

O LÚDICO NA MATEMÁTICA: JOGOS COMO INSTRUMENTOS NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.

Marciane L. Bracht¹

Samille M. Kerkhoff²

Maria Preis Welter³

RESUMO

O presente artigo tem por finalidade destacar a importância do ensino da matemática através do lúdico, bem como apontar as principais causas das dificuldades encontradas no ensino da matemática e de que modo as metodologias de ensino influenciam na aprendizagem. Aponta a importância da utilização dos jogos em sala para a interação de todos, mostrando sua importância e analisa qual deve ser a postura do professor diante da exploração dos jogos e como estes devem ser explorados na construção de conhecimentos. Mostrar que os jogos podem ser utilizados como recurso didático a partir dos quais, atrai-se a atenção dos alunos, fazendo com que resolvam os problemas com facilidade e os relacionam com seu cotidiano. Apontar quais os tipos de jogos pedagógicos que podem ser utilizados para que aconteça a compreensão e percepção dos conhecimentos a fim de, através de aulas dinâmicas e atrativas, formar cidadãos críticos. Analisar e compreender o processo do planejamento e o processo da avaliação, como meio de apontar as dificuldades encontradas em ambos os processos. Inferir sobre a importância do planejamento, quais os requisitos para um planejamento de qualidade e destacar alguns desafios encontrados no decorrer do processo. Enfatizar as características, significados e principais critérios da avaliação e planejamento. Analisar e apontar as influências tanto negativas, quanto positivas da avaliação. As metodologias utilizadas para que a aprendizagem não seja um mero depósito de informações sem utilidade, ou apenas a decoração de conteúdos ao invés da construção do conhecimento.

Palavras chave: Jogos. Aprendizagem. Matemática. Planejamento. Avaliação.

ABSTRAT

This article aims to highlight the importance of mathematics teaching through play, and to identify the main causes of the difficulties encountered in the teaching of mathematics and how the teaching methods influence on learning. It points out the importance of using the room games for the interaction of all, showing its importance and analyzes what should be the teacher's attitude towards the exploitation of gambling and how these should be explored in the construction of knowledge. Show that games can be used as a teaching resource from which, attracts the attention of students, making solve problems easily and relate to their daily lives. Pointing out which types of educational games that can be used to happen understanding and perception of knowledge in order to, through dynamic and attractive classes, form critical citizens. Analyze and understand the process of planning and the APPRAISAL process as a means of pointing out the difficulties encountered in both cases.

¹ Acadêmica do curso de matemática da FAI Faculdades de Itapiranga- SC. E-mail: marci_bracht@hotmail.com

² Acadêmica do curso de matemática da FAI Faculdades de Itapiranga- SC. E-mail: Samille_mariak@hotmail.com

³ Coordenadora e professora do curso de pedagogia da Fai Faculdades de Itapiranga. E-mail: pedagogia.seifai.edu.br

Inferring the importance of planning, what the requirements for quality planning and highlight some challenges encountered in the process. Emphasize the features, meanings and main criteria of evaluation and planning. Analyze and point out the influences both negative, the positive assessment. The methodologies used so that learning is not a mere storehouse of information useless, or just the content of decoration rather than the construction of knowledge.

KEY WORDS: Plays. Apprenticeship. Mathematics. Planning. Evaluation.

1 INTRODUÇÃO

A matemática deve ser ensinada com significação, e não de um modo com que os alunos acabam ficando desinteressados e desmotivados em aprendê-la.

Nessa perspectiva, o ensino da matemática precisa assumir um caráter mais dinâmico, com metodologias diversificadas. Desta forma, destaca-se a relevância do tema. “O lúdico na matemática: jogos como instrumentos no processo ensino aprendizagem”, escolhido pela necessidade de mediação através de atividades lúdicas. Nesse sentido podemos utilizar os jogos como um instrumento no processo de ensino e aprendizagem da matemática, facilitando deste modo a compreensão da mesma.

