

AIMPORTÂNCIA DO JOGO NA APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Alice de Assiz Silva

Alice.silva2011@aedu.com

Centro Universitário Anhanguera de Campo Grande

Dilene Rosinei Nascimento dos Santos

Dilene.rosinei@aedu.com

Centro Universitário Anhanguera de Campo Grande

Erika Karla Barros da Costa

erika.barroscosta@aedu.com

Centro Universitário Anhanguera de Campo Grande

Eixo: Sabores da arte, da cultura e do conhecimento

Categoria: Comunicação Oral

RESUMO

Esta pesquisa trata do tema lúdico na Educação Infantil e apresenta resultados de uma pesquisa qualitativa, cujo objetivo foi analisar o uso das práticas lúdicas como estratégia pedagógica para a aprendizagem da matemática na Educação Infantil. Busca-se abordar através deste trabalho uma maneira que possibilite que a criança aprenda e goste de matemática, visando à construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos. Onde abordaremos algumas reflexões que aponte para a importância dos jogos lúdicos na matemática no universo infantil, a partir de um levantamento em estudos bibliográficos na obra de Kishimoto para embasamento teórico, e das pesquisas sobre o tema. Na qual será apresentada uma síntese de informações da ludicidade na matemática como um recurso que contribui para a formação global da criança, facilitando o conhecimento e o interesse do aluno, ajudando no rendimento escolar, na socialização do grupo e esclarecer que é possível aprender de forma lúdica, recreativa e divertida, contribuindo assim, para o aumento da criticidade, inventividade no ensino da matemática.

Palavras-Chave: Educação Infantil; Jogos; Ludicidade

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo discutir sobre a importância do uso das práticas lúdicas como estratégia pedagógica para a aprendizagem da matemática na educação infantil no processo de desenvolvimento da criança, visando à ludicidade como caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos. Sabe-se que, por meio do brinquedo, a criança constrói o seu universo, manipulando-o e trazendo para a sua realidade situações inusitadas do seu mundo imaginário. Ensinar matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. Observamos que incluir jogos nas aulas de matemática seria a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossas crianças que temem a matemática e se sentem incapacitados para aprender, possibilitando uma aprendizagem significativa e prazerosa. Em decorrência dessa situação, procuramos promover uma melhora significativa na aprendizagem, buscando alternativas para aumentar a motivação, desenvolver a autoconfiança, a organização, concentração, atenção, raciocínio, reflexão, alterando seu estado de ânimo de forma a inter-relacionar sentimentos, emoções e intuições, sendo capaz de liberar sua criatividade, espontaneidade e imaginação; resgatando a sensibilidade de raciocínio matemático, fazendo que o processo de construção do conhecimento seja indissociável de prazer, buscando uma forma saudável da aprendizagem dos estudantes e que de fato aprendam que brincar de matemática é simples e divertido. O lúdico na matemática tem por objetivo facilitar o conhecimento e o interesse do aluno, ajudar no rendimento escolar, na socialização do grupo e esclarecer que é possível aprender de forma lúdica, recreativa e divertida, contribuindo assim, para o aumento da criticidade, inventividade no ensino da matemática. De acordo com Kishimoto (1994, p. 134); o brinquedo, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso que existem nos processos de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionalistas da educação; dessa forma, essa proposta visa incluir o lúdico no ensino da matemática, utilizando os jogos como facilitadores, colaborando para minimizar as dificuldades apresentadas pelos estudantes criando métodos e oportunidades que proporcionem um aprendizado matemático mais significativo de aprendizagem em seu contexto escolar. O brincar é parte do mundo infantil, por meio as crianças, assim elas aprendem a se socializar com facilidade. A infância é a idade das brincadeiras. Acreditamos que por meio delas as crianças satisfazem, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos. Destacamos o lúdico na matemática como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente à criança. Pode-se entender o universo lúdico como parte fundamental da construção social da subjetividade da criança, com a introdução dos jogos matemáticos como recurso pedagógico, a criança aprende brincando e torna-se mais fácil o seu

entendimento e compreensão de regras. As regras são de suma importância para a vida em sociedade, despertando também o companheirismo, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas e incluir o lúdico no ensino da matemática, faz com que as crianças descubram novas maneiras de aprendizagem como um processo interessante e divertido, proporcionando atividades interativas e desafiadoras, capazes de estimular as crianças a solucionar, explorar possibilidades e desenvolver noções matemáticas e raciocínio, utilizando os jogos como facilitadores, colaborando para trabalhar as dificuldades apresentadas pelas as crianças, criando métodos e por meio destes, desenvolver a sua capacidade de observar, descobrir e pensar, buscando dessa maneira formar sujeitos críticos e criativos, capazes de agir e saber que resolver um problema tão importante quanto saber a solução. Seguindo esta expectativa, a importância deste trabalho se constitui pela tentativa de resgatar o lúdico como fator preponderante para a construção do processo ensino-aprendizagem da matemática como atividade lúdica, cujo objetivo oportunizar ao educador a compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas na educação infantil, procurando provocá-lo, para que insira o brincar em suas atividades educativas, tendo intencionalidade, objetivos e consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil. Hoje, a educação matemática já é alvo de estudo de muitos pesquisadores. Segundo Kishimoto (1996, p.74):

“A visão de que o ensino de matemática requer contribuição de outras áreas de conhecimento e de que o fenômeno educativo é multifacetado é, para o professor de matemática, algo recente e, infelizmente, ainda pouco difundido e aceito.”

Desse modo, foi abordada a importância de se utilizar os brinquedos em sala de aula, pois, assim, as crianças aprendem brincando. Atividades dinâmicas de motivação, utilização de jogos pedagógicos, bem como os momentos de socialização e afetividade oportunizam aprendizagem por meio do mundo imaginário. Acreditamos que, para isso, devemos utilizar metodologias de ensino e recursos didáticos variados, de modo a permitir que a criança construa este conhecimento de forma compreensiva e, se possível, prazerosa, por meio de atividades lúdicas incluindo exemplos simples relacionados com o seu cotidiano, em que a criança passa a não temer o desafio, mas a desejá-lo.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS LÚDICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Durante determinado período de nossa história, os jogos lúdicos na matemática assumiram um papel relevante no que concernem as atividades cotidianas das crianças. Os jogos lúdicos não eram entendidos como parte de um trabalho escolar e nem valorizado como prática educativa. Hoje, com a nova perspectiva em relação aos jogos, educadores e pesquisadores, da educação, incentivam a prática do jogo como forma de aperfeiçoar o desenvolvimento infantil, deixando de serem consideradas atividades secundárias e passando a ser pedagogicamente aceitos como parte dos conteúdos escolares. Até porque o brincar possibilita o desenvolvimento total da criança, já que ela se envolve afetivamente no seu convívio social. A brincadeira faz parte do mundo da criança. É nesse momento que ela experimenta, organiza-se, regula-se, constrói normas para si e para o grupo. Desse modo, o brincar é uma das formas de linguagem que a criança usa para entender e interagir consigo mesmo e com os outros e o próprio mundo.

“O RCNEI (BRASIL, 1998, p. 58) destaca a importância de se valorizar atividades lúdicas na educação infantil, visto que “as crianças podem incorporar em suas brincadeiras conhecimentos que foram construindo”. Ainda se observa no RCNEI a valorização do brincar, entendidos como componentes ativos do processo educacional que refletem a concepção de educação assumida pela instituição. Constituem-se em poderosos auxiliares da aprendizagem. Sua presença desponta como um dos indicadores importantes para a definição de práticas educativas de qualidade em instituição de educação infantil. (Brasil, 1998, p.67. v. 1).”

Assim podemos entender que enquanto a criança brinca, vai garantindo a integração social além de exercitar seu equilíbrio emocional e atividade intelectual. É na brincadeira também que se selam as parcerias, porém o aprendizado não deve estar presente só na escola, mas também como parte do dia-a-dia da criança, na medida em que a criança progride em seu desenvolvimento e amadurecimento é necessário que ela manifeste o que é próprio de cada etapa de sua vida. Para as crianças, o jogo está relacionado a brincadeiras e utilizar o jogo como instrumento do ato educativo é oferecer à criança uma aprendizagem significativa.

Quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana e entra no mundo da imaginação e brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessitam de aprendizagem.

