

## O Lúdico nas aulas de Matemática

Autor(es): \* Anne Heloíse Coltro Stelmastchuk  
Instituições: CEEI – Carlos Drummond de Andrade  
Colégio Estadual Rodolpho Zaninelli

\* Edson Luiz Moraes  
Instituições: Colégio Marista Paranaense  
CEEBJA – Prof.<sup>a</sup> Maria Deon de Lira

\* Sandra Cristina Preciosa Fiorucci  
Instituições: Colégio Marista Paranaense  
Colégio Estadual Prof.<sup>o</sup> Abraham Lincon

\* Simone Benetti da Costa  
Instituição: CEEBJA – Prof.<sup>a</sup> Maria Deon de Lira

e mail: [edsonluizm@bol.com.br](mailto:edsonluizm@bol.com.br)  
[anneheloise@onda.com.br](mailto:anneheloise@onda.com.br)  
[sibene@ig.com.br](mailto:sibene@ig.com.br)

Observando criticamente o cotidiano de sala de aula e por não concordar com a estática da prática do Ensino Tradicional, onde o trabalho é realizado de forma excessivamente centralizada no professor, procurou-se meios para evitar esse tipo de ação, buscando possibilidades que fizessem com que os alunos participassem de forma ativa, gostassem e tivessem interesse em freqüentar as aulas, contribuindo para que estudassem os conteúdos propostos, minimizando os traumas e medos matemáticos.

Após muita reflexão, discussão e ousadia, a prática modificou-se em sala de aula. Optou-se por utilizar estratégias lúdicas no ensino da Matemática. Utilizando jogos matemáticos, pelo segundo ano consecutivo, trabalhando com turmas de 6<sup>a</sup> e 7<sup>a</sup> séries, teve-se como objetivo inicial motivar os alunos para uma forma de aprendizagem à qual não estavam acostumados. Os jogos foram utilizados tanto para introduzir novos conteúdos como para fixar conceitos já ministrados. Perceberam-se mudanças relativamente significativas nos processos de aprendizagem e também nas atitudes de percepção, estruturação, comunicação e avaliação. Em particular, na Educação Matemática, o papel dos jogos tem sido salientado e discutido em diversos trabalhos de pesquisa.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais, documento que tem sido referência constante para o professor de Matemática, “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”, que pôde ser percebida e observada em muitos momentos da utilização deste recurso.

Nas aulas de Matemática, durante a idealização e montagem dos jogos, observou-se que os alunos foram capazes de criar regras, utilizando elementos variados de sua vida cotidiana e do ambiente em que vivem, souberam inserir conteúdos matemáticos de forma criativa e especialmente, dinâmica.

Os jogos utilizados para introdução de conteúdos foram utilizados na 6ª série, um para o estudo de números inteiros e outro para apresentar equações do 1º grau. Os jogos foram levados à sala de aula prontos, elaborados e confeccionados pelos professores.

Alguns jogos foram utilizados para a verificação da aprendizagem de certos conteúdos. Um exemplo é o jogo sobre operações com frações algébricas, confeccionadas pelos professores.

Para as 7ª séries foi proposta dentro do conteúdo que estava sendo desenvolvido, a elaboração de jogos em grupo. Seguindo o seguinte roteiro de trabalho:

**1ª. Etapa:** Colocar as idéias num pré-projeto, para a primeira análise do professor constando os materiais a serem utilizados, o desenho do tabuleiro (se necessário) e as regras do jogo.

**2ª. Etapa:** Concretizar as idéias, elaborando perguntas e respondendo-as, referentes ao conteúdo de matemática, classificando-as em fácil, médio e difícil.

**3ª. Etapa:** Testar o jogo, verificando se há algum erro nas regras e normas (onde ainda podem ser alteradas). Em um segundo momento outros grupos testarão jogando e avaliarão dentro de critérios que serão estabelecidos o trabalho feito.

**4ª. Etapa:** Colocar em exposição os trabalhos na Feira de Ciências.

Este trabalho apresentou muitos pontos benéficos, como:

- Concentração e envolvimento mental. Os cálculos realizados durante o processo foram facilmente memorizados.
- Feedback imediato. Muitos alunos ajudaram os colegas que não conseguem realizar ou corrigem aquele cálculo errado.
- Confiança em sua própria habilidade de solucionar problemas. A criança automatiza com o jogo cálculos mentais e exercita o raciocínio.
- Interação social entre as crianças. A ajuda mútua se estabelece naturalmente – mesmo quando se trata apenas em apontar o erro do outro, no sentido de não ser lesado - sendo altamente positiva, e pedagogicamente superior à correção docente. O professor deixa de ser o que tem todas as respostas, levando as crianças à construção de autonomia.

Com a realização deste trabalho estamos convencidos enquanto educadores que os jogos devem fazer parte das aulas de Matemática, porque geram desafios. Esses desafios vão além do âmbito cognitivo, relacionado diretamente ao “conteúdo escolar”, pois ao trabalhar com jogos, os alunos deparam-se com regras e se envolvem em conflitos, uma vez que não estão sozinhos, mas num grupo de jogadores. Quando a criança está jogando, há uma mudança no seu comportamento. Ao entrar em contato com o lúdico suas autodefesas emocionais baixam e ela consegue assimilar com mais facilidade, pois o ato de jogar exercita o poder interno inerente ao homem de ser ativo. A criança que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, sua auto-superação, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais.