



VIII Jornada Nacional de
EDUCAÇÃO MATEMÁTICA
XXI Jornada Regional de
EDUCAÇÃO MATEMÁTICA

Educação Matemática: identidade
em tempos de mudança
06 a 08 de maio de 2020



A IMPORTÂNCIA DO USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM

Catia Balbinot
Universidade de Passo Fundo
186716@upf.br

Maria Andreia Maciel Nerling
Universidade de Passo Fundo
mariandreiars@hotmail.com

Andriele dos Santos
Universidade de Passo Fundo
77243@upf.br

Melina Nymann dos Santos
Universidade de Passo Fundo
135599@upf.br

Eixo Temático: E4 – Práticas e Intervenções na Educação Básica e Superior

Modalidade: Relato de experiência

Resumo

Este relato tem como objetivo refletir e analisar métodos para a formação de uma educação significativa através de atividades lúdicas, trazendo algumas teorias para buscar a reflexão diante da experiência com algumas atividades realizadas em sala de aula utilizadas para um processo significativo de aprendizagem na educação. Assim, relata-se uma intervenção pedagógica e a aplicação da pesquisa como recurso pedagógico na construção de gráficos, na disciplina de Matemática, buscando relacionar a Estatística com o contexto de vida do educando no que se refere à leitura e à interpretação de gráficos e tabelas, levando o aluno a superar as dificuldades. Então, será analisado o processo de aprendizagem através de atividades lúdicas.

Palavras-chave: Atividades Lúdicas. Matemática. Estatística.

1 Introdução

A educação no ensino fundamental consiste em desenvolver as habilidades e capacidades das crianças, bem como sociabilizá-las. A escola é o ambiente pertinente para promover e incentivar as ações interativas. As atividades lúdicas são práticas privilegiadas à

construção de uma educação que promova o desenvolvimento do aluno a partir dessas atividades, logo, o educador deverá aproveitar a atividade no dia-a-dia, motivando e interagindo, direcionando as atividades lúdicas por iniciativa das próprias crianças para construir uma rede de significação, aproveitando o momento para construir uma aprendizagem concreta.

Sabendo que a Estatística e a leitura de gráficos e tabelas fazem parte do nosso cotidiano, em jornais, revistas, nas redes sociais, nos sites e quanto grande é a sua importância no ensino da matemática, onde saber ler e compreender as informações presentes nesse tipo de representação é muito importante para a vida das pessoas, percebe-se a necessidade de que a escola desenvolva situações do interesse do aluno, a fim de que ele possa construir esse conhecimento.

Assim, foi proposta uma atividade lúdica para ser realizada em sala de aula, onde metodologicamente buscou-se a construção de alguns conceitos de Estatística, fazendo interpretações, comparações e fornecendo opiniões, além da construção e interpretações de gráficos e tabelas. Os alunos apresentaram as atividades desenvolvidas aos demais colegas, objetivando o reconhecimento da Estatística em nossa comunidade, relacionando os conteúdos apresentados com as situações do cotidiano, aperfeiçoando o conhecimento dos alunos e contribuindo para a compreensão de seu contexto.

Observa-se diversas orientações quanto à maneira correta de trabalhar com a educação fundamental de forma que a construção do desenvolvimento do aluno ocorra de forma significativa. Para tanto, tem-se que as atividades lúdicas promovem diversos processos de aprendizagem. Assim, o presente relato, busca analisar a construção da aprendizagem significativa nas crianças a partir de ações e atividades lúdicas realizadas/construídas em sala de aula.

2 O uso de atividades lúdicas na aprendizagem de Estatística

Conforme Vygotsky (1988, p. 117), o brincar é “como zona de desenvolvimento proximal por excelência. A atividade lúdica é identificada como espaço privilegiado do real, e que, por sua vez, instaura espaços para o desenvolvimento em vários sentidos.” Logo, é através da atividade lúdica, do brincar, do jogar, que os alunos se conscientizam do mundo e, também é a partir dele que o mundo humano se instala no processo de constituição, sendo esse orientado para o futuro.