Dessa forma, a conduta pedagógica do profissional que se dedica ao ensino da matemática é despertar nas crianças o prazer da ludicidade no ensino e aprendizagem, estimular a criatividade no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, além de apresentar uma nova alternativa para o ensino da matemática, oferecendo possibilidades de aplicação dos conceitos em sala de aula, com jogos, vivências e dinâmicas, as quais facilitam o trabalho do professor para que o aluno construa seu conhecimento de maneira a desenvolver e utilizar todo o seu potencial criativo e crítico a uma matemática descomplicada e divertida. Assim incluir o jogo lúdico na matemática no planejamento é uma maneira de trazer mais ludicidade e prazer para a prática docente, garantindo às crianças a atividade de sua criatividade com alegria e colaborar para o ato educativo significativo para a criança. Com o objetivo de atender necessidades das crianças, a utilização de jogos infantis é uma forma apropriada para a aprendizagem dos conteúdos escolares; trata-se, portanto, não de ensinar menos ou de forma mais fácil, mas que a criança construa seu conhecimento matemático de maneira a desenvolver e utilizar todo o seu potencial criativo e crítico, tendo desafio constante tornando-se assim mais prazeroso na maneira de aprender. O lúdico na matemática vai além do que uma simples brincadeira infantil, pois tem regras, objetivos a serem alcançados, na qual se torna uma ferramenta pedagógica essencial para desenvolver habilidades e competências de raciocínio lógico matemático. Esta é uma metodologia que deve estar presente no ensino lúdico da matemática, principalmente por possibilitar à criança a alegria de vencer obstáculos criados por sua própria curiosidade, vivenciando o que significa aprender matemática de maneira significativa. De acordo com o referencial curricular nacional para a educação infantil RCNEI:

“ Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações (mec, 1998, p.47).”

Torna-se um grande desafio para os professores na qual tem o papel de agente orientador nesse processo, responsável por garantir a criança o acesso ao conhecimento matemático e o lúdico com o objetivo de tornar o ensino da matemática mais prazeroso, aumentando assim a motivação e o interesse compreendendo e conhecendo a criança que se encontra nesse período escolar, pois tratando de jogos, estes não são vistos apenas como forma de entretenimento, mas uma atividade que poderá auxiliar no desenvolvimento de várias habilidades, conforme ressalta Kishimoto (2009b, p. 37):

“A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. “

Assim, para que isso ocorra, faz-se imprescindível o lúdico no ensino aprendizagem da matemática, pois as ferramentas aplicadas servirão de auxílio, tanto para o educador no ato de ensinar, como para o aluno no ato de aprender, utilizando esse recurso como um facilitador, colaborando para trabalhar os bloqueios das crianças apresentadas em relação às dificuldades encontradas na matemática e detectando as dificuldades, tendo assim em vista que os jogos mostram-se eficazes contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil no aspecto cognitivo, afetivo, emocional. É preponderante afirmar que o ensino lúdico é um fator essencial no processo de ensino aprendizagem. O professor como orientador do aluno deve oferecer-lhe oportunidades para formar o hábito de pensar, desenvolvendo o raciocínio, adquirindo mais segurança e chegando à redescoberta. Conclui-se que a matemática deve ser ensinada relacionada com as situações reais da vida, detectando as dificuldades produzindo meios que venham aumentar a autoestima dos alunos, visando ampliar um melhor conhecimento na aprendizagem. A sala de aula é uma experiência única. Entrar em contato com o universo de cada criança é singular, entretanto, concomitantemente, soma-se à multiplicidade contida em cada um. Essa vivência nos leva a refletir buscar novos caminhos conhecimentos e a mudar paradigmas.

Ser educador não é tarefa fácil, mas é gratificante.

BRINQUEDO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A respeito do que venha a ser brinquedo, SANTOS (1999) o entende como suporte e material da brincadeira que estimula a representação, a expressão de imagens, ao mesmo tempo que evoca aspectos da realidade vivida pela criança.

O brinquedo confeccionado para desenvolver atividades na matemática trás atributos para o desenvolvimento dos aspectos cognitivos e das relações socioculturais da criança propõe-se a fazer uma reflexão acerca da contribuição do brinquedo como instrumento que favorece o desenvolvimento do pensamento da criança.

Os autores que fundamentam essa discussão são: BENJAMIN (1984), MACHADO (1995), WEISS (1997), despertam para a importância de estimular nas crianças o gosto de brincar com os jogos lúdicos na matemática e sugerem situações de aprendizagem que muitas vezes articulam recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança.

Na visão de BENJAMIN (1984), as crianças são especialmente inclinadas a buscarem em todo local de trabalho, objetos de sua atenção e de sua ação, em que a atuação sobre as coisas se dê de forma visível.

