar é uma ação prazerosa, às vezes o que satisfaz a criança na brincadeira são os resultados proporcionados, como ganhar ou perder. E quando os educadores permitem o brincar, desde que dirigido, as crianças deixam aflorar o lado mais sensível, há profunda paz de espírito e, sem perceber, faz-se uma terapia grupal contando com as novas experiências vividas na essência do lúdico na sala onde o educador será capaz de diagnosticar as reais necessidades que o educando apresenta. Conforme citado por Maranhão (2007, p.24):

Precisamos entender a forma de pensamento da criança para podermos proporcionar a elas o momento lúdico necessário as brincadeiras que ajudarão a crescer e nos auxiliaram a compreender melhor. Por exemplo, dissemos que as crianças, ainda neste estágio, permanecem egocêntricas, mas devemos entender que este egocentrismo como a criança percebendo o mundo segundo sua própria percepção, ou seja, ela entende o mundo por seu próprio ponto de vista. Ela não é egoísta.

Baseando-se na observação de como a criança reage nos momentos de divisão dos brinquedos, aceitação das percas e das vitórias, do comportamento e interação com outras crianças, torna possível ao professor ter conhecimento acerca de quem é o seu aluno. O brincar com regras e o jogar com normas começam a ser desenvolvido quando a criança ingressa na pré-escola, e isto acontece no momento em que ela está rodeada de outras crianças de faixa etária igual ou próxima. É com a manipulação do brinquedo que a criança começa a aprender, utilizando-o para o desenvolvimento de sua capacidade cognitiva, intelectual, afetiva, emocional, física, motora, social, tudo no decorrer de um processo inovador.

De acordo com Piaget (1974) o corpo do individuo começa a ganhar espaço na brincadeira a partir dos sete a onze anos de idade, na fase chamada de operacional- concreta, passando para o estágio prático do pensamento. Essa é a idade em que a criança esta sendo inserida na alfabetização formal, devendo estar preparada para a sistematização do seu pensamento e apropriação do mundo que o rodeia.

No 1º ano do ensino fundamental a criança necessita de material concreto para formulação e compreensão de conceitos e conhecimento de objetos até então desconhecidos. Por isso, é fundamental que os professores possibilitem um aprendizado o qual a criança possa ter contato direto com o mundo que a rodeia, seja na escola ou em casa. Trabalhar de forma concreta com a criança facilita a apropriação do conhecimento formal, articulado e desenvolvido através dos conteúdos abordados em sala de aula e reforçados enquanto atividade escolar no ambiente familiar.

A atual conjuntura social vem sendo movida pelo interesse, pela instrumentalização do ser humano, pela negação do ócio e pelo controle mercantil sobre a produção e reprodução de bens materiais. Nesse mesmo modelo social, alegria e ludicidade presentes na vida comunitária e, particularmente, no brincar, acabam sendo vistos como “irrelevantes” e caracteriza-se como um simples passatempo.

Não devemos negar ou desacreditar que o lúdico é uma estratégia para ser usada como estímulo e facilitador na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais. Desta maneira, existe uma relação muito próxima entre jogo lúdico e educação de crianças para favorecer o ensino de conteúdos escolares e como recurso para motivação no ensino às necessidades do educando (KISHIMOTO, 2008).

As instituições de ensino muitas vezes são confundidas em relação ao seu papel, a sociedade exige e quer receber da escola indivíduos prontos e preparados para atuar em sociedade. Contribuindo minimamente para que isso aconteça, e sob essa pressão, em vez de reproduzir valores, a educação acaba atropelando o ensino aprendizagem da criança que muitas vezes possui dificuldade na aprendizagem e outros fatores como sociais e econômicos que podem contribuir para o aumento da taxa de reprovação e evasão escolar (KISHIMOTO, 2008).

Atualmente, nas escolas existem alunos que pouco gostam e se interessam pela disciplina de matemática, e um dos principais motivos é a falta da capacidade de compreender os conteúdos matemáticos em virtude da metodologia adotada pelo professor para ensinar tal área do conhecimento. Alguns alunos chegam ao fim do ano letivo com o mínimo de conhecimento necessário para progredir na série seguinte, ou seja, não alcançam os componentes curriculares básicos, enquanto requisitos. De acordo com Giancaterino (2009, p. 98):

A história da matemática, estando presente no ensino da matemática, poderá responder a situações aí originadas, dando ao professor a possibilidade de ensinar uma matemática mais clara e significativa para o aluno. Manifestações matemáticas são muito mais que apenas manipular notações e operações aritméticas, ou ligar com álgebra para calcular áreas e volumes, mas principalmente lidar com relações, comparações quantitativas e formas espaciais do mundo real e fazer classificações e inferências.

Um dos primeiros referenciais desenvolvidos pela criança são os jogos que dão início ao contato com as regras, ordens de ação, projeção de atitudes, desenvolvendo, assim, estratégias pessoais, e, aproveitando esses procedimentos, a matemática poderá se tornar um conhecimento natural para a criança, e construído sem traumas. As evidências parecem justificar a importância que vêm assumindo o jogo nas propostas de ensino de matemática

Enfatizando o ensino de matemática que possui características gerais e abrangentes formando uma linguagem universal, pode-se observar uma estrutura basicamente abstrata para projetar situações que fazem ou não parte da nossa realidade. Devido a esse fato, uma das principais dificuldades dos alunos do 1º ano do ensino fundamental é a sua iniciação, a inserção do indivíduo à linguagem matemática, nasce a necessidade de atingir a abstração por intermédio do concreto, ou seja, partem de situações específicas para atingir a generalização (BRENELLI, 1986).

Para que aconteça uma aula de qualidade onde o aluno aprenda de forma prazerosa e divertida, não se faz necessário e exclusivo a utilização de materiais sofisticados. Pois, um simples cálculo do comprimento e altura da carteira dos alunos, a largura e o comprimento da sala de aula, a altura das próprias crianças, são situações problemas, enquanto aprendizagem, que não exige nenhum material sofisticado para que sejam realizados, e mesmo assim, conseguem estimular na criança a curiosidade e a “competição” no sentido de sobressair-se de tal situação conduzindo-os a momentos de aprendizagem em relação a como se calcular a área de uma superfície (ANTUNES, 2008).

Nesse sentido, o professor é mediador no processo de ensino-aprendizagem, no crescimento do seu aluno e no desenvolvimento de suas habilidades criativas e a matemática é um componente importante para a construção da cidadania. Sobre o papel do professor. Afirmou Alessandrini, (1994, p.23):

Aprendemos quando adquirimos conhecimento. Situações de aprendizagens desafiadoras geram no indivíduo a necessidade interna básica de talvez, romper com seus próprios limites enquanto movimentos em busca do novo. Por vezes essas experiências vêm acompanhadas de sensações, sentimentos e emoções, com alegria

e prazer, ou dor, incômodo e conflito. A dinâmica da psique atua constantemente na elaboração e aprendizagem decorrente dessas situações.

O século XXI é um período em que vivemos em constantes mudanças, exigência e desafio, e para se sobressair de inúmeros conflitos e exigências, o indivíduo deve estar preparado com uma bagagem fértil de conhecimento, para ser capaz de questionar, mudar e criar situações de sobrevivência e até mesmo em busca do próprio sucesso.

Pensando em uma forma de garantir a construção de conhecimentos e a interação entre os indivíduos, a atividade lúdica no ensino de matemática trouxe para dentro da escola a possibilidade de pensar em uma educação transformadora e consciente. Através do lúdico e dos jogos abrem-se portas para o mundo social e cultural, incentivando o desenvolvimento da criança (FRAGA, 1988).

Criar desafios para a inteligência da criança, levando em consideração seus interesses e suas necessidades são importantes para a construção do conhecimento. Através do lúdico e dos jogos abrem-se portas para o mundo social e cultural, incentivando o desenvolvimento da criança. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino de Matemática:

No ensino da matemática destacam-se dois aspectos básicos: um consiste em relacionar observações do mundo real com representações (esquemas, tabelas, figuras); outro consiste em relacionar essas representações com princípios e conceitos matemáticos. Nesse processo, a comunicação tem grande importância e de ser estimulada, levando-se o aluno a "falar" e a "escrever" sobre matemática, a trabalhar com representações gráficas, desenhos, construções, a aprender como organizar e tratar dados (BRASIL, 1997. p, 19).

