

REVISTA TÓPICOS

A LUDICIDADE COMO RECURSO PEDAGÓGICO SIGNIFICATIVO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NAS SÉRIES FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

DOI: 10.5281/zenodo.11070287

Reinaldo da Silva Eris¹

RESUMO

Esse trabalho tem como objetivo destacar a importância da ludicidade nas práticas pedagógicas, trazendo à tona as aulas entediantes e as dificuldades no processo de ensino e aprendizagem da matemática, nessa temática a ludicidade é um recurso pedagógico que pode proporcionar aos alunos várias descobertas e ao mesmo tempo o professor pode provocar a curiosidade e a criatividade dos alunos com atividades que os envolvam nos conteúdos programáticos da disciplina. A realidade do ensino de matemática nas séries finais do ensino fundamental tem desafiado os professores que buscam na sua caminhada desmitificar os rótulos que a disciplina matemática herdou na sua trajetória. Outro aspecto a ser abordado é sobre a formação do professor e a importância de seu olhar sensível sobre as suas práticas e sobre o perfil de seus alunos, pois muitos professores ainda insistem em lidar com as tecnologias como algo desinteressante, face a sua dificuldade em lidar com as Tics, e nessa

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

proposta esse artigo espera trazer várias reflexões que possam colaborar para uma educação mais qualitativa.

Palavras-chave: ludicidade, educação matemática, aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

A proposta do tema “A Ludicidade como Recurso Pedagógico Significativo no Processo de Ensino e Aprendizagem da Matemática nas Séries Finais do Ensino Fundamental” surgiu através da incomodação vivenciada por algumas práticas pedagógicas e entediadas, observa-se que em algumas práticas pedagógicas não há inovações, o uso de alguns recursos em sala de aula ainda é muito precário diante do cenário em que a educação vive e mais precisamente na disciplina de matemática, portanto esse tema tem como proposta trazer várias reflexões quanto o uso da ludicidade e a sua importância no processo de ensino e aprendizagem dos alunos da disciplina matemática no anos finais do ensino fundamental.

Essa pesquisa tem caráter documental e descritivo, pois pretende-se analisar as características do professor e do alunado e para essas análises, será desenvolvida uma pesquisa documental com observação dos fatos concretos, (Souza, Fialho e Otani, 2007).

Nessa ótica o objetivo geral desse artigo é destacar a importância das práticas educativas significativas e que de alguma forma proporcione aprendizagens prazerosas; buscando ressaltar o ambiente escolar, a formação do professor e a ludicidade como fator que interfere positivamente na aquisição de novos conhecimentos.

REVISTA TÓPICOS

A ludicidade é o objeto de estudo sob a ótica das práticas pedagógicas e o entendimento amplo de sua aplicação pelo professor, pois a qualidade de ensino é um dos fatores que vem desafiando os educadores e por consequência o aprendizado qualitativo tem sido pauta constante no cenário das políticas educacionais, pois observa-se que muitos chegam ao ensino superior sem o conhecimento esperado, sem uma visão ampla da práxis pedagógicas, nessa ótica espera-se que as abordagens aqui expostas possam contribuir para várias reflexões no que tange ao exercício da docência no ensino da matemática nas séries finais do ensino fundamental e como a ludicidade pode ser um grande aliado na conquista de novos conhecimentos dos alunos.

Quanto a ludicidade, não se trata apenas de uma brincadeira direcionada, mas é a experiência que ela pode proporcionar ao aluno como ressalta Luckesi (2000), nessa mesma ótica Alves (2001), destaca que a ludicidade desperta a curiosidade, além de ser um grande aliado para o desenvolvimento da criatividade.

A matemática é componente de grande importância na construção da cidadania, nos conhecimentos científicos e recursos tecnológicos. O ensino da matemática começou a se ramificar em várias disciplinas a partir do século XIX, tornando-se mais abstrata. De acordo com Pedroso (2016), muitos estudiosos afirmam que estamos vivendo a “idade do ouro” da Matemática, por ter sido criado nos últimos cinquenta anos tantas disciplinas e novas matemáticas.

REVISTA TÓPICOS

Por várias décadas vem se buscando formas diversas e que sejam eficazes na conquista de uma educação de qualidade. Como destaca Pinto (2005), a partir dos anos 60 a disciplina de matemática teve grande influência no movimento que ficou conhecido como “Matemática Moderna”, a partir daí muitos estudiosos da educação começou a se preocupar com as formas de pesquisas, os recursos didáticos, métodos de ensino que pudessem levar o aluno a participar ativamente na construção do próprio conhecimento.

Já a partir da década de 80, os educadores matemáticos começaram a se preocupar com propostas que propiciassem aos alunos do Ensino Fundamental, a desenvolver competências básicas e de grande importância para o exercício da cidadania. O Ministério da Educação e do Desporto foi um marco decisivo para educação em nosso país, quando se estabeleceu através dos PCNs os objetivos gerais das disciplinas, bem como outras características importantíssimas para o aumento da qualidade no ensino.