Na sociedade contemporânea a educação requer novas técnicas de ensino no método tradicional, pois muitos alunos não constroem conhecimentos básicos para sua formação. O fato dos conteúdos serem trabalhados a partir de uma única metodologia torna de certa forma, o processo de aprendizagem monótona. Uma maneira de reverter esse paradigma é a utilização do lúdico, pois o mesmo traz técnicas necessárias, apresentando dinâmicas, jogos, criações, entre outras atividades que geram criatividade, interação e motivação.

Partindo dessa análise, o estágio supervisionado visou a ludicidade no ensino da matemática provocando interatividade, além de despertar o gosto e o encantamento pela disciplina. Dessa forma, as reflexões e análises levantadas neste artigo relacionam-se às atividades desenvolvidas na disciplina de Estágio Supervisionado II- Anos Finais do Ensino Fundamental, pertinente ao Curso de Matemática da FAI- Faculdades de Itapiranga, aplicadas aos alunos do 6º ano. Justifica-se a escolha do tema pela importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem da matemática, com ênfase nos jogos, para uma melhor compreensão dos conteúdos.

O principal objetivo foi reconhecer a importância do lúdico na matemática, especialmente os jogos, como instrumento no processo ensino aprendizagem. E como objetivos específicos, valer-se da ludicidade, para uma maior compreensão dos conteúdos; Desenvolver o raciocínio lógico, a atenção, o prazer, entre outros, através de atividades

pedagógicas lúdicas; permitindo desenvolver atividades interativas e motivacionais, o que foi possível na construção do conhecimento dos conteúdos mediados no estágio, tais como, os a Multiplicação e Divisão de Números Naturais; Propriedades da multiplicação; Expressões Numéricas, Unidades de medida de tempo. Mediando esses conteúdos destacou-se os seguintes objetivos e habilidades, a interpretação e resolução de situações-problemas aplicados ao cotidiano; o reconhecimento das medidas de tempo e suas relações comuns em atividades de reconhecimento envolvendo as operações estudadas; o desenvolvimento do raciocínio lógico aplicando e relacionando os conhecimentos matemáticos adquiridos com situações do cotidiano; a ampliação do gosto pela matemática promovendo a criatividade e motivação através de atividades lúdicas interativas.

A metodologia aplicada constituiu-se, além do lúdico, de aulas dialogadas, com espaço disponível para questionamentos relacionados ao conteúdo estudado. Nesse contexto, os educandos foram instigados a relacionar as questões matemáticas com as situações do cotidiano, promovendo uma melhor aprendizagem.

Houve a produção de trabalhos relacionados aos conteúdos em forma de paródia, criada pelos próprios alunos, a mesma foi apresentada para a turma como forma de compartilhar os conhecimentos produzidos pelos alunos. Foram desenvolvidas outras atividades lúdicas como jogos que possibilitaram desenvolver a organização do raciocínio lógico e a concentração necessárias para construção do conhecimento matemático.

Os jogos utilizados envolveram o dominó de expressões numéricas e o bingo da tabuada. Os mesmos serviram não somente para a obtenção da concentração, mas também como uma forma atrativa de ensino, pois através dos mesmos notou-se maior interação e compartilhamento de conhecimentos entre os alunos, o que por sua vez é essencial no ensino aprendizagem.

2 O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA

O lúdico passou a ser visto como uma forma essencial para o desenvolvimento do ser humano, criando relações cognitivas e possibilitando inovações para a educação.

Para tanto, é necessário muita busca de informações para que haja a possibilidade de inovação. “O lúdico é uma forma prazerosa de educar por meio de técnicas, de jogos e brincadeiras, a fim de facilitar o conhecimento na aquisição cognitiva do aluno frente às atividades pedagógicas”. (ROSÁRIO, 2013)

Antes de propor qualquer atividade é necessário ter-se claro o objetivo da mesma e também saber aplicá-la para alcançar resultados positivos. Portanto, as atividades lúdicas, quando utilizadas em sala de aula, torna-se um meio de ensino prazeroso, além de proporcionar interatividade, cooperação, criticidade e desenvolver a lógica matemática.