É importante que o professor ofereça formas didáticas diferenciadas, com atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar. Isto significa que ela pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina e por isso não se interessa por ela. Daí a necessidade de planejar atividades lúdicas na escola, ou seja, em todos os momentos e espaços onde o educando possa ter o brinquedo como um instrumento de aprendizagem.

A construção do conhecimento deve ser algo completamente vinculado ao prazer e a alegria de viver. É no período da alfabetização escolar que a criança também aprimora seu conhecimento matemático partindo do concreto para o abstrato, aprende e cresce, e é feliz por esta aprendizagem. A satisfação da aprendizagem é tão gratificante para elas que o seu sorriso manifesta espontaneamente e com orgulho e felicidade a criança diz: agora eu sei, eu aprendi (MARANHÃO, 2007).

Felizmente a criança se desenvolveu e então é hora de avançar no sistema educacional, e de repente se perde o encanto e de uma hora para outra se deixa de trabalhar ludicamente passando a ter suas atividades limitadas embalando seu potencial criador. De acordo com Maranhão (2007, p.89), o educador tem o costume de dizer:

A brincadeira acabou o problema agora é serio como se o aprender fosse um problema e não uma solução, porem não precisa ser assim, aprender precisa ser algo encantador e prazeroso, a criança precisa descobrir o prazer de aprender e o mediador precisa descobrir o prazer de ensinar.

O referido autor defende ainda que, como educadores devemos ter muito cuidado nesse momento em que tomamos a decisão de mudar, de inovar, ou melhor, de reciclar nossa metodologia de ensino, nossa pratica pedagógica. Não podemos cair no extremismo e pensar que precisamos brincar o tempo todo, ou seja, oficializar a brincadeira como método e técnica de ensino, devemos tirar dela justamente o seu bem mais precioso, a espontaneidade (MARANHÃO, 2007, p.90).

No 1º ano, alfabetização, a criança não precisa deixar de brincar, de criar de ser natural em suas brincadeiras, pois se isso acontecer perde o sentido da educação através de atividades lúdicas. Os objetivos precisam ser vinculados às atividades propostas para que sejam atingidos através de jogos e brincadeiras, os objetivos estipulados, para então desenvolver todos os aspectos, sociais, culturais, psicológico, cognitivo, sensório motor, necessários no processo de ensino e aprendizado do educando.

2. 3 A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A sala de aula é o espaço em que o aluno aprende a pensar e elaborar melhor suas idéias aprimorando seu conhecimento prévio e o professor é o principal contribuinte nesse processo de desenvolvimento do educando. Coordenar o debate, alimentar a participação, favorecer o pensamento cooperativo, propiciar situação de “conflito cognitivo” estimuladores da critica e da desconstrução, criar momento de síntese e de revisão do caminho percorrido e dos avanços alcançados, estimular os processos de reconstrução e de elaboração de novas formas de pensar e de significar constituem tarefas mais importantes e sofisticadas a ser conduzida pelo professor, conforme Santos (1991).

O professor não deve se acomodar e satisfizer-se com o mínimo de conhecimento adquirido em sua formação acadêmica, a continuidade de sua formação é importante para que

possa inovar no que diz respeito ao uso de novas metodologias de ensino e recursos didáticos, viabilizando ao educando uma aprendizagem significativa. Atualizar seus conhecimentos permite ao professor mostrar aos educandos e pais que por meio do lúdico a aprendizagem da matemática, enquanto disciplina, é algo dinâmico e contínuo. O lúdico é um é indispensável para o processo de ensino/aprendizagem (BRASIL 1997).

Tais mudanças podem surgir a partir do planejamento das aulas. No entanto o professor deve ter a preocupação de colocar o lúdico dentro de tal processo, pois as brincadeiras e jogos devem constar como parte integrante do planejamento diário. A criança vai interagir melhor se, ao invés de torná-la um aluno passivo, a escola se comprometa com seu desenvolvimento e passe a compreender suas necessidades. O lúdico tem a função de envolver os alunos nas atividades, pois, a brincadeira está intimamente ligada à criança, sendo que é muito importante aprender com alegria e prazer, enquanto se divertem, as crianças podem aprender e descobrem o mundo (MARANHÃO, 2007).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, os jogos e as brincadeiras proporcionam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio de atividades lúdicas (BRASIL, 1998). Sabe-se que não é tão fácil como parece trabalhar o lúdico na escola, para instigar a brincadeira no dia-a-dia é preciso que o educador seja criativo, dinâmico e tenha disponibilidade. E não é necessária a utilização de brinquedos caros, que muitas vezes, não tem utilidade pedagógica.

Para Antunes (2008) não é necessário uma boa escola dispor de brinquedos caríssimos, mas o que ela deve ter é uma equipe de educadores preparados para trabalhar a reflexão que o jogo desperta mesmo com simples objetos. Com poucos recursos, força de vontade e comprometimento, é possível obter resultados, pois o mais importante é a maneira como os materiais são utilizados, contribuindo para o processo ensino/aprendizagem.

A matemática é conhecida e encarada como uma ciência exata, como um conhecimento construído rigorosamente, com exatidão. Mas esta disciplina pode ser vista como uma atividade que pode ser executada diariamente podendo a vir se tornar uma ferramenta cada vez mais poderosa para interpretar situações, podendo também ter uma ação ativa na sociedade desempenhando um papel importante permitindo resolver problemas da vida cotidiana, contribuindo como instrumento essencial para a compreensão de outras áreas curriculares (GIANCATERINO, 2009).

Levando em consideração os benefícios que o lúdico e as atividades pedagógicas proporcionam no desenvolvimento da aprendizagem da criança, as instituições de ensino

superior que ofertam cursos de formação de professores devem nortear o futuro educador para que ele busque trabalhar com crianças de uma forma mais divertida. Na graduação os professores formadores devem dar orientações no que diz respeito a uma visão ampla sobre a relevância do lúdico e da ludicidade como metodologia e recurso no processo ensino-aprendizagem, principalmente no ensino de matemática. O que se constata é que algumas instituições estão preocupadas em formar profissionais e determinar o que as crianças devem aprender, desconsideram a necessidade das crianças como sujeito em processo de construção, apesar de estudarem muitas disciplinas acadêmicas que deveriam dar condições ao futuro educador de ter uma formação adequada no que tange a sua atuação profissional.

3. O LÚDICO E O ENSINO DE MATEMÁTICA

Giancaterino (2009) ressalva que, nasce uma nova matemática baseada em princípios da teoria construtivista, onde o professor é um ser preocupado que investiga e, ao mesmo tempo instiga a criatividade e o interesse de seus educando. Para que esse conhecimento torne-se significativo para a criança, ela precisa fazer parte da construção do mesmo, manipulando os objetos de estudo e construindo suas relações concretas, de modo que estas, posteriormente, lhe permitam a abstração dos conceitos.

Acreditamos que o brincar faz parte da natureza de ser criança, no entanto não poderíamos deixar de assegurar um espaço privilegiado para o diálogo sobre tal temática procurando entender o brincar como importante na formação da criança. Seguindo essa linha o MEC ressalva que:

O brincar é um modo de ser e estar no mundo; o brincar como uma das prioridades de estudo nos espaços de debates pedagógicos, nos programas de formação continuada, nos tempos de planejamento; o brincar como uma expressão legítima e única da infância; o lúdico como um dos princípios para a prática pedagógica; a brincadeira nos tempos e espaços da escola e das salas de aula; a brincadeira como possibilidade para conhecer mais as crianças e as infâncias que constituem os anos/séries iniciais do ensino fundamental de nove anos (BRASIL, 2006, p. 11-12).

O ensino e aprendizagem da criança através de atividades lúdicas não só o ajuda a desenvolver seu intelectual com também age na socialização com o meio que o cerca, permitindo uma maior interação entre os indivíduos que compõem o mesmo espaço e ambiente. Tendo em vista que as atividades com jogos, brinquedos e brincadeiras quando trabalhados na perspectiva da resolução de problemas, os alunos coordenam diferentes pontos de vista, estabelecem várias relações e socializam os conhecimentos com os colegas. A ludicidade é importante para o ser humano em qualquer idade, porque promover situações com jogos é garantir prazer, desafio e melhor desempenho dos alunos em diversas áreas do conhecimento.