A proposta do tema se deu a partir da minha incomodação quanto ao entendimento do professor com relação as suas práticas pedagógicas no processo das aprendizagens.

O aprendizado qualitativo tem sido pauta constante no cenário da educação atual, pois observa-se que muitos chegam ao ensino superior sem o conhecimento esperado, na proposta desse trabalho, espera que as abordagens aqui expostas possam contribuir para várias reflexões no que tange ao exercício da docência no ensino da matemática nas séries finais do ensino fundamental e como a ludicidade pode ser um grande aliado na conquista de novos conhecimentos dos alunos.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Assim, espera-se que as reflexões abordadas possam contribuir para que os professores possam ter um olhar mais sensível quanto as suas práticas pedagógicas e o seu real entendimento quanto ao lúdico como recurso pedagógico numa aprendizagem prazerosa.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Inicialmente para dar base teórica ao projeto, é importante identificar o significado da palavra “lúdico” de acordo com o dicionário Aurélio (2016), relativo a jogo ou divertimento e ainda, que server para divertir ou dar prazer, dessa forma o processo de ensino e aprendizagem sob uma prática lúdica, nos leva para uma aprendizagem prazerosa e divertida, sem aulas maçantes e entediantes.

De acordo com Santos a ludicidade é:

[...] O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento (Santos, 2002, p.12).

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Na trajetória da história da educação, muitas mudanças vêm ocorrendo quando se trata de práticas didáticas, mas ainda é pauta de muitas discussões quanto aquela que resulta em um aprendizado prazeroso e qualitativo. O lúdico tem sido um dos recursos importantes para envolver os alunos no processo de aprendizagem. Assim como destaca Smole, Diniz e Cândido (2007, p. 11):

Em se tratando de aulas de matemática, o uso de jogos implica uma mudança significativa nos processos de ensino e aprendizagem, que permite alterar o modelo tradicional de ensino, o qual muitas vezes tem no livro e em 12 exercícios padronizados seu principal recurso didático. O trabalho com jogos nas aulas de matemática, quando bem planejado e orientado, auxilia o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação e organização, que estão

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

estritamente relacionadas ao chamado raciocínio lógico.

A qualidade no ensino da matemática tem sido um grande desafio na prática docente e a ludicidade vem proporcionando o prazer do aprender com uso de jogos, brincadeiras, esse método de acordo com Neves (2002) há resistência do aluno à escola e a forma de ensinar, na sua ótica isso corre por não ser um ensino lúdico, ou seja, não proporciona o prazer no aprendizado. O lúdico proporciona ao aluno a construção da reflexão que resulta na conquista de sua autonomia e criatividade, nessa concepção há grandes possibilidades de o aluno desenvolver suas habilidades no uso de jogos e brincadeiras diversas.

De acordo com Alencar (1995), a escola tem enfatizado os conhecimentos lógico- matemáticos, individual e linguístico, sendo que na sua ótica o aluno deve ser conduzido para uma aprendizagem mais ampla, mas que é fundamental oportunizar aos alunos novos conhecimentos, não se atendo somente ao conteúdo da disciplina.

Os conteúdos devem ser desenvolvidos, lembrando que é fundamental ampliar as aprendizagens e através do brincar é possível facilitar o processo de aprendizagem do aluno, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. Os conteúdos quando são ensinados

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

com diferenciais que envolvem os alunos nas propostas do ensino e aprendizagem.

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo (Carvalho, 1992, p.28).

Ainda nessa abordagem, Piaget (1948), destaca que o jogo simbólico começa por comportamentos pelos quais a criança imita objetos, pessoas ou situações. Aos poucos, a brincadeira simbólica, com outras crianças, começa a ter lugar e o simbolismo lúdico vai se tornando mais complexo. O símbolo lúdico pouco a pouco leva às representações adaptadas, em que verdadeiras dramatizações com papéis definidos ocupam lugar ao faz-de-conta.

É muito comum ouvirmos dos educadores relatos de dificuldades de aprendizagem dos alunos em vários conteúdos da matemática. Muitos inclusive procuram formas diferenciadas de ensino e um dos recursos

REVISTA TÓPICOS

muito usados para minimizar as dificuldades é o jogo que possa estimular o raciocínio lógico e a interpretação de problemas. Alves (2001) afirma que a educação através de atividades lúdicas estimula as relações cognitivas, afetivas e sociais.