Músicas, canções, jogos, histórias, manifestações artísticas, danças e dramatizações são formas de manifestações lúdicas considerados métodos de ensino eficaz e significativo na construção do processo de ensino e de aprendizagem de crianças e adolescentes.

Existe grande importância em orientar o brincar na escola, como a grande maioria das atividades, é relevante que, apesar da atividade lúdica parta da liberdade de interagir e imaginar, a atividade desenvolvida tenha espaço e tempo definidos, seja concluído dentro de suas limitações e tenha suas próprias regras, desenvolvendo assim, também aspectos psicológicos de crianças e adolescentes, como alegria e prazer ao realizar algo diferente de seu dia-a-dia.

Segundo Librandi da Rocha:

O resultado da fantasia pode representar algo completamente novo, não existente na experiência do homem e nem semelhante a objeto algum real. Ao receber forma material, esta imagem cristalizada começa a existir realmente no mundo, e a influir sobre ele. Deste modo, completa-se o círculo das relações entre fantasia e realidade, em que os elementos do real, apropriados e reorganizados, constituem a fantasia, cujas imagens constantemente materializam-se e passam a interferir e modificar a realidade, ao se transformarem em elementos constituintes dela. (2000, p. 72).

Nesse sentido, a escola como um ambiente de construção de conhecimentos juntamente com a trajetória de utilização de métodos de ensino lúdicos, possibilitam que o aluno desenvolva inúmeras habilidades, onde partindo de suas experiências diárias e conhecimentos já adquiridos para ter novas acomodações significativas de aprendizagem, reconstruído e ampliando significados.

Segundo, Dohme:

Existem características atribuídas às atividades lúdicas comuns a todas as suas aplicações e são elas: · Participação ativa do aluno no processo de ensino-aprendizagem; · Diversidade de objetivos permitindo o atendimento de uma ampla gama de características individuais e desenvolvimento de habilidades em diversas áreas; · Exercício do aprender fazendo e · Aumento da motivação em particular. As lições que a criança retira dos resultados a farão tirar conclusões e reposicionamentos provavelmente de forma solitária, e mesmo que em conjunto com seu grupo, com total independência (2003, p.111).

Diante disso, O espaço a ser praticado para o jogo deve ser considerado. A escolha do espaço adequado a desenvolver a atividade lúdica se dá de acordo com a necessidade de cumprimento das ações, conforme exigência de habilidades e raciocínio. Podem ocorrer em ambiente fechado como em uma sala de aula com cadeiras para desenvolver jogos de fantasia ou brincadeiras intelectuais ou em um espaço aberto para promover o exercício de habilidades

motoras e agilidade. Os diferentes locais propiciam diferentes atividades de interação ou de nenhum contato interpessoal.

A atividade/experiência prática desenvolvida necessitou de diferentes espaços, como entrevista/pesquisa realizada com demais alunos que frequentam a escola dentro do ambiente escolar onde envolveu habilidades de comunicação e sociabilidade, sala de aula para manifestação artística na construção dos gráficos que representam os dados obtidos através da pesquisa com os alunos da escola e construção dos gráficos nos seus próprios celulares através do aplicativo “Planilhas Google”.

Diante da importância da utilização de atividades lúdicas nas escolas, Sanches cita como relevante:

(...) lembrar que nossas maiores realizações sempre estão vinculadas ao prazer que sentimos na ação de executá-las. Coloca a motivação como via principal para o “aprender gostoso”, ao desejo de crescer que é próprio ao ser humano. Portanto é uma proposta pedagógica embasada na importância da motivação, na satisfação das necessidades humanas e no trabalho voltado aos interesses do ser humano (2003, p. 86).

É o ambiente escolar o local em que se desenvolvem as atividades lúdicas, onde o aluno aprende brincando, onde é desenvolvido e construído o processo de ensino e de aprendizagem de maneira mais eficaz, significativa e prazerosa, é o espaço de novos entendimentos do real, de desenvolver vários sentidos.

Desse modo percebendo a positividade no uso de atividades lúdicas em sala de aula para a aprendizagem, realizou-se uma experiência prática com os alunos para averiguar as potencialidades do uso desses recursos no contexto escolar.

3 A experiência prática e os resultados

A aplicação prática ocorreu com uma turma do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental Antônio Souza Neto, da cidade de Palmeira das Missões, Rio Grande do Sul. Com a intenção de abranger o conteúdo de Estatística no ensino da Matemática e destacando também a importância da análise e interpretação de gráficos e tabelas, este trabalho traz uma reflexão que valoriza o ensino de Estatística, enfatizando a necessidade de ações pedagógicas para efetivá-la, além de mostrar que a Matemática se faz presente em nossa vida.

Assim, foi desenvolvida uma atividade com a turma que inclui a realização de atividade lúdica na forma de manifestação artística, além de entrevista com levantamento de dados e uso de tecnologia para a construção de gráficos.

Inicialmente, a aula foi introduzida desenvolvendo a construção de alguns conceitos de Estatística, fazendo interpretações, comparações e fornecendo opiniões, então, foi proposto o levantamento de dados pelos alunos, a partir de temas que fazem parte do seu cotidiano, pesquisando entre os colegas e professores da escola, o time de futebol de sua preferência, o tipo de música que escuta, entre outros temas, com a ideia de trazer para a sala de aula elementos que fazem parte da vida do aluno e que, também, são do gosto de adolescentes de turmas de 7 e 8 anos.

As turmas foram organizadas em grupos de 4 e 5 alunos. Cada um dos grupos definiu um tema a ser pesquisado entre os seguintes:

1. Time de futebol de preferência;
2. Tipo de música de preferência;
3. Atividades de lazer de preferência;
4. Cor favorita.

Diante dos temas escolhidos por cada grupo de alunos, foi realizada uma atividade “a campo” onde puderam socializar e se comunicar com demais colegas, alunos da escola e alguns professores realizando uma entrevista a fim de levantar os dados diante das preferências.

Após realizar o levantamento dos dados, foram construídas tabelas como as que seguem abaixo e os dados coletados foram inseridos em suas respectivas tabelas.

Tabela 1: Estilo de música preferido.

Turma/Estilo de música	HIP HOP	SERTANEJO	FUNK	FORRÓ	OUTRAS
A					
B					

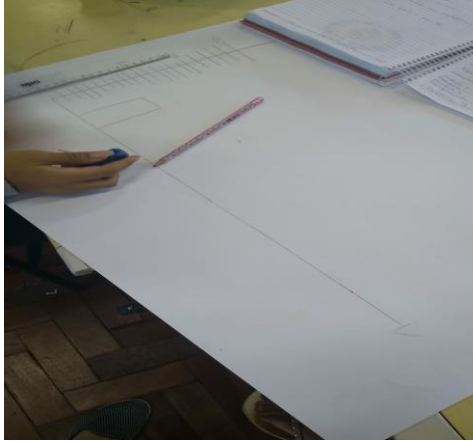
Tabela 2: Time preferido.

Turma/Time preferido	GRÊMIO	INTERNACIONAL	OUTROS
A			
B			

Após enumerar os dados levantados, foram distribuídas folhas de cartolina para cada um dos alunos dentro de cada grupo desenhar os gráficos de acordo com os dados obtidos, as informações foram divididas em gráficos de colunas e gráficos de pizzas. Diante da execução