Nota-se o desinteresse e a desmotivação dos alunos com relação à matemática, muitas vezes gerado pelo modo como são trabalhados os conteúdos em sala. Dessa maneira, os alunos não veem o sentido de estudar determinado conteúdo, porque não desperta o prazer e a criatividade dos mesmos, e para muitos “[...] as aulas de Matemática não passam de meras transmissões de fórmulas, definições, conceitos e resultados que não têm o menor significado” (CHAVES, 2009, p. 13).

As metodologias utilizadas por docentes precisam agregar um conhecimento base para a formação dos alunos, no entanto isso é dificultado pelo desinteresse dos mesmos. A metodologia tradicional, ainda utilizada por docentes, dificulta de certa forma o interesse e a percepção de quem realmente compreendeu e memorizou os assuntos e quem apenas memorizou. De acordo com Henrique (2004). Nesse sentido Carvalho (2010, p. 32) destaca que “a metodologia de “ensino tradicional” caracteriza-se pela transmissão de conteúdos matemáticos por meio da apresentação de conceitos, procedimentos e propriedades, seguida de atividades nas quais o aluno deve aplicar o conhecimento que foi exposto”.

É certo que, o método de ensino tem grande influência na aprendizagem, sendo o expositivo, o menos produtivo. O docente expõe seus conhecimentos através de ilustrações, demonstrações e exemplos.

Um método bastante utilizado e que gera maiores conhecimentos é o de elaboração conjunta, pois “visa à fixação de conhecimentos e habilidades já desenvolvidas e trabalhos em grupos” (VANDRESEN, 2013). Essa técnica torna-se mais apropriada, pois propõe o diálogo entre alunos, entre professor/aluno e tratando-se de uma aula dialogada, favorece a troca de conhecimentos e experiências cotidianas que serão acrescidas ao processo de ensino aprendizagem. Necessita-se para tanto, instigar os alunos à busca de informações para a construção de conhecimento, através de métodos alternativos fazendo a preparação de esquemas de assimilação para que os mesmos possam perceber novas situações.

[..] em vez de, constantemente, provocar e orientar essas atividades, não se desprende dos velhos hábitos de “expor a matéria”, oralmente, como que para mostrar seus conhecimentos e a maneira elegante e lógica como é capaz de colocá-los diante de alunos desprevenidos, para, depois, fazê-los trabalhar com exercícios a domicílio ou sessões de “estudo dirigido”. A aula expositiva no mínimo é um

desperdício de tempo e motivo de tédio ou irritação para os alunos. (BRASIL.1997, p. 20)

Porém, acredita-se que as aulas expositivas possibilitam conhecimento em curto prazo, e não para sua formação. Trata-se então de um estudo de momento e não para a vida. O método expositivo é interessante, desde que venha agregar conhecimentos derivados das aplicações de atividades lúdicas que geram a fixação.

Desse modo o método de elaboração conjunta foi utilizado na prática do estágio, onde os alunos foram instigados a participar da aula e a dialogar com o professor referente o assunto estudado. Os mesmos investigaram, sugerindo possibilidades de resolução de problemas propostos, apontando caminhos para a obtenção de respostas coerentes aos conteúdos estudados.

Houveram situações em que predominaram atividades lúdicas, utilizando jogos como método de ensino, apresentação de paródias criadas pelos alunos, introdução do conteúdo de expressões numéricas com demonstrações através de cartas, entre outros.

Na criação das paródias pelos alunos, notou-se que todos os alunos estavam dispostos a cooperar e se dedicar para fazer o trabalho. Porquanto foi utilizada a música para a aprendizagem, gerou-se motivação para a realização a paródia, até porque isso era algo ainda não visto nas aulas de matemática. Os alunos vinham tendo as aulas de modo abstrato, não tinham noção de como a música poderia ser introduzida na matemática. Contudo, o resultado foi de ótimas paródias criadas e contempladas a multiplicação e divisão de números naturais. Notou-se que muitos alunos foram além do solicitado. Durante a socialização, alguns encenaram e outros apresentaram uma coreografia relativa à paródia.

Percebeu-se também, através das paródias, que a maioria dos alunos ainda estuda apenas para as provas, exames e futuros possíveis vestibulares. A matemática não é vista pelos alunos como uma necessidade para a vida, mas sim somente como requisito para obtenção de notas e passar de ano. Necessitou-se então fazer uma abordagem e conscientização referente a importância da matemática na vida cotidiana e, dessa maneira desenvolvendo ainda mais o interesse em aprendê-la.

2.1 A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS EM SALA E SUA IMPORTÂNCIA

Poucos sabem que os jogos estão presentes na sociedade desde os primórdios como um passa tempo, e com o passar dos anos se tornou necessário para a aprendizagem. Porém, estes são, em escolas, ignorados no ensino da matemática.

Devemos entender qual o significado da disciplina matemática na vida dos alunos, qual conceito eles tem dela e qual valor prático e social tem pra vida dos mesmos. Neste caso os jogos e as brincadeiras ajudam nesse papel, mostrando que a matemática é uma ferramenta de crescimento mental (operacional) e de resolução de problemas cotidianos envolvendo cálculos e números (cognitivo). (ROSÁRIO, 2013)

A partir da prática de estágio pode-se perceber que, ao introduzir os jogos e recreações no ensino da matemática, atraiu-se a atenção dos alunos e faz-se com que resolvessem problemas tranquilamente e os relacionavam com seu cotidiano. E segundo Rosário (2013), gerando a relação professor/aluno.

É possível adotar metodologias que, quando bem aplicadas desenvolvem a autoconfiança, a criticidade, a motivação e a criatividade dos alunos e promovam a cooperação e a interação.

Conforme já mencionado, os jogos são uma maneira de ensinar de forma interativa e motivacional. Propiciam uma ação voluntária, possibilitam aos alunos a cooperação, os desafios e as superações de limites.

Através deles as aulas se tornam mais interessantes e os alunos se sentem mais atraídos para uma aprendizagem mais significativa, estimulando a socialização e aumentando as interações do indivíduo com outras pessoas através de atividades que possam os aproximar. (VANDRESEN, 2013)

Se o jogo é um meio que auxilia na construção dos conhecimentos, é preciso ter claro quais os jogos que podem ser utilizados na construção do conhecimento. Quaisquer que sejam, se planejados com objetivos claros, metas e bem aplicados, tendem a favorecer a construção dos conhecimentos. Estes podem ser explorados tanto na resolução de exercícios, quanto para imprimir compreensão e significação de símbolos, regras, construção de fórmulas, entre outros.

Podemos notar que existem inúmeros tipos de jogos, sendo eles, de estratégia, computacionais, fixação, quebra-cabeça e jogos pedagógicos, segundo Vandresen (2013). Todos podem ser utilizados no processo ensino-aprendizagem, facilitando a compreensão dos conhecimentos, porém os mesmos precisam estar conciliados com o nível de ensino e conteúdo a ser explorado.

Vandresen (2013) também salienta que bingo e dominó são jogos de repetição, os mesmos desenvolvem o hábito e a percepção. Sendo esses jogos para a fixação de informações. Além de ser uma atividade lúdica, o jogo “é um instrumento eficaz na

aprendizagem, favorecendo também a parte social e as áreas cognitivas e afetivas”. (MACHADO, 2011).

Os jogos utilizados durante a prática de estágio envolveram a introdução das expressões numéricas com exploração através de cartas. Utilizou-se também o dominó de expressões numéricas, esta foi uma das atividades de maior atribuição á aprendizagem, pois os alunos em vez de resolverem exercícios para o reconhecimento e fixação dos conhecimentos, jogaram o jogo referente ao conteúdo estudado. Outro jogo utilizado foi Bingo da matemática que desenvolveu a concentração, o pensamento lógico e a assimilação com o conteúdo que foi estudado e a interação.