Quantas vezes não ouvimos que as matérias mais impopulares entre nossos alunos são Matemáticas e Língua! É assim por nossa culpa, porque não sabemos ensinar-lhes bem, de forma clara e atraente, com problemas curiosos e até divertidos, com atividades que ajudam a desenvolver a lógica e o sentido comum. Quantos bons professores despertam em seus alunos uma vocação profissional apenas com seu exemplo docente, porque nos fazem vibrar com suas explicações, com as atividades que são realizadas. (Batllori, 2006, p. 17)

REVISTA TÓPICOS

A sociedade vem exigindo cada vez mais pessoas competentes e inteligentes para o exercício de alguma profissão e a busca por conhecimento tem sido acelerante, com o objetivo de se tornar cada vez mais competitivo. É comum na atualidade a cobrança de atividades de raciocínio lógico e tem sido desafiador para muitos. Lorenzoni (2015), destaca que:

[...] testes de raciocínio lógico são usados para analisar a capacidade de solução de problemas, planejamento estratégico, interpretação de texto, tomada de decisões em curto espaço de tempo.

A matemática pode, sim, ser útil nesse tipo de prova – o que não significa que o pessoal da área de humanas esteja em desvantagem! Interpretar o enunciado de uma questão e pensar linearmente, expondo resultados com rapidez e clareza, são mais úteis do que simplesmente decorar fórmulas.

REVISTA TÓPICOS

Observa-se que a autora acima destaca que o raciocínio lógico é parte integrante para tomadas de decisões e nessa mesma reflexão, Dante (1999), traz sua contribuição para o tema proposto quanto afirma que:

É preciso desenvolver no aluno a habilidade de elaborar um raciocínio lógico e fazer uso inteligente e eficaz dos recursos disponíveis, para que ele possa propor boas soluções às questões que surgem em seu dia-a-dia, na escola ou fora dela. (Dante, 1999, p.11-12).

A prática didática deve fazer uso de recursos que possibilitem ao aluno a solução de problemas não somente na sala de aula, mas que ele seja capaz e hábil nas suas decisões dentro e fora da escola.

Quando os indivíduos têm oportunidade de aprender através de seus potenciais, mudanças cognitivas inesperadas e positivas, emocionais, sociais e até físicas ocorrerão. Nem todos os seres humanos irão tornar-se grandes artistas, músicos ou escritores, mas toda vida humana será enriquecida através do desenvolvimento de muitos tipos de inteligências da forma mais ampla possível.

REVISTA TÓPICOS

Pierucci (1999), aponta a necessidade de um currículo adequado às necessidades do educando, objetivando o seu maior desenvolvimento possível. Todos os indivíduos, com deficiência ou não, devem ter seus direitos respeitados, podem fazer parte de fato da sociedade e, portanto, serem aceitos nas escolas e terem suas necessidades educacionais atendidas. Pressupõe a valorização da diversidade dentro da comunidade humana.

Os jogos com regras aparecem por volta dos sete anos, possibilitados pela crescente socialização do pensamento da criança, que conduz à substituição do símbolo lúdico individual pela regra. Ao contrário do simbolismo, a regra supõe relações interindividuais, pois é “[...] uma regularidade imposta pelo grupo, é de tal sorte que sua violação representa uma falta” (Piaget: 1978, p.148).

Ainda com relação aos jogos o autor a seguir destaca que:

A inserção dos jogos no contexto escolar aparece como uma possibilidade altamente significativa no processo de ensino aprendizagem, por meio da qual, ao mesmo tempo em que se aplica a ideia de aprender brincando, gerando interesse e prazer. (Ribeiro, 2009, p. 19).

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Os jogos dentro da rotina escolar é uma grande ferramenta de estímulo ao aluno, motivando ao aluno a ser criativo e ter um olhar mais investigativo e conseqüentemente desenvolver o raciocínio lógico. No entanto, os jogos devem ser direcionados, mas não limitados, eles devem permitir ao alunado a ampliar suas possibilidades de aprendizagem de forma ampla e considerando suas experiências fora da sala de aula, ou seja, trazer as vivências dos alunos para a sala de aula e transformá-las em novas aprendizagem, com olhar mais crítico e capaz de raciocinar sobre as mais diversas possibilidades de soluções dos problemas.

Reiterando a importância do jogo, Rosada (2013), enfatiza que:

O jogo tem que ter regras e ser aceita por todos, pois o objetivo é ter aprendizagem do conteúdo e o aluno saber realizar um trabalho em equipe. Saber resolver problemas de modo a seguir regras pré-estabelecidas, desenvolvendo o raciocínio lógico

REVISTA TÓPICOS

De acordo com Antunes (1998), o desenvolvimento das inteligências se processa de maneira mais acentuada quando se oferece oportunidade de estímulos, mas é preciso cuidado para não causar estimulações excessivas que, conseqüentemente, atuarão como desestímulo.

3. METODOLOGIA

A pesquisa tem caráter descritivo e documental, pois pretende-se analisar as características do professor e do alunado e para essas análises, foi desenvolvida sob uma perspectiva crítica na leitura sensível dos registros já existentes e na observação dos fatos e registros de diversos autores. (Souza, Fialho e Otani, 2007).

Nessa pesquisa procurou-se focar na ludicidade como recurso pedagógico importante no processo de ensino-aprendizagem do aluno na disciplina matemática nos anos finais do Ensino Fundamental, dando destaque para as práticas lúdicas e sua concretização na realidade escolar. A construção do trabalho tem como base de estudo as pesquisas bibliográficas que ressaltam a ludicidade como práticas pedagógicas e a formação do professor.

No desenvolvimento dessa pesquisa procurou-se analisar relatos de diversos autores dando ênfase ao trabalho pedagógico do professor e da sua importância para desenvolvimento do aluno.

De acordo com Cervo e Bervian (2002, p. 69) toda pesquisa independente da área do conhecimento, deve ser inicialmente bibliográfica, fazendo os

REVISTA TÓPICOS

levantamentos referentes à questão específica da pesquisa, para então fundamentá-la.

4. A LUDICIDADE COMO ALIADO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

O brincar na antiguidade era visto como um momento de relaxamento, no entanto, os adultos e as crianças participavam das mesmas brincadeiras, momento em que os sujeitos aproveitavam para estreitar as suas relações.

As brincadeiras passaram por várias mudanças e na sua trajetória histórica, outros olhares foram surgindo e atualmente as brincadeiras, os jogos são grandes aliados do professor no ambiente escolar, esses recursos são facilitadores no processo de ensino e aprendizagem do aluno.

A escola em sua caminhada vem se tornando alvo de grandes discussões quando se trata de comportamento e de aprendizagem, muitos professores vêm buscando na sua atuação como mediador do conhecimento, descobrir formas de lidar com o aluno, respeitando as suas individualidades e desenvolvendo suas habilidades e capacidades. A ludicidade tem sido um dos muitos recursos mediadores de novos conhecimentos, no entanto alguns professores no ensino da matemática nos anos finais, ainda insistem em lidar com essa temática, com certo distanciamento, sob a alegação de que o sistema é falho, de que o currículo precisa de várias adequações e que as salas estão cheias e que alunos com necessidades especiais não tem acompanhamento específico e de um currículo que atenda às necessidades desses educandos, como ressalta Pierucci (1999).

REVISTA TÓPICOS

Os jogos com regras aparecem por volta dos sete anos, possibilitados pela crescente socialização do pensamento da criança, que conduz à substituição do símbolo lúdico individual pela regra. Ao contrário do simbolismo, a regra supõe relações interindividuais, pois é “[...] uma regularidade imposta pelo grupo, é de tal sorte que sua violação representa uma falta” (Piaget: 1978, p.148).

Ainda com relação aos jogos o autor a seguir destaca que:

A inserção dos jogos no contexto escolar aparece como uma possibilidade altamente significativa no processo de ensino aprendizagem, por meio da qual, ao mesmo tempo em que se aplica a ideia de aprender brincando, gerando interesse e prazer. (Ribeiro, 2009, p. 19).

Os jogos e as brincadeira na rotina escolar são ferramentas de estímulo ao aluno, motivando-o a ser criativo e a ter um olhar mais investigativo e conseqüentemente desenvolver o raciocínio lógico. No entanto, os jogos devem ser direcionados, eles de permitir ao alunado a possibilidade de ampliar suas aprendizagens, no entanto é fundamental que o professor

REVISTA TÓPICOS

perceba as experiências dos alunos fora da sala de aula, pois é muito importante para o desenvolvimento cognitivo e crítico do aluno, trazer para a sala de aula suas experiências externas e transformá-las em novas aprendizagens, com olhar mais crítico e capaz de raciocinar sobre as mais diversas possibilidades de soluções dos problemas.

Reiterando a importância do jogo, Rosada (2013), enfatiza que:

O jogo tem que ter regras e ser aceita por todos, pois o objetivo é ter aprendizagem do conteúdo e o aluno saber realizar um trabalho em equipe. Saber resolver problemas de modo a seguir regras pré-estabelecidas, desenvolvendo o raciocínio lógico.

De acordo com Fantocholi (1998), o desenvolvimento das inteligências se processa de maneira mais acentuada quando se oferece oportunidade de estímulos, mas é preciso cuidado para não causar estimulações excessivas que, conseqüentemente, atuarão como desestímulo.

Há diferentes formas de brincar e de ensinar brincando, mas o professor deve ter para si e bem claro que:

■
REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Nem todo jogo é um material pedagógico. (...) o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória. (Antunes, 1998, p. 38).

A ludicidade é um recurso que deve ser usado nas práticas pedagógicas, porém o professor deve conhecer seus alunos, exercer olhar sensível e proporcionar através desse e outros recursos, aprendizagens significativas, proporcionando mais interesse do aluno pelas aulas. O lúdico não é apenas desenvolver atividades que tiram o aluno da rotina entediante, é mais do que isso, é direcionar as aprendizagens e possibilitar ao aluno novas descobertas.