Conforme esse autor, as crianças criam em suas brincadeiras, formando assim o seu próprio mundo de coisas dando asas a imaginação de forma interativa e criativa. Machado (1995, p. 27) afirma que:

“ Antes mesmo de operacionalizar a construção do brinquedo, as crianças observam as características físicas dos materiais, pois sendo estes de diversas origens, obter novas formas implica em perceber nos brinquedos a essência dessa transformação, conduzindo a uma compreensão maior do brinquedo e do universo infantil. “

Pode transformar, dar novas forma a materiais como quiser, propicia à criança instrumentos para crescimento mais saudável, que a estimule a explorar o mundo de dentro e o mundo de fora, dando a eles nova forma, no presente e no futuro, a partir de sua vivência.

O brincar e o jogo nesse caso são uma transformação dos dois mundos, que permite a liberdade para arriscar, buscar suas próprias soluções, dando maior oportunidade de ampliação de horizontes, transformando-se num aprendizado de vida.

MACHADO (1995) vê que inicialmente o brincar traz consigo o elemento da transformação: é algo que passa a ser usado fora de sua rotina, além de ser um brinquedo não estruturado em que é preciso haver ação da própria criança para que a brincadeira se concretize. a respeito do que venha a ser brinquedo, santos (1999) o entende como suporte e material da brincadeira que estimula a representação, a expressão de imagens, ao mesmo tempo que evoca aspectos da realidade vivida pela criança.

Vêm-se com isso, que o brinquedo revela-se como um importante mecanismo para o desenvolvimento da criança, provocando formas de modificação do seu comportamento, associadas ao efeito do brincar. Desse modo, BENJAMIM (1984, p. 93) ressalta que:

“...o espírito do qual descendem os produtos, o processo total de sua produção e não apenas seu resultado está sempre presente para a criança no brinquedo; é natural que ela compreenda melhor um objeto produzido por técnicas primitivas do que com outro que se origina de um método industrial complicado.”

O autor valoriza a construção total do brinquedo, pois a criança ao olhar, abrir e até quebrar, deseja muitas vezes saber como foi feito, pois é dessa forma que ela consegue estabelecer uma relação viva com as coisas, isso é muitas vezes o que mais importa na brincadeira, resgatando o brincar através da ludicidade na matemática.

A PESQUISA

A Presente pesquisa foi realizada com o jogo da joaninha em ambiente educacional da rede Municipal e outro em Ambientes não Escolares na cidade de Campo Grande MS, no período de Outubro a Dezembro de 2013, com 20 crianças de

Educação Infantil da faixa etária de 4 e 5 anos, visando melhorar as condições das aulas e proporcionar, com isto, melhoria na executabilidade às atividades ministradas às crianças utilizando jogos matemáticos como uma prática pedagógica dinâmica no sentido de instigar as crianças aprender de maneira significativa e prazerosa, onde a apreensão do conteúdo trabalhado deu-se de maneira lúdica. A brincadeira foi mais que passatempo, teve um importante instrumento educativo, pois, promoveu a socialização e a descoberta do jogo e ajudou no desenvolvimento integral da criança. Por este motivo a aula foi muito envolvente e participativa, despertou o interesse de toda a turma por se tratar de um tema lúdico, dinâmico e familiar das crianças. Todas as etapas foram desenvolvidas satisfatoriamente. Ficamos um tempo observando o que as crianças mais gostavam de fazer, percebemos que os jogos de mesa faziam parte das atividades da escola, de sua rotina diária, dessa forma, as crianças tiveram o interesse em saber sobre a origem de determinado jogo. Refletiu-se também através de uma proposta em pequenos grupos, sobre os saberes necessários à criança para iniciar um jogo, sobre as aprendizagens que proporciona ao jogar e como organizar o tempo e o espaço para as jogadas. Durante aplicação do jogo joaninha, foi confeccionado com EVA, cola quente, canetinha, dado, tampinhas. O jogo foi feito para ser jogado em duplas, jogava o dado e iam marcando a quantidade em cada lado da joaninha.

Na Escola da rede Municipal foi realizado na Escola Municipal Professor Mucio Teixeira Junior. E a outra etapa foi realizada em um órgão de Ambientes não escolares ABB – Associação do Banco do Brasil.