Trabalhar com o lúdico é uma tarefa que exige do professor uma profunda reflexão sobre o sentido do jogo na sua prática pedagógica, para que sirva em sua prática no processo de ensino-aprendizagem do educando. De fato, a utilização de recursos lúdicos implica no conhecimento da metodologia dos jogos e do estabelecimento de objetivos claros a serem alcançados, além da maneira adequada de orientar o aluno para a função e regras das atividades. Se o professor não tiver em mente a concepção do que venha a ser o trabalho com

o lúdico em sala de aula, e como manipular os instrumentos que dispõe de nada adiantará colocar belíssimas atividades se o mesmo não entender a sua função e utilidade em sala de aula (KISHIMOTO, 2008).

O professor precisa se posicionar frente ao lúdico incitando no momento certo, desafiando, debatendo e interferindo, quando necessário, promovendo a satisfação na realização da atividade. Para que a proposta apresentada atinja o aluno, o professor precisa interiorizar o trabalho com jogos diversos e acreditar no sucesso do mesmo (MARANHÃO, 2007).

É preciso demonstrar ao aluno segurança e satisfação, para que ele se sinta seguro, pois, saberá que sempre que precisar terá um apoio maior por perto, caso necessite. O professor precisa não só acreditar no jogo, mas também no aluno e em sua capacidade de gerenciar sua aprendizagem através do mesmo. Dessa forma, será possível apresentar os conteúdos matemáticos de maneira rica e prazerosa aos educandos que formalmente estão iniciando sua formação de saberes com base em conhecimentos até então apenas abordados de maneira informal.

3.1 O ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A atual situação da escola é estruturada na promoção do aprendizado da criança, no entanto devemos perceber que um domínio da atividade infantil que tem claras relações com o desenvolvimento é o brincar. A ludicidade é importante para o ser humano em qualquer idade, portanto, promover situações com jogos é garantir prazer, desafio e melhor desempenho dos alunos em diversas áreas do conhecimento.

Muitos teóricos e estudiosos destacam a importância do lúdico. Piaget (1974) e Vigostsky (1991) têm sido referências básicas na área educacional e deram destaque, em seus estudos, à aplicabilidade educativa, marcando as propostas de ensino em bases mais científicas. Segundo seus estudos, os jogos têm importância fundamental para o desenvolvimento físico e mental da criança.

O Brincar é fundamental para o ser humano. A brincadeira nas séries iniciais do ensino fundamental deve ser estimulada e reconhecida como um direito e um constante desafio para a melhoria da qualidade de vida da criança, despertando desde cedo um espírito participativo de cooperação e solidariedade.

O momento do diálogo e da reflexão permite que o aluno tome consciência de sua atividade cognitiva, dos procedimentos de investigação que utilizaram aprendendo a geri-los e

aperfeiçoá-los, podendo assim pensar e organizar suas próprias idéias. O objetivo principal da escola deve está centrado em desenvolver o indivíduo para a formação de um homem consciente, crítico e participativo. De acordo com Pavanello (1998, p.7):

Conhecer matemática é condição para a atuação crítica do indivíduo na sociedade, e que, portanto, é necessário que se dê a todos os indivíduos acesso aos conhecimentos e instrumentos matemáticos úteis á sua existência e a melhor compreensão dos fenômenos naturais sociais do mundo que os cerca.

Para Giancaterino (2009, p.49) “o estudo da história da matemática pelo professor inicia-se pelo desejo de almejar que seu aluno compreenda o raciocínio matemático presente em uma demonstração”. Essa demonstração pode ajudar o aluno a compreender o que está sendo falado, e através de situações problema proposto pelo professor o aluno poderá sentir-se encorajado articulando seu próprio modo de pensar, expondo suas idéias próprias.

Acreditamos que é bastante importante despertar na criança a vontade de querer aprender. O educador deve estimular essa vontade de construir novos conhecimentos, tornando-os críticos e participativos. A criança ao adentrar no universo do 1º ano (alfabetização) começa a querer construir seu próprio caminho e espaço também na busca por criar com sabedoria suas invenções, e assim busca conquistar maior independência na realização das atividades e situações adversas em sala de aula e no meio social em que vive.

Vitti (1995, p.21) assegura que o principal objetivo do ensino da Matemática nas primeiras séries é “transmitir conhecimentos matemáticos básicos, possibilitando a compreensão da linguagem matemática e desenvolvendo o pensamento lógico”. Espera-se que ela desenvolva o pensamento do aluno de tal forma que ele torne capaz de abstrair, analisar e sintetizar.

No 1º ano do Ensino Fundamental, os alunos estão tendo o seu primeiro contato com a Matemática formal, e como eles estão entrando na escola com cinco anos, os mesmos estão ainda em uma fase em que é muito valorizado o brincar. A Lei de Diretrizes da Educação Básica no Brasil (Lei nº9.394 de 20/12/1996) estabelece em seu artigo 29 que:

A educação infantil tem como principal finalidade o desenvolvimento da criança até completar seis anos de idade, em seu aspecto físico, psicológico, intelectual e social, mas é apenas um suporte para a ação da família e em seu artigo 30 nos fala que os locais que oferecerão essa educação serão as creches para crianças de até três anos e as pré-escolas, para crianças na faixa etária de quatro a seis anos (BRASIL, 1996, p. 21).

4. O ENSINO DE MATEMÁTICA DE ACORDO COM OS PCN'S

Com o propósito de oferecer a criança brasileira o pleno acesso aos recursos culturais relevantes para a conquista da cidadania, o ministério da educação dispõe dos parâmetros curriculares nacionais para melhor auxiliar e dar suporte na atuação profissional do educador.

A matemática sempre foi uma disciplina ampliada no currículo educacional, aonde toda criança que iniciava na escola deveria aprender a ler, escrever, contar e resolver problemas. A crescente valorização do ensino de matemática vem sendo uma preocupação constante nos ambientes escolares, e esta disciplina possui uma carga horária maior para que possa atender as necessidades do educando. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino de Matemática (1997, p.21) na década de 60/70 o ensino de matemática em diferentes países foi influenciado por um movimento conhecido como matemática moderna. A matemática moderna passou a ser vista como um instrumento de modernização que auxiliaria tanto no conhecimento científico como também no tecnológico.

Nesta época os formuladores do currículo escolar, viram a necessidade de realizar uma reforma pedagógica inovadora capaz de criar e pesquisar materiais novos e métodos de ensino renovadores, desencadeando assim uma preocupação maior com a didática da matemática. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino de Matemática (1997, p.21):

A matemática moderna no Brasil foi veiculada principalmente pelos livros didáticos, por isso que, até os dias atuais os educadores estão presos apenas a conteúdos prontos e acabados, o comodismo não o deixa inovar suas práticas pedagógicas.

Na prática docente o professor precisa de muita atenção antes de elaborar situações de aprendizagem, deve investigar qual é o domínio que cada criança tem sobre o assunto que vai explorar, já que nos Parâmetros Curriculares Nacionais da Matemática é destacado que:

As coisas que as crianças observam (a mãe fazendo compras, a numeração das casas, os horários das atividades da família), os cálculos que elas próprias fazem (soma de pontos de um jogo, controle de quantidade de figurinhas que possuem) e as referências que conseguem estabelecer (estar distante de, estar próximo de) serão transformadas em objeto de reflexão e se integrarão às suas primeiras atividades matemáticas escolares. É importante salientar que partir dos conhecimentos que as crianças possuem não significa restringir-se a eles, pois é papel da escola ampliar esse universo de conhecimentos e dar condições a elas de estabelecerem vínculos entre o que conhecem e os novos conteúdos que vão construir, possibilitando uma aprendizagem significativa (BRASIL.1997, p.63).

A pouca formação do educador os deixa distante de idéias ricas e inovadoras, e quando as informações das pesquisas sobre o assunto chegam até eles, são incorporados superficialmente sem provocar nenhuma mudança desejável e lucrativa. Estes mesmos também mostram que:

No ano de 1993 a (SAEB) Sistema Nacional de Avaliação Escola da Educação Básica realizou um teste de rendimentos em matemática, constatando na primeira série do ensino fundamental 67,7% dos alunos acertavam pelo menos metade dos testes, e ao passar dos anos esse índice caía para 17,9% na terceira série, tornava a cair para 3,1% na quinta série e subia para 5,9 na sétima série”. (BRASIL 1997, p.23).