5. BREVE REFLEXÃO SOBRE A SUA ROTINA E A FORMAÇÃO DOCENTE

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Ao longo da trajetória da história da educação, a escola e seus espaços passaram por várias mudanças, no entanto, ainda não é difícil encontrar escolas com espaços inapropriados para uma educação libertadora e inovadora. Mesmo em meio as evoluções tecnológicas o cenário atual ainda deixa a desejar, onde as tecnologias não são usadas na sua plenitude como aliada às novas aprendizagens.

A formação dos professores ainda é um desafio para os cursos acadêmicos, além da remuneração e a efetiva valorização do profissional da educação. Muitos ainda trabalham em condições precárias, dificultando assim o desenvolvimento e a autonomia do aluno e do docente.

Nessa ótica Demo (apud Alonso, 1996, p. 26) destacam que:

[...] não interessa o discípulo, mas o novo mestre. Entre o professor e o aluno não se estabelece apenas uma hierarquização verticalizada, que divide papéis pela forma do autoritarismo, mas sobretudo confronto dialético. Este se alimenta da realidade histórica formada por entidades concretas que se relacionam de modo autônomo, como sujeitos sociais plenos.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Infelizmente o que se vê na rotina das escolas são práticas desmotivadoras, onde o método tradicional ainda persiste e alguns professores por comodismo, não se dispõem a buscar por práticas inovadoras, salvo com algumas exceções. As práticas pedagógicas ainda são como receitas antigas que são produzidas mecanicamente, e isso leva a muitos alunos a se perguntarem para que aprender isso? Outros a executarem as tarefas solicitadas pelo professor sem desenvolver saberes autônomos. A Educação deve ser libertadora, o professor deve produzir no aluno o conhecimento autônomo, como destaca Freire (1980):

A educação libertadora é crítica e criativa - e não pode ser de outro modo. O conhecimento não basta: é necessário decidir o que conhecer em função de objetivos que são criados e devem ser criticados. O que pretendemos? Por que queremos uma coisa ao invés de outra? Como devemos alcançar nossos objetivos? Quais são as alternativas? O que é necessário saber para poder fazer...?

REVISTA TÓPICOS

O aluno deve ser motivado e suas potencialidades exploradas, dessa forma o aluno se interessa e os desafios que lhe são impostos no ensino da matemática se torna uma prática que de certa forma instiga o aluno a novas conquistas, enquanto que a rotina no ensino da matemática pode se tornar maçante, e conseqüentemente frustrando o aluno e os objetivos do ensino.

A escola é uma das instituições mais responsável pela formação integral e ética do indivíduo. É ela quem direciona os jovens alunos desenvolvendo o exercício da cidadania de fato e de direito. Alguns questionamentos são necessários: a escola tem conseguido desempenhar seu papel na formação integral do indivíduo como um membro da sociedade? A realidade externa da escola reflete no interior da sala de aula de forma silenciosa e às vezes de forma gritante na ação e reação dos nossos jovens alunos ao serem provocados pelos professores diante de conteúdos básicos para sua formação.

O confronto se processa porque valores humanos estão sendo banalizados pela ignorância e vaidade dos homens modernos e capitalistas que deixam prevalecer o Ter e sufocam o Ser levando-o ao nada, ao vazio, ao caos.

Vivemos em um mundo mais flexível e em nome de uma democracia tudo passa a ser normal e relativo. A educação escolar perde sua essência, os padrões de comportamentos querem seja na relação do eu com o outro, a afetividade, o consumismo, tudo passa a ser visto como ocasional.

Diante deste quadro é importante que a escola avalie sua postura e perceba onde falhou quando se trata da função social além de entender que ainda

REVISTA TÓPICOS

está longe de, realmente, trabalhar a educação em princípios éticos de cidadania. Na escola muito se fala em ética e cidadania no processo de ensino e aprendizagem, além da necessidade de construir cidadãos participativos e conscientes dos seus deveres e direitos para com a sociedade.

Muitos professores da disciplina de Matemática têm se empenhado em trazer para os alunos, temáticos relevantes que propiciem debates e discussão como treino para o exercício da sua cidadania, mas infelizmente ainda são poucos os jovens alunos que despertam para este aspecto de sua formação. A sua grande maioria valoriza o diploma e não o ato de aprender.

Não se pode ficar como meros expectadores diante do muito que ainda tem por ser feito na Educação Brasileira. O profissional da educação deve ter a real consciência de seu papel na sociedade e os poderes públicos compreender que sem educação não haverá um Brasil melhor. A escola deve focar no processo educacional de seus alunos. É importante compreender, nas entrelinhas da natureza, finalidades e objetivos da escola, a relação existente entre a ética e a educação para se trabalhar melhor com a educação dos jovens a fim de que eles apreendam valores éticos e morais que lhes ajudem a vivenciar nas suas dia-a-dia, atitudes práticas do bem viver e conviver.

A ética na educação, além de formar, também constrói o indivíduo, permitindo que o mesmo se compreenda como um membro da sociedade, assumindo dessa forma as responsabilidades que lhe cabem como cidadão.

REVISTA TÓPICOS

Logo, é praticamente impossível pensar no processo de ensino-aprendizagem sem uma referência ética, pois ambos se entrelaçam.

O acesso ao conhecimento e às habilidades em nossa escola constitui parte do processo de formação humana na educação, o que não deve ser confundido com a totalidade do processo. A ética inserida na educação desenvolve no indivíduo a capacidade de estabelecer relações entre esses conhecimentos e habilidades, orientando-o para a prática da cidadania e para a busca da qualidade de vida justa e solidária.

A educação não pode, e não deixará de ser um fator de grande atenção dos educadores e dos governantes, que haja políticas públicas educacionais, produzindo assim uma sociedade autônoma e crítica, o que ainda está longe de ser vê na sociedade atual, claro que alguns avanços são notórios, mas a grosso modo há muitas áreas da educação que ainda estão longe de produzir cidadãos autônomos e conscientes de seu papel na sociedade em que está inserido.

É importante observar que a educação tradicional sempre educou o indivíduo para ser aquilo que ele não era, para que se dobrasse diante das regras do sistema, a tradicional educação ainda tenta resistir a evolução tecnológica, isso é claro quando se houve de um professor que detesta usar o computador para preparar as suas aulas, é como falar que esse recurso em nada pode lhe ajudar em suas práxis.

A tecnologia está em todos os setores da sociedade, ela pode ser um grande aliado às novas descobertas no ensino da matemática, por isso e por outros

REVISTA TÓPICOS

motivos é fundamental que o professor se atualize e acompanhe os avanços tecnológicos.

6. ATUAÇÃO DO DOCENTE E O ENSINO DA MATEMÁTICA COMO DISCIPLINA

A Matemática, como as demais disciplinas, deve ser muito bem trabalhada para que, no futuro os alunos não apresentem dificuldades pela falta do desenvolvimento do raciocínio lógico e abstrato. O professor não pode subjugar sua metodologia de ensino a algum tipo de material porque ele é atraente ou lúdico. É fundamental que ele seja avaliado com cuidado pelo professor. Por exemplo, no caso de se trabalhar com jogos em sala de aula, é necessário testá-los, analisando e refletindo sobre os possíveis erros; assim, terá condições de entender as dificuldades que os alunos irão enfrentar. Além disso, devemos ter um cuidado especial na hora de escolher jogos, que devem ser interessantes e desafiadores. O conteúdo deve estar de acordo com o grau de desenvolvimento do aluno. Portanto, o jogo não deve ser fácil demais e nem tão difícil, para que os alunos não se desestimulem.

Muitos professores mesmo sabendo que sua forma de trabalhar em sala de aula pode contribuir com resultados negativos, mesmo assim insistem em atuar ainda assim, atuam com autoritarismo e distante dos anseios dos alunos. Esse perfil de docente é desastroso para o aluno, pois a maioria deles acaba detestando o professor e conseqüentemente a disciplina, surgindo aí o desinteresse pelos conteúdos que dê certo serão necessários para sua trajetória de vida.

REVISTA TÓPICOS

Não se pode entender a escola sem perceber e conhecer a comunidade no seu entorno, daí a importância de o projeto escolar ser construído com a participação de toda a comunidade. O bem comum, ou seja, a qualidade no ensino deve ser a base para a construção dessa proposta.

Nesse sentido espera-se que o aluno possa encontrar um ambiente propiciador de novas aprendizagens e que desenvolva suas potencialidades e habilidades.

Por outro lado, a realidade hoje é de uma escola que por influências de políticas ineficazes, desvalorização do professor, entre outros, nem sempre se torna um ambiente hospitaleiro, sendo por vezes, um espaço hostil onde é comum o aluno conviver com professor autoritário, frio e sem uma relação de aproximação. Essa postura contribui e muito para o desinteresse do alunado pelos estudos, ele não tem prazer em ir à escola para estudar e sim para ver os colegas, participar de alguma atividade interessante ou até mesmo não estar em casa para se livrar de alguma tarefa entediante. Isso tem se tornado um entrave para a escola e, é fato que o professor precisa rever suas práticas e condutas.

Antunes tem uma abordagem muito louvável quando se refere ao professor autoritarista quando ele nos pergunta quem é o professor autoritarista?

[...] é aquele que entra na sala de aula acreditando que é o único conhecedor da

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

verdade, despeja a matéria sem se preocupar com o que o aluno já conhece sobre o assunto. Esse tipo de docente parece uma cascata de conhecimentos, não se preocupa como aluno interpreta a informação que ele passa, ou seja, de que forma a afirmação chega até o aluno, pois, ele ignora o conhecimento de mundo que o aluno traz consigo. Ele trata a turma como se todos os alunos tivessem a mesma facilidade de aprender, ele não respeita a individualidade dos seus alunos, que faz com que nem todos aprendam da mesma maneira. Antunes (p. 57, 2002).