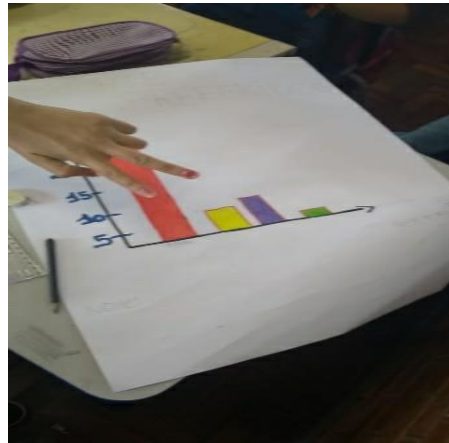
dessa atividade, os alunos puderam realizar uma manifestação artística ao transcrever os gráficos obtidos, utilizarem régua, lápis de cor, desenho, entre outros.

Figura 1: Construção de gráfico em folha de cartolina



Fonte: Arquivo da professora.

Figura 2: Construção de gráfico de coluna.



Fonte: Arquivo da professora.

Figura 3: Gráfico de coluna: Estilo musical favorito.



Fonte: Arquivo da professora.

Figura 4: Gráfico de pizza: Time de futebol favorito.



Fonte: Arquivo da professora.

Realizada a atividade nas cartolinas, passamos a utilizar os celulares com o aplicativo “Planilhas Google”, onde cada aluno construiu o seu gráfico no seu celular. Para concluir a atividade, os grupos apresentaram para os colegas o trabalho realizado, trocando informações e desafiando para a leitura e compreensão da informação apresentada.

A atividade nesse ponto foi muito enriquecedora, pois além de trabalhar o conteúdo motivou os alunos a interagirem, a manter um espírito de equipe, trabalhando juntos em busca dos objetivos, a atividade colaborou para os alunos se organizarem, socializando e se comunicando com os demais integrantes da escola, interpretando os dados levantados, confeccionando tabelas, construindo artisticamente os gráficos e ainda aproveitando a tecnologia do celular para construir virtualmente a experiência prática vivenciada.

Os alunos gostaram muito de realizar a atividade proposta, pois o conteúdo pode ser explorado de uma forma mais divertida e atrativa, onde desenvolveram a atividade de forma mais ativa, utilizaram de habilidades como comunicação, sociabilidade, interação, cálculos, interpretação, raciocínio, criatividade e ainda utilizaram a tecnologia.

4 Considerações Finais

O trabalho realizado em sala de aula através do lúdico dá prazer ao mundo do aluno, pois o motiva e proporciona a inclusão delas na escola, e a partir desta ideia surge o

desenvolvimento, a criatividade e a interação social entre os alunos, promovendo um processo educativo mais eficaz e concreto.

A partir dos estudos e análises realizadas percebe-se que a aprendizagem a partir de atividades lúdicas orientadas pelo professor provoca o aluno a partir de brincadeiras e jogos, desenvolvendo e estimulando muito mais que conteúdos onde ocorre apenas explanação do conteúdo a ser estudado.

Certamente, cada atividade lúdica deverá ser cuidadosamente planejada pelo professor, buscando atingir os objetivos propostos, refletindo a faixa etária e permitindo que os alunos tenham condições de desenvolver e executar as ações. A observação de lideranças e de participação possibilitará o desenvolvimento de habilidades e capacidades motoras e de percepção de cada aluno.

Através do envolvimento de toda a turma, haverá a interação social desenvolverão no indivíduo aspectos, muito além de conteúdos apreendidos, eles irão construir, serão sujeitos ativos, participantes do processo e terão consciência de como adquiriram tais habilidades.

A construção da consciência de que a autoestima, a autonomia, a criatividade entre outros aspectos psicológicos foram desenvolvidos será observável a partir de atividades propostas que permitam ao aluno a organização e a execução de ações prazerosas que realizadas os motivem a participar e desenvolvê-las, observando-se o seu processo educacional, sentindo-se valorizado.

5 Referências

DOHME, Vania. *Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado*. 2 ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

SANCHES, Maria A. Rossini. *Aprender tem que ser gostoso*. 3 ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.