Cabe aqui afirmarmos que nas atividades em grupos ocorrem trocas de ideias, cooperação e através desta perspectiva metodológica as crianças são envolvidas a fazer matemática, isto, é eles se tornam capazes de formular e resolver por si questões matemáticas, relacionando e formando conceitos matemáticos. Outra situação de aprendizagem, envolvendo a matemática é o jogo da joaninha, no qual as duplas recebem um tabuleiro com uma joaninha e 10 fichas redondas que representarão as bolinhas da joaninha, cada criança na sua vez lança o dado e retira a quantidade correspondente de bolinhas e vai no tabuleiro e marca a quantidade e, vence a criança que conseguir preencher o número de bolinhas. Desta forma podemos afirmar que a função do projeto foi favorecer a criação de estratégia de organização de conhecimentos, nota-se que a necessidade de se estabelecer a relação entre o concreto e o lúdico, e como se sabe, nessa idade a criança constrói conceitos brincando. Salienta-se

que para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (RCNEI, BRASIL, 1998, p.27).

Por fim, resta dizer que o lúdico permite novas maneiras de a criança se desenvolver, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

ANÁLISE DOS DADOS

Um dos desafios do profissional que se dedica ao ensino da matemática é despertar nos estudantes o prazer da ludicidade no ensino e aprendizagem, estimulando a criatividade no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das crianças; ou como afirma a autora Luzia Faraco Ramos, o “prazer de construir e reinventar algo que, só se obtém com uma boa compreensão do assunto”. No livro, escrito em tom coloquial, a autora recorre à sua experiência de docente para traçar os caminhos que levam a tais objetivos. Além de apresentar uma nova alternativa para o ensino da matemática, oferece variadas possibilidades de aplicação dos conceitos em sala de aula, com jogos, vivências e dinâmicas, as quais facilitam o trabalho do professor para que o aluno construa seu conhecimento de maneira a desenvolver e utilizar todo o seu potencial criativo e crítico a uma matemática descomplicada e divertida.

Com o objetivo de atender necessidades das crianças, a utilização de jogos infantis é uma forma apropriada para a aprendizagem dos conteúdos escolares; trata-se, portanto, não de ensinar menos ou de forma mais fácil, mas que a criança construa seu conhecimento matemático de maneira a desenvolver e utilizar todo o seu potencial criativo e crítico, tendo desafio constante tornando-se assim mais prazeroso na maneira de aprender. O lúdico na matemática vai além do que uma simples brincadeira infantil, pois tem regras, objetivos a serem alcançados, na qual se torna uma ferramenta pedagógica essencial para desenvolver habilidades e competências de raciocínio lógico matemático.

Esta é uma metodologia que deve estar presente no ensino lúdico da matemática, principalmente por possibilitar à criança a alegria de vencer obstáculos criados por sua

própria curiosidade, vivenciando o que significa aprender matemática de maneira significativa. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI):

“Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações” (MEC, 1998, p.47).

Torna-se um grande desafio para os professores na qual tem o papel de agente orientador nesse processo, responsável por garantir à criança, o acesso ao conhecimento matemático e lúdico, com o objetivo de tornar o ensino da matemática mais prazeroso, aumentando assim a motivação e o interesse compreendendo e conhecendo a criança que se encontra nesse período escolar, pois tratando de jogos, estes não são vistos apenas como forma de entretenimento, mas uma atividade que poderá auxiliar no desenvolvimento de várias habilidades, conforme ressalta Kishimoto (2009, p 37):

“A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Assim, para que isso ocorra, faz-se imprescindível o lúdico no ensino aprendizagem da matemática, pois as ferramentas aplicadas servirão de auxílio, tanto para o educador no ato de ensinar, como para o aluno no ato de aprender, utilizando esse recurso como um facilitador, colaborando para trabalhar os bloqueios das crianças apresentadas em relação as dificuldades encontradas na matemática e detectando as dificuldades, tendo assim em vista que os jogos mostram-se eficazes contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil no aspecto cognitivo, afetivo, emocional. “

O procedimento metodológico deste trabalho se pauta em uma abordagem qualitativa de pesquisa, que tem o propósito de apresentar por meio de dados concretos e reais, subsídios para formação de uma tecnologia alternativa, que permita a confecção de

materiais menos sofisticados para serem utilizados nas aulas, processo, este, que se desenvolverá, através de jogos e da participação recíproca das crianças, possibilitando a ampliação do pensamento lógico-matemático, facilitando a aprendizagem da matemática na Educação Infantil, por meio de atividades lúdicas no processo de desenvolvimento das crianças. De acordo com Luckesi (1995, p 28)

“Um trabalho qualitativo é um processo de ensino e aprendizagem que auxilia o professor a tomar decisões sobre o seu trabalho, na qual o professor e os estudantes estão empenhados em atingir os objetivos do ensino”.

Para Kishimoto (1997, p. 24) "quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo da imaginação".