Nessa ótica é imprescindível que o professor tenha um olhar sensível para o alunado para que haja aprendizado significativo, pois com uma postura individualista não há como colaborar com novas conquistas no conhecimento, isso sem contar que outros problemas surgem na relação professor e aluno que certamente dificultará não só a atuação do professor, bem como no desenvolvimento das aprendizagens dos alunos. É fundamental que o professor exerça a criticidade quanto a sua atuação, que

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

ele se atente para as características de cada aluno, observando suas emoções, e estabelecendo assim uma relação de afetividade que promova a autonomia dos alunos.

Para Suely Druck, Presidente da Sociedade de Matemática, o ensino da matemática não pode ser discutido somente no seu aspecto pedagógico. Ela ressalta a importância da formação docente e das motivações e perfis dos que escolhem ser um professor de matemática.

A falta de professor nas escolas impulsionou as faculdades a oferecerem licenciaturas e com isso a qualidade não tem sido prioridade o que contribui e muito para a formação de docentes despreparados e dispostos a ter tão somente um diploma.

A formação desses docentes que buscam apenas por diplomas tem resultado na má qualidade do ensino e alunos desinteressados pelos conteúdos da matemática.

Muitas ações têm sido implantadas com objetivos de valorizar os métodos pedagógicos na formação do professor, no entanto o que se vê, é que as práticas adotadas em universidades não facilitam o aprendizado, muitas são mecânicas e sem a valorização das experiências do futuro professor.

É fundamental que o professor seja formado não somente para transmitir conhecimentos, mas que ele tenha domínio do conteúdo a ser ensinado. Essa questão infelizmente tem suas bases, na educação básica, quando o

REVISTA TÓPICOS

futuro profissional em tenra idade, se deparar com uma educação quantitativa e não qualitativa.

A Matemática por muito tempo no cenário escolar é vista como um “bicho de sete cabeças” e ainda hoje muitos profissionais dessa área, atuam sem domínio de conteúdo, sem motivação e com práticas inadequadas. Tudo isso dificulta o aprendizado e, por conseguinte a falta de interesse dos alunos quando o assunto é resolução de problemas. Nesse sentido, Suely Druck, em entrevista ao Jornal Folha On Line², destaca que:

Os Parâmetros Curriculares Nacionais do MEC são erradamente interpretados como se a matemática só pudesse ser tratada no âmbito de situações concretas do dia-a-dia, reduzindo-a a uma sequência desconexa de exemplos o mais das vezes inadequados. Um professor de ensino médio relatou que, em sua escola, existe a "matemática junina", enquanto outro contou ter sido obrigado a dar contexto matemático a trechos de um poema religioso. Certamente, esses não são exemplos de uma contextualização criativa e inteligente que

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

pode, em muito, ajudar nossos alunos. Lamentavelmente, esses tipos de exemplo proliferam em nossas escolas. (2003).

Observa-se a preocupação da autora acima quanto a qualidade do docente e nesse sentido é importante reforçar que a formação acadêmica é fundamental para a qualidade no ensino. Essa lacuna é clara na rotina escolar e isso é preocupante, pois o aluno despreparado diante de um professor despreparado não pode avançar em seus conhecimentos e certamente esse aluno terá problemas no futuro.

Muito se fala em políticas públicas eficientes, nos estudos de práticas pedagógicas inovadoras, entre outras possibilidades que proporcionem melhorias no ensino, com práticas inovadoras, no entanto, ainda é preciso mais ousadia, inovações e investimentos na formação do professor.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As pesquisas realizadas para a construção desse trabalho deixam clara as preocupações de muitos autores com relação a formação do professor e suas práxis no cotidiano escolar.

A ludicidade tema central desse trabalho surgiu a partir da rotina vivenciada em escolas públicas, na qual ouvi muitos professores defenderem as brincadeiras como recurso pedagógico, mas o que se via

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

eram professores deixando os alunos livres para executarem tarefas que não eram direcionadas e que antes mesmo de terminar os alunos já estavam esparsos e o professor com dificuldade de conter a sua turma, daí veio a pergunta o que de fato é ludicidade? E o professor sabe o que é esse recurso? Diante das pesquisas bibliográficas foram várias as evidências de que a ludicidade é uma forma de ensinar brincando, mas uma brincadeira direcionada, onde o professor tem que ter claro para si os objetivos que pretende alcançar, assim através da ludicidade o ensino pode ser tornar mais prazeroso e descontraído, evitando que a aula fique afastado das aulas, e sem interesse para o aprendizado.

De fato, o exercício da docência não tem sido fácil no cenário atual, a sociedade tem passado por muitas mudanças, as famílias nem sempre tem estrutura ideal para educar seus filhos e com tantas mudanças a escola tem sido desafiada dia a dia a lidar com vários comportamentos que por mais que se busquem alternativas para sanar essas questões comportamentais, o que se vê na sua grande maioria é um cenário de incapacidade no trato com os alunos indisciplinados.