Este estudo então pode mostrar que existe um entrave por parte dos alunos com a presente disciplina. Obstáculo este que deve ser encarado como um alerta para os responsáveis pela educação em nosso país bem como para o professor. Daí a matemática muitas vezes é percebida como uma vilã que contribui para o fracasso escolar, esta concepção parte dos problemas referentes ao ensino da matemática que estão também relacionados ao processo de formação do magistério, tanto em relação a formação inicial como a formação continuada. Os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação de Matemática também acreditam que a falta de uma formação profissional qualificada, a pouca compreensão das concepções pedagógicas, as más condições de trabalho impedem a ampliação de propostas pedagógicas que poderiam dar assistência o trabalho docente e dos demais membros que compõem o ambiente educacional. .

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997, p, 25) “o currículo escolar precisa selecionar e priorizar conteúdos que auxiliem e de suporte no crescimento para a vida dos indivíduos na sua fase de desenvolvimento mental e cognitivo”. No entanto, existe ainda uma submissão na elaboração do currículo, pois se prendem a selecionar conteúdos ditos importantes ao cotidiano e ao dia a dia do educando, e muitas vezes deixam para traz conteúdos importantes que futuramente servirá para a caminhada do aluno. Assim como afirma os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997),

A recomendação do uso de recursos didáticos, incluindo alguns materiais específicos, é feito em quase todas as propostas curriculares. No entanto, na prática, nem sempre há clareza do papel dos recursos didático no processo ensino aprendizagem, bem como da adequação do uso desses materiais, sobre os quais se projetam algumas expectativas indevidas. (BRASIL, 1997, p, 26).

Em nossa cultura, ainda existe a ideia de que a matemática é estudada pela reprodução de modelos prontos, e esse pode ser o principal motivo do fracasso escolar em relação a essa disciplina. De acordo com Kamii (1990), a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir o bloqueio apresentado por muitos de nossos alunos que temem relação à Matemática e sentem-se incapacitados em aprendê-la. Há quem diz não gostar da matemática como também existem os que se encantam com os desafios que ela propõe.

Ao realizar atividades com o lúdico de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática, os alunos têm possibilidades de maior concentração e capacidade verbal para expressar com mais clareza suas idéias e pontos de vista. Outro ponto importante destacado é que “por meio de trocas que estabelecem entre si, os alunos passam a deixar de ver seus próprios pontos de vista como verdades absolutas e a enxergar os pontos de vista dos outros, comparando-os aos seus”. Isso lhes permite comparar e analisar diferentes estratégias de solução (BRASIL, 1997, p.80).

Para os Parâmetros Curriculares Nacionais, há facilidade de aprendizagem das quatro operações da matemática através do lúdico. Conforme os Parâmetros:

Além do aspecto lúdico do ato de jogar e brincar, os brinquedos feitos com sucata ou industrializados que envolvem habilidades numéricas de medidas e espaciais pode transformar-se em excelente recurso e estratégia nas aulas de Matemática. Eles permitem o desenvolvimento do trabalho em grupo, da linguagem oral e escrita, de diferentes habilidades de pensamento – como observar, comparar, analisar, sintetizar e fazer conjecturas – e a fixação de conceitos matemáticos – as quatro operações, frações e números decimais. Além do aspecto mais restrito a utilização pedagógica, os jogos e brincadeiras infantis têm como grande contribuição promover a recuperação e a manutenção da cultura de determinado grupo, o que muitas vezes é esquecido e ignorado pela maioria das escolas (BRASIL, 1997, p. 53).

Ainda há muito que ousar no ambiente escolar, estratégias precisam ser montadas com sabedoria, para que possam ser atingidos os objetivos almejados, de modo que a educação possa desenvolver e reproduzir na sociedade indivíduos criativos, críticos e pensantes. De modo a romper com paradigmas pré-formulados e postos na sociedade, estes que a cada dia que passa só desesperança os indivíduos, acarretando-os para o caminho da ignorância.

4.1 RELEVÂNCIA DO ENSINO DE MATEMÁTICA

A Matemática surge como necessidade humana de contar e medir. Para que os alunos possam vir a gostar e se interessar pela Matemática é preciso ver sentido no que é ensinado. O sentido pode ser encontrado ao saber como, quando e para que surgiu a Matemática? É

preciso haver uma contextualização, historicização, comunicação, interdisciplinaridade para que a Matemática se torne interessante e desperte a curiosidade nos alunos.

Muito antes do ingresso da criança na vida escolar, esta já se depara com diversas situações que envolvem mesmo sem esta perceber a Matemática, mas após conhecerem a mesma, passam a odiá-la, fruto de convenções e crenças culturais que a classificam como difícil.

Segundo, Miguel (p. 416, S/D) “nas series iniciais se dá prioridade ao processo de aquisição da leitura e da escrita, a Matemática fica relegada a segundo plano”. Esta passa a ser transmitida, de forma descontextualizada e alienada, como um conhecimento fechado em si, que não permite comunicação com as outras disciplinas, tornando o seu ensino mais difícil e descontextualizado com a realidade.

Ao revelar a Matemática como uma criação humana, ao mostrar necessidades e preocupações de diferentes momentos históricos, ao estabelecer comparações do passado e do presente, o professor tem a capacidade de desenvolver atitudes e valores mais favoráveis do aluno diante do conhecimento matemático. (MIGUEL, S/D, p.418 *apud* BRASIL, 2000, p. 45).

Além do aluno não ver sentido no que está estudando, em alguns casos os professores não são devidamente aptos a lecionar Matemática, ou porque não gostam, e escolheram a Pedagogia como maneira de fugir da mesma, ou por falta de tempo de se dedicarem, baixa remuneração, desvalorização da profissão. Outro fator que também influencia é o uso da metodologia tradicional, com ênfase excessiva ao cálculo, questões muito objetivas, que não levam em conta à realidade sócio-cultural da sociedade em que estão inseridos os indivíduos.

É claro que o cálculo faz parte desta área do conhecimento, mas a matemática não se reduz ao cálculo. Para calcular, hoje em dia, existem máquinas. O mais importante no trabalho matemático é o raciocínio, capacidade de resolver problemas e de usar as ideias matemáticas para explorar as situações mais diversas. O importante não são os cálculos, mas sim saber o que fazer com eles (SILVA, S/D).

Assim sendo, o professor não deve se prender apenas em questões objetivas, pois o importante é saber se os alunos estão preparados para resolução de problemas desenvolvendo o raciocínio crítico no aluno. O mal está em reduzir toda a aprendizagem da Matemática à aquisição de técnicas de cálculo (SILVA, S/D).

Portanto, é importante o uso de recursos pedagógicos com materiais concretos, como brinquedos e brincadeiras que auxiliem o professor para o melhor exercício de sua prática.

Porém, os recursos não devem substituir o professor, nem tão quanto são uma fórmula mágica para a solução de problemas enfrentados no dia-a-dia escolar. O professor deve saber quando e como os jogos, brincadeiras ou quaisquer outros recursos podem e devem ajudar no esclarecimento do assunto a ser ensinado.

Ao aluno deve ser dado o direito de aprender. Não um “aprender” mecânico, repetitivo, de fazer sem saber o que faz e por que faz. Muito menos um “aprender” que se esvazia em brincadeiras. Mas um aprender significativo do qual o aluno participe raciocinando, compreendendo, reelaborando o saber historicamente produzido e superado, assim, sua visão ingênua, fragmentada e parcial da realidade (SILVA, S/D).

Assim, é de suma importância que se identifiquem no cotidiano os problemas, bem como os avanços e verifique as possibilidades de redirecionamento e de continuidade do processo educativo.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta monografia consiste num estudo de abordagem qualitativa, descritiva e bibliográfica na qual foram feitas leituras de livros, artigos, pesquisas na internet. Utilizou-se de análise de atividades e provas elaboradas e aplicadas por professores que atuam nos anos iniciais da Educação Básica, na Escola Professora Ricardina Neiva, Fundação Casa da Amizade Rotary Club de Picos. Para elaboração do referencial teórico adotou-se autores pesquisadores da área em questão sendo esses: Brasil (1997), Pavanello (1998), Vygotsky (1991), Maranhão (2007), Giancaterino (2009), Kishimoto (2009), Cunha (2001).