O conteúdo estudado tende a ter maior significação quando são incluídas situações problemas referente ao cotidiano dos alunos e estas situações problema forem resolvidas através de maneiras diferentes, construindo caminhos e fazendo a junção com as metodologias adequadas. Além do mais, os jogos em grupo provocam competitividade e interação entre os alunos construindo a ética de cada indivíduo como “[...] também representa uma conquista cognitiva, emocional e social para a criança e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico”. (BRASIL, 1997, p.49)

Em síntese, os jogos possibilitaram a organização e a concentração necessárias dos alunos no ensino da matemática, sabemos que a mesma requer raciocínio lógico visando à resolução de problemas e a compreensão de fórmulas. Os jogos permitiram que os alunos tenham outro olhar sobre a matemática, melhorando seu desempenho e sua motivação, fazendo com que o criassem gosto pela matemática.

2.2 POSTURA DO PROFESSOR PERANTE OS JOGOS

Antes de oferecer aos alunos qualquer jogo necessitamos ter claro sua aplicabilidade, analisar quais seus pontos positivos e negativos, se está ligado ao conteúdo e também verificar se está de acordo com o perfil da turma, se é possível trabalhar esse tipo de jogo, pois “[...], aqueles que são dados ao acaso, e que não passam pela experimentação e pesquisa, são ineficazes” (VANDRESEN, 2013).

O que precisamos fazer é oferecer possibilidades para que o aluno construa seus conhecimentos, a partir de informações relacionadas ao cotidiano, porém sempre com o auxílio do docente. Jogos desafiadores e a participação de todos os alunos auxiliam na obtenção das metas definidas pelo professor. “O jogo no ensino de matemática pode ser

utilizado como um instrumento norteador que facilita o processo de ensino e aprendizagem do aluno”. (SANTOS; ALVES, 2014)

No primeiro momento do jogo, o docente precisa deixar o educando se familiarizar com a atividade, após apontar as regras e os passos do mesmo, fazer observações referentes ao jogo analisando também o desempenho dos alunos, salientar o assunto estudado com o que está sendo jogado. Não podemos esquecer que o docente necessita intervir sempre que necessário, caso houver alguma situação não compreendida e/ou realizada de maneira errada, para que aconteça a aprendizagem.

Os professores precisam dar maior importância à capacidade individual e aos conhecimentos pré-existentes de cada aluno, não somente analisar o desenvolvimento deles durante as aulas expositivas. No caso do lúdico, com ênfase nos jogos, o professor deixa de ser visto como depositador de conhecimentos, e toma a postura de quem auxilia o educando em suas construções, desafiando-o e dando assistência de acordo com as necessidades de cada um e, principalmente, motivando-o na construção dos conhecimentos. É notado também que, na realização dos jogos, o docente estará proporcionando possibilidades ao aluno criar e testar suas próprias hipóteses. Como também é salientado por Chaves (2009) que os jogos considerados de grau superior aumentam a reflexão, a liderança e a autonomia.

Outro método bastante atrativo é o uso da informática, aplicando jogos educativos a partir dela. Tem-se observado que muitos docentes não têm o hábito de vincular a matemática à informática, desse modo é indispensável fazer essa relação trabalhando os conteúdos matemáticos a partir de jogos em computadores. Antunes (2002, p. 134) salienta que “de qualquer modo, o professor deverá sempre se esforçar para sugerir atividades e exercícios que envolvam os conhecimentos já existentes”. Contudo, cabe ao professor incluir no seu planejamento atividades lúdicas e acompanhar o processo de avaliação do aprendizado a partir da exploração dessas.

3 PLANEJAMENTO E AVALIAÇÃO

A prática docente não se produz no vazio, portanto há um amplo campo de possibilidades para a intervenção e melhoramento no ensino, como também é de suma importância o planejamento das aulas.

Como o próprio nome já diz, planejamento é o ato de planejar, é o processo de tomada de decisões, de reflexão, análise do todo, de inovações e novas metodologias. Porém, muitos docentes não gostam de planejar, boa parte das causas dessa falta de vontade derivam de

aspectos exteriores que apontam para a mesma direção, o comodismo. Segundo Gandin (1983, p. 15), “[...] O planejamento é para a mudança, transformação, o que, provavelmente, não é o desejo dos “donos” de nenhum dos setores da atividade humana [...]”.