Diante desse cenário acima, muitos professores não se sentem confortáveis e ainda tem que trabalhar conteúdos com salas cheias, material didático que não atente na amplitude do currículo escolar, baixos salários, dentre outros fatores que tem feito da educação, pauta de muitas discussões em vários segmentos da sociedade. O resultado é que há um grande número de reprovações e recuperações, fato esse que demonstra de um modo geral que

REVISTA TÓPICOS

a habilidade do professor ao transmitir conteúdos precisa de olhares sensíveis.

Em um outro momento da pesquisa observou-se que o professor deve não somente entender o que é ludicidade, mas também ter amplo conhecimento dos conteúdos a serem desenvolvidos em sala de aula, pois o professor não pode ser um mero transmissor de conteúdos, regras e tabelas, sua postura deve se de provocar o aluno a construir seus próprios saberes, a acreditar no seu potencial e nas suas habilidades.

Na minha visão talvez seja importante realizar uma pesquisa qualitativa, com intuito de levantar o número de professores que atuam na disciplina e como eles veem a ludicidade e os jogos no processo de ensino e aprendizagem de seus alunos no ensino da matemática dos anos finais do ensino fundamental. Dessa forma verificará o quantitativo e a visão dos docentes em relação ao lúdico e sua importância na rotina escolar.

O brincar pode ser um grande estímulo para os alunos, no sentido de perceber o quão importante é a matemática, pois no cotidiano observa-se que muitos discentes se mostram incapazes de compreender a matemática na sua amplitude e essa dificuldade é um canal de desmotivação pelos estudos.

A ludicidade tem como proposta motivar o aluno, tornar as aulas mais atraentes, transformar a matemática numa disciplina desafiadora, e aplicar na sua rotina jogos que estimulem o raciocínio lógico, atividades que desafiem a turma, os jovens gostam de desafios e não de aulas entediantes,

REVISTA TÓPICOS

quadros cheios de regras, fórmulas, então esse é o objetivo desse trabalho, trazer várias reflexões que possam de alguma forma despertar no docente seu olhar crítico quanto as suas práticas e se estas colaboram com mudanças na educação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alves, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática: Uma prática possível**. Campinas, SP. 2001.

Antunes, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

Brasil. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: 1º e 2º ciclos do Ensino Fundamental: Ciências Naturais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

Carvalho, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CERVO, A. L. BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**. 5.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

Dante, Luiz Roberto. **Didática da resolução de problemas de matemática. 1ª à 5ª séries - 12º edição**, editora Ática, 1999.

Druck, Suely. **O Drama do Ensino da Matemática**. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u343.shtml>. Acesso

REVISTA TÓPICOS

em: 13 de agosto de 2017.

Fantocholi, Fabiane das Neves. **O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico**. 2011. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78>. Acesso em: 29 de agosto de 2017.

Ferreira, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 4ª edição. Curitiba: Editora Positivo, 2009.

Freire, P. **Medo e Ousadia - O Cotidiano do Professor**. 8 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 2000. 224 p.

Gil, Lina Maria Fernandes de. **Educação inclusiva: o que o professor tem a ver com isso?** São Paulo: Imprensa oficial do Estado de São Paulo, 2005

Leite, Lucia Helena Álvares. **Criança fazendo matemática**. Porto Alegre: Artes Medicas. 2003.

Lorenzoni, Marcela. **O que é Raciocínio Lógico e por que preciso dele em um processo seletivo**. 2015. Disponível em: <http://ganbatte.com.br/raciocinio-logico/>. Acessado em: 19 de outubro de 2017.

Muniz, Cristiano Alberto. **Brincar e Jogar: enlances teóricos e metodológicos no campo da educação matemática** – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

PCN - **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática**. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília, DF, 1997.

Piaget, J. **A formação dos símbolos na infância**. PUF, 1948.

_____. **Psicologia da inteligência**. Rio de Janeiro: Fundo da Cultura, 1958.

_____. **Sobre a pedagogia**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998. Pierucci, A.F. **As ciladas da diferença**. São Paulo: Editora 34, 1999.

Ribeiro, Flávia dias, **Jogos e Modelagem na Educação Matemática**. 1. Ed. São Paulo: Saraiva, 2009.

Rosada, Adriane Michele Costa. **A IMPORTANCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL**. Medianeira, 2013. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4224/1/MD_EDUMTE Acessado em 19 de outubro de 2017.

Santin, S. **Da Alegria do Lúdico à opressão do rendimento**. Porto Alegre: Est/Esef- UFRGS, 1994.

Santos, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

Silva, Elizabeth. **Recreação com jogos de matemática**. Rio de Janeiro: Sprint, 2001, p. 24.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Vygotsky, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1989. Pensamento e linguagem. Porto Alegre: Martins Fontes.

¹ Licenciado em matemática; bacharel em administração; mestre e doutor em educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales - FICS.

² Disponível em:

<https://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u343.shtml>. Acessado em: 13 ago. de 2017.