Os dados foram coletados através do processo de observação dos sujeitos e da análise de atividades e avaliações elaboradas pelas professoras do 1º ano do ensino fundamental da escola referida acima, bem como por meio de conversa informal com a diretora da referida escola.

Para Gil, (2010, p.20) menciona a importância da observação e informa que “este é o procedimento fundamental na construção de hipóteses. O estabelecimento assistemático de relações entre os fatos no dia a dia é que fornece os indícios para a solução dos problemas propostos pela ciência”. Através das observações construímos análises reflexivas necessárias para entender a importância da atividade lúdica no ensino de matemática.

Marconi e Lakatos (2007, p.15) afirmam que a pesquisa “é um procedimento formal, com método de pensamento reflexivo, que requer tratamento científico e se constitui no caminho para se conhecer a realidade ou para descobrir verdades parciais”. Afirmam ainda, que a finalidade da pesquisa é descobrir respostas para as questões levantadas por meio de métodos científicos.

De acordo com Gil (2002), a pesquisa caracteriza-se como qualitativa, pois busca informações acerca da necessidade da inclusão das atividades lúdicas na escola, enquanto que a pesquisa descritiva demonstra variáveis conquistadas através da coleta de dados e observações sistemáticas. Para Silva (2013, p.36):

A abordagem qualitativa preocupa-se com o sujeito, seu ambiente e suas complexidades, proporcionando análise teórica que supere as aparências superficiais, conduzindo o pesquisador à busca de uma interpretação delicada e minuciosa.

A pesquisa descritiva é fundamental para o desenvolvimento deste trabalho uma vez que é percebida a necessidade da adoção de novas técnicas que incentivem o ensino e a aprendizagem dos alunos em matemática. Sendo assim, de acordo com Gil (2011):

A pesquisa do tipo descritiva tem como objetivo primordial a descrição características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. São inúmeros os estudos que podem ser classificados sobre este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnica padronizada de coleta de dados (GIL, 2011, p.28).

A presente pesquisa teve como campo de investigação a escola Professora Ricardina Neiva, Fundação Casa da Amizade Rotary Club de Picos. A mesma conta com quatro salas de aula equipadas com centrais de ar, armário para guardar alguns materiais, as paredes são enfeitadas com imagens, possui uma sala de coordenação onde os professores se reúnem com a coordenadora, dois banheiros um masculino e outro feminino, uma cozinha, e uma grande quadra onde os alunos podem realizar diferentes atividades. A escola é toda murada e os funcionários mantêm-na bem organizada e limpa, a mesma dispõe de saneamento básico e sua estrutura é bem conservada. Todos os sujeitos da pesquisa se prontificaram de modo gentil no seus atendimentos desde o vigia a direção, não há restrição quanto à utilização das respostas, foram muito educados e atenciosos na realização da mesma.

6 ANÁLISE DOS RESULTADOS E ESTUDOS

Após a coleta de dados, obteve-se o material necessário para dar início as análises, nesse momento utilizando-se de atividades e avaliações de matemática feitas pelas docentes do primeiro ano do ensino fundamental. As professoras trabalham em conjunto com a escola participando ativamente no processo da aprendizagem dos alunos, onde as mesmas se fazem presentes nas reuniões de pais e mestres, nos planejamentos da escola, e nas criações e desenvolvimento de projetos desenvolvidos pela escola.

Pôde ser observado que a escola disponibiliza de materiais diversificados que dão suporte e auxílio na realização do trabalho docente. A diretora relatou que no fim do ano, ao término das atividades letivas os pais são convocados para uma reunião onde abordam assuntos relevantes para o ano seguinte. Nesta são relatados os principais desafios e conquistas enfrentados tanto pela escola como pelos alunos; os pais são orientados pela direção da escola estarem presentes na instituição, onde podem contribuir no que toca ao maior envolvimento dos alunos, desde a participação ativa na vida escolar do aluno, ou seja, do seu filho.

No início do período letivo a escola disponibiliza para os pais uma lista de materiais didáticos que as crianças necessitam no decorrer do ano letivo para a realização de atividades escolares. Para tanto, é solicitado cadernos incluindo o de caligrafia, chamex, lápis, borracha, tesoura, régua, lápis de cor, tinta guache, livros paradidáticos, brinquedos e diferentes tipos de jogos como: jogo da memória, quebra-cabeça, cassa palavras, tagrans, abaco, material dourado.

Os educadores da referida escola acham necessário a escola dispor de recurso que auxilie tanto o professor no seu trabalho como o aluno em sua aprendizagem. Na coordenação há impressoras que ficam a disposição dos professores para a impressão das atividades e avaliações.

As professoras do primeiro ano mencionam que estão satisfeitas com a gestão da escola, por que os mesmos trabalham com comprometimento e seriedade e estão sempre em busca de inovação tentando melhorar a qualidade do ensino.

Diante do exposto, constata-se que o ambiente da escola é acolhedor vindo que o atendimento ao público é agradável pois, o trabalho desenvolvido na escola é feito com transparência.

No decorrer das visitas a escola do Rotary Club, fui recebida na escola de maneira acolhedora, pois a direção e professoras aceitaram fazer parte da pesquisa sem apresentar empecilhos. As mesmas concederam-me informações fundamentais para a coletas de dados, permitiram observações das aulas do 1 ano do ensino fundamental. Assim, pude refletir e analisar como as professoras trabalham o lúdico no ensino de matemática e a importância que as mesmas atribuem às práticas lúdicas em sala de aula.

6.1 DESCRIÇÃO DAS OBSERVAÇÕES DAS AULAS

Quando as professoras chegavam na escola muitas crianças já haviam chegado pelo fato de os pais trabalharem fora e terem que deixar a criança na escola antes de irem para o trabalho. Ao som da campainha os alunos entram e a professora já os aguarda na sala de aula. No início das aulas havia a acolhida, coleta de lanche dos que levavam, pois a escola oferta a merenda escolar, enquanto o resto dos alunos chegavam os que já estavam brincavam com alguns brinquedos enquanto as professoras organizavam o material que seria trabalhado naquele dia.

Solicitei o plano de aula para ver o que seria desenvolvido e as mesmas responderam que trabalhavam com roteiros de aula, então pedi para conhecer e realmente averigui que não era um plano de aula com metodologia e objetivos explicados com a divisão de cada momento. Esse continha apenas os conteúdos e atividades que iriam ser propostas. O plano de aula é muito importante pois por meio dele estabelecemos métodos, recursos e objetivos a serem alcançados de acordo com o conteúdo proposto.

No decorrer das observações, verifiquei que as professoras explicam o conteúdo de matemática demonstrando exemplos no quadro, em seguida aprenam alguns materiais didáticos para ilustrar a confirmação da resposta do problema, por exemplo, a utilização de palitos de picolé onde a professora coloca uma quantidade para se tirar sua metade, se a quantidade de palitos for vinte se tira a metade encontrando seu resultado. A criança irá deduzir ou interpretar que a metade de vinte é dez. Se for somar vinte mais sua metade acrescenta-se dez. Olhando para o material que mostra a confirmação do resultado a criança começa a assimilar e compreender melhor o conteúdo.

No estágio operatório-concreto de sete a doze anos de idade descrito por Piaget (1974) esta é a fase escolar em que a criança incorpora os conhecimentos sistematizados e os jogos transformam-se em construções adaptadas; os trabalhos escolares passam a ter mais seriedade.

Quando elas aprendem a ler, escrever, e calcular, nesta fase, a criança pode desenvolver inúmeras dimensões dos objetos como, altura, largura, comprimento, espaço.

Percebe-se que as crianças dão mais atenção as professoras quando as mesmas utilizam algum material didático que pode ser tocado e manuseado, elas também se interessam em descobrir sozinhas através do material respostas as questões postas pelas docentes. Com isso, vê-se então que quando o professor apresenta uma metodologia diferenciada apresentando uma aula mais prazerosa por meio da ludicidade e bem direcionada, a criança pouco apresenta dificuldade em apreender o conteúdo da disciplina.

Constatei que as professoras possuem uma concepção de que o lúdico atua de forma auxiliadora no processo ensino-aprendizagem no ensino de matemática. Essas argumentaram que os alunos não possuem muita dificuldade na apreensão dos conteúdos de matemática, principalmente aqueles que têm um comportamento agitado, pois as mesmas procura dinamizar suas aulas propondo atividades diversificadas. Para elas a utilização dos objetos atrai a atenção e concentração das crianças, algumas até se dispõem em participar na frente do quadro, há um envolvimento maior tornando a aula atrativa e interessante.

As docentes tentão levar o maior numero de atividades diversificadas no seu dia dia, através das atividades complementares em sala de aula é que conseguem facilitar a aprendizagem do educando, por que o livro didatico oferece poucos conteúdos necessários para o desenvolvimento da criança na disciplina.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais no Ensino de Matemática (1997)

A aprendizagem em matemática está ligada a compreensão, isto é, á apreensão do significado; apreender o significado de um objeto; ou acontecimento pressupõe vê-lo em suas relações com outros objetos e acontecimentos. Assim, o tratamento dos conteúdos em compartimentos estanques e numa rígida sucessão linear deve dar lugar a uma abordagem em que as conexões sejam favorecidas e destacadas (BRASIL, 1997, p.19).

As professoras preferem entregar os brinquedos para os alunos quando os mesmos estão perto dos pais irem buscá-los, dessa forma os vinte minutos a meia hora que as crianças estão entertidas brincando não fazem bagunça na sala. Nesse caso, o brincar direcionado pelas professoras nesse momento não tem nenhuma contribuição para o aprendizado, tendo em vista que as brincadeiras precisam ser planejadas pelo educador para alcançar objetivos educacionais.

Há momentos em que as crianças brincam e utilizam os brinquedos sozinhos da forma que acharem melhor usando sua criatividade. Assim, as professoras preferem separar os

momentos em que as brincadeiras serão ministradas e direcionadas por elas, acreditam que o tempo dirigido as brincadeiras precisa ser estabelecido de acordo com seu roteiro de aula e para cada dia as horas das brincadeiras se diferenciam.

Costuma-se dividir a sala em grupos, onde entrega-se alguns jogos para as crianças desempenharem as funções que o jogo possibilita, quebra-cabeça, casa palavra, jogo da memória, trilha matemática todos esses brinquedos são dirigidos pelas professoras. Para que os alunos possam compreender seu funcionamento aprendendo conceitos novos por meio dos jogos e brinquedos. Dessa maneira, desenvolvem uma aprendizagem descontraída, a utilização dos jogos se faz importantes porque as crianças se sentem mais livres e estimuladas, pois aprendem brincando. Para Antunes (2008, p. 40) “o jogo somente tem validade se usado na hora certa, e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto.”

6.2 ANÁLISE DO MATERIAL COLETADO

Nas análises das atividades realizadas pelas professores em sala de aula, na disciplina de matemática, nota-se que não há antecipadamente uma contextualização das questões com as atividades desenvolvidas pela professora. Algumas são ilustrativas outras não, em algumas a forma como a questão esta elaborada é de difícil entendimento para a criança, por que as questões simplesmente pedem: responda, complete, faça os números, resolva, escreva, isso pode ficar muito cansativo e desestimulante para a criança. Isso, pode desencadear uma série de dificuldade no modo de aprender o conteúdo, em relação ao aprendizado do aluno.

Acredito que para facilitar a aprendizagem do aluno é fundamental que as questões matemáticas sejam contextualizadas pelo professor desde o momento em que esse apresenta o conteúdo para os educandos, tornando a questão exposta mais clara e significativa. De acordo com Giancaterine (2009), o ensino de matemática precisa ser contextualizado para que o aluno possa desenvolver seu raciocínio lógico, percebendo que a matemática vai muito além dos cálculos. Conforme expresso pelo autor acima a matemática não significa apenas conteúdo de sala de aula, mas, sobretudo, conhecimento do dia-a-dia de cada indivíduo, mas nem sempre os professores conseguem evidenciar tal cotidiano em aula.

As atividades avaliativas são elaboradas de acordo com as atividades trabalhadas em sala de aula, as atividades em folha são utilizadas nas revisões e para o direcionamento dos

estudos em casa. A avaliação não foge dos conteúdos aplicados nas aulas, contribuindo assim para um bom desenvolvimento da criança na hora da realização da prova.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer destas discussões abordadas, se tem defendido a ideia de que o lúdico é uma ferramenta auxiliadora no processo de desenvolvimento das crianças no ensino de matemática nas series iniciais e que não há mais como negar a presença dele no processo pedagógico. Se privarmos a criança de atuar no ambiente escolar de forma lúdica se estará ignorando os conhecimentos prévios que ela já possui, pois ao entrar na escola o aluno já é possuidor de uma bagagem de experiências adquiridas através de jogos e brincadeiras advindos do meio social ao qual pertence.

O propósito desta pesquisa foi averiguar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da criança na disciplina de matemática, observando e refletindo a utilização do mesmo enquanto instrumento auxiliador na prática docente. Verificando se este contribui ou não para que a criança interaja nas aulas de maneira significativa e conseqüentemente melhorando seu aprendizado, auxiliando em seu desenvolvimento intelectual, psicomotor e social.

Foi através das observações realizadas em sala de aula que se tornou possível constatar a importância do brincar na educação infantil e quais os benefícios ele proporciona. Quando as professoras direcionam a utilização e manuseio dos brinquedos e brincadeiras em sala de aula, as crianças passam a interagir como maior desenvoltura. Vê-se a importância de um bom planejamento escolar, indispensável na atuação do professor que atua como um sujeito importante devendo organizar a ação pedagógica, intervindo de forma contingente na atividade estruturada do aluno.

Na análise das atividades e provas pode-se averiguar a necessidade de se elaborar materiais mais interessantes e diversificados, pois em suas questões não possui uma contextualização que facilita a maior e melhor compreensão e entendimento da criança. Os docentes precisam melhorar na elaboração das atividades de matemática, pois as mesmas ainda deixam a desejar.

As atividades lúdicas desenvolvidas no ensino de matemática realizadas pelas professoras ainda é um pouco deficiente, de fato elas realizam atividades lúdicas, trabalham conteúdos de matemática através do jogo, brinquedo e brincadeira, porém, em algumas aulas, pois preferem determinar um dia que acha adequada para se trabalhar de forma lúdica e descontraída em sala de aula.

Sendo que o professor torna-se um dos principais protagonistas desta mudança, pois tem nas mãos a responsabilidade pela a formação de várias crianças Pensando em uma forma de garantir a construção de conhecimentos e a interação entre os indivíduos, a atividade lúdica trouxe para dentro da escola a possibilidade de pensar em uma educação transformadora e consciente. Através do lúdico e dos jogos abrem-se portas para o mundo social e cultural, incentivando o desenvolvimento da criança.

De fato, a partir deste estudo, é correto afirmar que a situação em relação ao lúdico no ensino de matemática do primeiro ano do ensino fundamental na escola estudada precisa melhorar no que se refere à realização dos planos de aula, pois os mesmos são substituídos por roteiros de aula onde nestes não se especifica os objetivo a serem alcançados pelos alunos, para obtenção de resultados satisfatórios. Os estudos só vêm evoluindo, porém, somente a teoria não basta para mudar a realidade, é preciso um trabalho com maior comprometimento por parte dos professores e de toda a comunidade escolar.

O professor necessita rever suas práticas quebrando alguns paradigmas preestabelecidos, incentivando as brincadeiras de modo que os alunos se envolvam com os conteúdos de forma espontânea e prazerosa. A escola pode dar maior auxílio ao educador, assegurando que este tenha um maior apoio pedagógico para trabalhar o lúdico, desenvolvendo atividades dinâmicas, promovendo planejamentos com troca de experiências.

Este trabalho pode contribuir em minha formação pessoal e acadêmica, foi através da realização do mesmo que pude adentrar mais a fundo no universo da pesquisa, pois para a realização da mesma foi necessário percorrer vários caminhos de pesquisa para poder referenciar o tema aqui abordado. Para tanto foi um grande aprendizado que me conduziu mais adiante, levando e dando minha contribuição para aqueles que se interessarem pela mesma temática, para que assim possam contar com este trabalho.

Portanto, concluo um trabalho monográfico em conjunto com todos que acreditam que é por meio da educação que conduzimos os indivíduos para a vida, assim incentivar e trabalhar o lúdico na escola de forma significativa é um papel de todos os educadores comprometidos com a formação dos educandos.

REFERÊNCIAS

- ALLESSANDRINI, Cristina Dias. **Oficina criativa e Psicopedagógica**. Rio de Janeiro: casa do psicólogo, 1996.
- ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- ARIÉS, P. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., 1981.
- BATISTA, C. M. V; MORENO, G.L; PASCHOAL, J. D. (Re)pensando a prática do educador infantil. In: SANTOS, S. M. P. dos. **Binquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- BERTOLDO, Janice Vidal e RUSCHEL, Maria Andrea de Moura, **Jogos, Brinquedo e Brincadeira – Uma Revisão Conceitual** (2011).
- BOYER, Carl B. **Historia da matemática**. São Paulo: Ed- gardblucher. 1994.
- BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. Brasília, DF, 20 de dez. 2006.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Brasília, MEC/SEF, 1997.
- BRENELLI, R.P. **Observáveis e coordenações em um jogo de regras: influência do nível operatório e interação social**. Dissertação de Mestrado da faculdade de educação da Unicamp, Campinas, 1986.
- CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. ed. São Paulo: Vetor, 2001.
- DEWEY John. **Experience and Education "Experiência e Educação"** 1938. Disponível em: http://revistaescola.abril.com.br/historia/pratica-pedagogica/john-dewey_428136.shtml. Acesso em: 21 fev. 2016.
- FERRARI, Márcio. **Grandes Pensadores. Nova Escola**. Editora Abril, 2003.
- FRAGA, Maria Lucia. **A matemática na escola primaria: uma observação no cotidiano**. São Paulo: EPU, 1988.
- FRIEDRICH FROEBEL – O FORMADOR DAS CRIANÇAS PEQUENAS. Disponível: www.revistaescola.abril.com.br/.
- GIANCATERINO, Roberto. **A Matemática sem rituais**. Rio de Janeiro, Ed wak , 2009.
- GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed.. São Paulo, 2002.
- _____, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 5 ed, São Paulo. Atlas, 2010

- KAMII, Contance. **A Criança e o número: Implicações Educacionais da Teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos.** Tradução de Regina A. de Assis. 11 ed. Campinas/SP: Papyrus, 1990.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo brincadeira e a educação.** 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- MARANHÃO, Diva Nereida Marques Machado. **Ensinar brincando: a aprendizagem pode ser uma grande Brincadeira.** 4 ed Rio de Janeiro, wak, 2007.
- MARCONI, M.A.; LAKATOS, E.M. **Fundamentos de Metodologia Científica.** 5. Ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- MIGUEL, José Carlos. **Metodologia de Ensino de Matemática** – Departamento de Didática – FFC/UNESP – Campus de Marília. S/D, p. 414 à 429.
- Ministério da educação e do desporto. secretaria de educação básica. (2006b). **Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para a Inclusão da Criança de Seis Anos de Idade.** Brasília: MEC/ SEB
- MOREIRA, Plinio Cavalcanti; DAVID, Maria Manuela Martins Soares. **O Conhecimento Matemático do Professor: Formação e Prática Docente na Escola Básica** -Revista Brasileira de Educação. JAN/FEV/MAR/ABR. 2005, Nº 28.
- PAVANELLO, Regina Maria. **Matemática e educação matemática.** Curitiba, PR: (s.d), 1998.
- PIAGET Jean. **Educar Para o Futuro.** Trad. Rui B. Dias. Rio de Janeiro; Fundação Getulio Vargas, 1974.
- SAMPAIO, Silva da Ozoria; SILVA, Sampaio da Rosimery. **A Origem do Lúdico na Educação.** Universidade Tiradentes, 2000.
- SANTOS, S. M. P. **O Lúdico na formação do educador.** 4. ed. Petrópolis-RS: Vozes, 1997.
- SILVA, José Augusto Florentino. **Refletindo Sobre as Dificuldades de Aprendizagem na Matemática: Algumas Considerações.** Universidade Católica de Brasília (UCB): S/D.
- SILVA, Shirlane Maria Batista. **O estágio supervisionado na formação do pedagogo: saberes e fazeres construídos no espaço da sala de aula / Shirlane Maria Batista da Silva.** Teresina: UFPI, 2013.
- VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994
- VITTI, Catarina Maria. **Matemática com prazer: A partir da história e da geometria.** Piracicaba: Editora UNIMEP, 1995.
- WAJSKOP, G. **Brincar na pré- escola.** 8. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

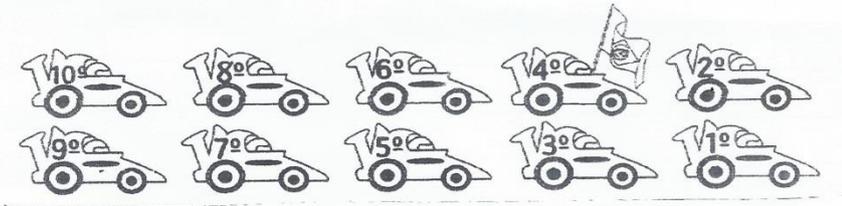
ANEXOS

- O litro é a medida de _____ - comprimento
- O relógio é a medida de _____ - massa
- O metro é a medida de _____ - capacidade

9) Responda as tabuadas a seguir:

$1 - 1 = \underline{\quad}$	$2 - 1 = \underline{\quad}$	$3 - 1 = \underline{\quad}$
$2 - 1 = \underline{\quad}$	$2 - 2 = \underline{\quad}$	$3 - 2 = \underline{\quad}$
$3 - 1 = \underline{\quad}$	$3 - 2 = \underline{\quad}$	$3 - 3 = \underline{\quad}$
$4 - 1 = \underline{\quad}$	$4 - 2 = \underline{\quad}$	$4 - 3 = \underline{\quad}$
$1 + 1 = \underline{\quad}$	$5 + 1 = \underline{\quad}$	
$2 + 1 = \underline{\quad}$	$5 + 2 = \underline{\quad}$	
$3 + 1 = \underline{\quad}$	$6 + 2 = \underline{\quad}$	
$4 + 1 = \underline{\quad}$	$7 + 2 = \underline{\quad}$	

10) Observe os carros de corrida e marque um x nas respostas certas



a) Qual a posição da largada do competidor brasileiro?

() 1º lugar () 2º lugar () 3º lugar () 4º lugar

b) Qual é o carro que está em último lugar.

() 8º () 10º () 9º

Boa Sorte!



Escola Ricardina de Castro Neiva – Rotary Clube

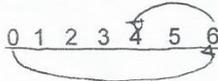
Série : 1º Ano

Data:09/11/2015

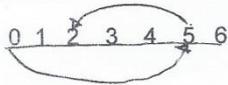
Aluno (a) _____

REVISÃO DE MATEMÁTICA

1)Resolva as sentenças matemáticas:



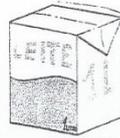
_____ = _____



_____ = _____



2)Para medir o peso usamos o **quilo**. Circule só o que é vendido por quilo.



3) Dê o nome dos numerais cardinais:-

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____

5 _____ 6 _____ 7 _____ 8 _____

9 _____ 10 _____

4)Resolva as continhas abaixo:

a) 53

b) 73

c) 42

d) 63

-21

-52

$+32$

$+21$

5) Descubra os vizinhos.

_____ 112 _____	_____ 124 _____	_____ 136 _____
_____ 145 _____	_____ 148 _____	_____ 156 _____
_____ 157 _____	_____ 159 _____	_____ 160 _____

6) Estude a tabuada.

3-3= _____ 4-3= _____ 5-3= _____ 6-3= _____ 7-3= _____

8-3= _____ 9-3= _____ 10-3= _____ 11-3= _____ 12-3= _____

7) Escreva o nome dos numerais ordinais.

1° _____ 6° _____

2° _____ 7° _____

3° _____ 8° _____

4° _____ 9° _____

5° _____ 10° _____

8) Leia o texto abaixo e responda o que se pede.

7 de setembro dia da Independência do Brasil

A nossa Pátria é o Brasil, o país onde nascemos e vivemos.

Século atrás, os índios já moravam no Brasil. Depois os portugueses resolveram morar no Brasil, criaram leis e decidiram o destino da população.

Então o príncipe Dom Pedro declarou no dia 7 de setembro de 1822, que o Brasil estava independente de Portugal.

a- Quem é a nossa Pátria.