Portanto, pretendemos incluir o lúdico no ensino da matemática, fazendo com que as crianças descubram novas maneiras de aprendizagem como um processo interessante e divertido, proporcionando atividades lúdicas interativas e desafiadoras, capazes de estimular as crianças a solucionar, explorar possibilidades e desenvolver noções matemáticas e de raciocínio lógico, utilizando os jogos como facilitadores, colaborando para trabalhar as dificuldades apresentadas pelos estudantes, criando métodos e por meio destes, desenvolver a sua capacidade de observação, descobertas e pensamentos, buscando dessa maneira formar sujeitos críticos e criativos, capazes de agir e saber que resolver um problema é tão importante quanto saber a solução.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, analisamos a prática das brincadeiras lúdicas na Educação Infantil, em sala de aula, que teve o propósito de apresentar por meio de dados concretos e reais, subsídios para formação de uma tecnologia alternativa, que permitiu a confecção de materiais menos sofisticados para serem utilizados nas aulas, processo, este, que se desenvolveram, através de jogos, brinquedos, brincadeiras e da participação recíproca das crianças, possibilitando a ampliação do pensamento lógico-matemático, facilitando a aprendizagem da matemática como elemento constituinte no processo de aprender. Dessa forma, parte-se da concepção de que os jogos, na Educação Infantil, são essenciais para o desenvolvimento do processo de ensino-

aprendizagem. Incluir a ludicidade na matemática propiciou momentos de prazer e integração das crianças, não de ensinar menos ou de forma mais fácil, mas que a criança constrói seu conhecimento matemático utilizando todo o seu potencial criativo e crítico, tendo desafio constante, tornando-se assim mais prazeroso na maneira de aprender. O lúdico na matemática vai além do que uma simples brincadeira infantil, pois tem regras, objetivos a serem alcançados, na qual se torna uma ferramenta pedagógica essencial para desenvolver habilidades e competências de raciocínio lógico matemático. O prazer está no ato da brincadeira e não no resultado de uma ação. Utilizar jogos como instrumento do ato educativo é oferecer à criança a satisfação de aprender, é sem dúvida, um caminho mais eficiente do que aprender pela privação, é um recurso privilegiado no desenvolvimento da criança, pois as atividades lúdicas são indispensáveis para o seu desenvolvimento sadio e para a apreensão dos conhecimentos, uma vez que possibilitam o desenvolvimento da percepção, da imaginação, da fantasia e dos sentimentos. Um dos desafios do profissional que se dedica ao ensino da matemática é despertar nas crianças o prazer da ludicidade no ensino e na aprendizagem, estimulando a criatividade no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, mas para que isso aconteça, o educador precisa de um planejamento organizado e um jogo que incite o aluno a buscar o resultado, ele precisa ser interessante, desafiador, um pesquisador de seu aluno podendo observar tudo o que ele sabe e não sabe fazer, oferecendo a ele a oportunidade de se desenvolver. Assim podemos dizer que o educador tem um papel imprescindível junto às crianças, por conta de poder propiciar um ambiente adequado, mediar suas intenções e ainda intervir nas situações de aprendizagem, pois a ludicidade pode estar presente em qualquer atividade proposta pelo educador, o que vai atribuir o caráter lúdico, não é somente a atividade em si, e sim a postura do educador e a forma como conduz a atividade, que deve ser estimulante, motivando a participação ativa de todas as crianças, assim sendo, o ensino da Matemática na Educação Infantil deve priorizar o avanço do conhecimento das crianças perante situações significativas de aprendizagem. É neste processo que o ensino aprendizagem se torna significativo, por meio de jogos matemáticos educativos, construindo assim, uma práxis pedagógica coerente e instigante.

REFERÊNCIAS

- KISHIMOTO, TizukoMorchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, TizukoMorchida (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2000. p.13-43.
- MOURA, M. “A Séria Busca no Jogo: do lúdico na matemática” In: KISHIMOTO, T. T. M. (Org.) Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação. São Paulo: Cortez, 1977.
- RAMOS, Luzia Faraco. Conversas sobre números, ações e operações. Uma Proposta Criativa para o Ensino da Matemática nos Primeiros anos.
- BRASIL. **Referencial Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 1-3.
- OLIVEIRA, Paulo Sales. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. Tradução de Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984. (Novas buscas em educação, v. 17).
- MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo e a criança: a importância do brincar - Atividades e materiais**. 2 ed. São Paulo: Ed. Loyola, 1995.
- FRIEDMANN, Adriana **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.