ESCOLA RICARDINA DE CASTRO NEIVA

SÉRIE _____

Data: 21/06/2015

ALUNO(A) _____



Revisão de Problemas

1- Na minha festa tinha 63 balões azuis e 26 balões amarelos. Quantos balões tinha ao todo?

Sentença Matemática.

$$\square + \square = \square$$

Cálculo

$$\begin{array}{r} 63 \\ + \\ \underline{26} \end{array}$$

R= Ao todo tinha _____ balões.

2- No zoológico Pedro viu 12 macacos e 45 papagaios. Quantos animais Pedro viu?

Sentença Matemática.

$$\square + \square = \square$$

Cálculo

$$\begin{array}{r} 12 \\ + \\ \underline{45} \end{array}$$

R= Pedro viu _____ animais.

3- Papai comprou 15 carrinhos e 72 bonecas. Quantos brinquedos papai comprou?

Sentença Matemática.

$$\square + \square = \square$$

Cálculo

$$\begin{array}{r} 15 \\ + \\ \underline{72} \end{array}$$

R= Papai comprou _____ brinquedos.

4- Mariana fez 29 docinhos. Roberta fez 30. Quantos docinhos as duas fizeram?

Sentença Matemática.

$$\square + \square = \square$$

Cálculo

$$\begin{array}{r} 29 \\ + \\ 30 \\ \hline \end{array}$$

R= As duas fizeram _____ docinhos.

5- Mamãe comprou 47 laranjas e vovô comprou 51. Quantas laranjas os dois compraram?

Sentença Matemática.

$$\square + \square = \square$$

Cálculo

$$\begin{array}{r} 47 \\ + \\ 51 \\ \hline \end{array}$$

R= os dois compraram _____ laranjas.

Boas Férias!

ESCOLA RICARDINA DE CASTRO NEIVA

SÉRIE _____

Data: 22/06/2015

ALUNO(A) _____



AVALIAÇÃO DE PROBLEMAS

1- mariana fez 29 docinhos. Roberta fez 30. Quantos docinhos as duas fizeram?

Sentença Matemática.

$$\square + \square = \square$$

Cálculo

$$\begin{array}{r} 29 \\ + \\ 30 \\ \hline \end{array}$$

R= As duas fizeram _____ docinhos.

2- Mamãe comprou 47 laranjas e vovô comprou 51. Quantas laranjas os dois compraram?

Sentença Matemática.

$$\square + \square = \square$$

Cálculo

$$\begin{array}{r} 47 \\ + \\ 51 \\ \hline \end{array}$$

R= os dois compraram _____ laranjas.

3- Na minha festa tinha 63 balões azuis e 26 balões amarelos. Quantos balões tinha ao todo?

Sentença Matemática.

$$\square + \square = \square$$

Cálculo

$$\begin{array}{r} 63 \\ + \\ \hline 26 \end{array}$$

R= Ao todo tinha _____ balões.

4- No zoológico Pedro viu 12 macacos e 45 papagaios. Quantos animais Pedro viu?

Sentença Matemática.

$$\square + \square = \square$$

Cálculo

$$\begin{array}{r} 12 \\ + \\ \hline 45 \end{array}$$

R= Pedro viu _____ animais.

5- Papai comprou 15 carrinhos e 72 bonecas. Quantos brinquedos papai comprou?

Sentença Matemática.

$$\square + \square = \square$$

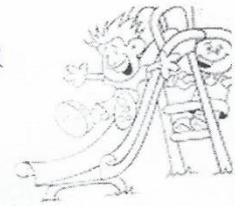
Cálculo

$$\begin{array}{r} 15 \\ + \\ \hline 72 \end{array}$$

R= Papai comprou _____ brinquedos.

Boas Férias!

Edilaine



Escola Ricardina de Castro Neiva Rotary Clube

Série : 1º Ano

Data: 23/10/2015

Aluno (a) _____

1) Passe para o plural.

Álbum _____ menor _____ veloz _____

balão _____ animal _____ romã _____

2) Forme frases.

a) Interrogativa _____

b) Negativa _____

c) Exclamativa _____

3) Faça os numerais de 5 em 5 até 200.

4) Guarde nas caixinhas.

	C	D	U
3			
21			
54			
81			

	C	D	U
100			
139			
166			
200			

5) Escreva nomes de coisas que compramos por:

quilo _____

litro _____

metro _____

6) Desenhe os relógios marcando.

1 h

5 h

10 h

Escola Ricardina de Castro Neiva

Série: 1ª Ano

Data: 15/05/2015

Nome completo: _____

Leia e complete

O aniversário

Dábade fez o aniversário de Carla.

Ela convidou Roberta, Eduarda, Marta e Marcos.

Carla ganhou uma corda de pular, um jogo de argola, um ursinho e um palhacinho de circo.

O aniversário foi a maior diversão!

a) Dábade fez o aniversário de _____

b) Ela convidou _____ e _____

c) Carla ganhou uma corda de _____ um jogo de _____
um _____ e um palhacinho de _____

d) O aniversário foi a maior _____!

2) De o companheiro de.

o porco _____ o homem _____

o cavalo _____ o carneiro _____

o rei _____ o papai _____

o leão _____ o boi _____

o filho _____ o pato _____

o irmão _____ o macaco _____

Obs: Mamãe precisamos da contribuição de
5,00 reais para comprar os acessórios da festa
feminina.

ESCOLA RICARDINA DE CASTRO NEIVA

SÉRIE: 1º ANO DATA: 14/10/2015

NOME COMPLETO: _____

1) Passe as frases para o feminino:

a) O galo come milho.

b) O rei tem um cavalo.

c) O professor ensina o aluno.

2) Dê o plural das frases.

a) O jardim é florido. _____

b) O cantor é famoso. _____

c) O caminhão é novo. _____

3) Leia e separe.

Crucifixo _____

Reflexo _____

Durex _____

Pirex _____

Taxista _____

ESCOLA RICARDINA DE CASTRO NEIVA

SÉRIE: 1º ANO DATA: 14/10/2015

NOME COMPLETO: _____

1) Passe as frases para o feminino:

a) O galo come milho.

b) O rei tem um cavalo.

c) O professor ensina o aluno.

2) Dê o plural das frases.

a) O jardim é florido. _____

b) O cantor é famoso. _____

c) O caminhão é novo. _____

3) Leia e separe.

Crucifixo _____

Reflexo _____

Durex _____

Pirex _____

Taxista _____

4) Faça os numerais de 5 em 5 até 200.

5) Complete:

a) O quilo é medida de _____

b) O litro é medida de _____

c) O relógio é medida de _____

d) O metro é medida de _____

6) Resolva o problema.

Eu tinha 36 balões. Dei 12 para meu irmão. Com quantos balões eu fiquei?

Sentença matemática:

Calculo:



Faça com capricho !!!!!!!

OBS: Acrescentar uma citação descritiva na neurologia

5) Complete:

- a) O quilo é medida de _____
- b) O litro é medida de _____
- c) O relógio é medida de _____
- d) O metro é medida de _____

6) Os meses do ano são:

7) Complete:

- a) A semana tem _____ dias.
- b) O primeiro dia da semana é _____
- c) O ultimo dia da semana é _____
- d) Os meus dias de folga são _____

8) Treine os nomes completos:

- a) Do papai _____
- b) Da mamãe _____
- c) Seu irmão _____
- d) Sua irmã _____



**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO DIGITAL NA BIBLIOTECA
"JOSÉ ALBANO DE MACEDO"**

Identificação do Tipo de Documento

- () Tese
 () Dissertação
 Monografia
 () Artigo

Eu, Francisca Janes Ferreira Rodrigues de Carvalho,
 autorizo com base na Lei Federal nº 9.610 de 19 de Fevereiro de 1998 e na Lei nº 10.973 de
 02 de dezembro de 2004, a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar,
 gratuitamente, sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação
A lúdica no processo de ensino-aprendizagem em matemá-
tica no 1º ano do ensino fundamental
 de minha autoria, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, pela internet a título
 de divulgação da produção científica gerada pela Universidade.

Picos-PI 13 de Outubro de 2016.

Francisca Janes Ferreira Rodrigues de Carvalho

Assinatura

Francisca Janes Ferreira Rodrigues de Carvalho

Assinatura