O planejamento certamente nos auxiliará na execução do plano de ensino. Desse modo, precisamos ter consciência de que a elaboração do plano é uma necessidade para que toda ação seja precisa, visando o dinamismo para obter um trabalho produtivo.

O professor precisa ver o planejamento como sendo um guia, orientando-se no mesmo para a prática pedagógica. São muitos os professores que se recusam a ensinar com base no plano de aula, o que os deixa inseguros e desorientados para administrar sua aula.

Muitos imprevistos podem ser evitados quando fazemos o planejamento, pois podemos prever o que pode ocorrer em determinados momentos da sua aplicação. Já quando mediamos conhecimentos a partir de atividades de criação em sala sem o plano, corremos o risco de a atividade desejada não dar certo. “O plano de aula auxilia também nos processos de avaliação, pois o professor consegue diagnosticar as deficiências de cada aluno e assim elaborar suas aulas de maneira que supra as necessidades intelectuais específicas dos educandos”. (SILVA, 2009)

A percepção dos conteúdos não se fará somente pelos métodos utilizados, mas sim pela interação com metodologias e atividades a serem desenvolvidas, porém, estas precisam ser planejadas antecipadamente, definindo os objetivos, os conteúdos e a forma como os mesmos devem ser ministrados, como ressalta Vandresen (2013).

Os docentes precisam perguntar-se qual a melhor maneira de ensinar, que garanta a o aprendizado dos alunos, como também colocar-se no lugar dos mesmos, percebendo os métodos que mais motivam os a obtenção de conhecimentos.

Como primeiro passo devemos analisar a realidade atual e a realidade que se almeja chegar, para posteriormente fazer o planejamento das ações para que aconteçam as mudanças necessárias. Dentro do planejamento estão os objetivos, os quais aproximam a realidade atual da realidade desejada, permitindo esta ser alcançada. Segundo Vasconcellos, (2006, p.3) “[...] planejar é antecipar mentalmente uma ação a ser realizada e agir de acordo com o previsto; é buscar fazer algo incrível, essencialmente humano: o real ser comandado pelo ideal”.

O planejamento de avaliações também é um ato importante para o ensino, pois através do mesmo seremos capazes de avaliar resultados, apontar caminhos, e auxiliar os alunos enquanto protagonistas do processo de construção do conhecimento e da aprendizagem, inovando as metodologias de ensino e aplicando-as no dia a dia.

Conforme Melchior, (1994, p. 45), “a avaliação de ensino e aprendizagem deve ser realizada através de uma relação dinâmica entre professor e aluno, [...]”. Contudo, atualmente percebe-se que há uma preocupação do professor em gerar nota e tão pouca em como gerar aprendizagem. A avaliação precisa ser feita a partir da iniciativa do aluno, da responsabilidade, da criatividade, desempenho, entre outros. Os instrumentos de avaliação servem para levantar dados da realidade, para a partir deste, tomar as decisões necessárias. Sendo assim, avaliar não se trata somente de aplicar provas, mas sim de analisar no contexto geral do processo ensino aprendizagem, o envolvimento, aptidão, herança cultural, desempenho, entre outros, nas atividades tanto lúdicas como pedagógicas.

O planejamento dos jogos é outro ponto essencial no ensino aprendizagem da matemática, para que o mesmo tenha um significado aos alunos e para que este gere conhecimento e não apenas sirva de passatempo.

Conforme experiência do estágio percebeu-se que o planejamento tanto dos jogos quanto das demais metodologias de ensino e dos conteúdos, nunca é demais, pois quanto mais planejada for a aula melhor será a execução e sucesso da mesma, garantindo deste modo um ensino de qualidade.

A utilização do lúdico na prática do estágio auxiliou na aprendizagem da matemática de forma com que os alunos pudessem compreender os assuntos e ao mesmo tempo se divertir, estudar brincando. Sendo assim, houve a interação continua entre os alunos e entre professor e alunos, sendo que muitos dos alunos não se enturmavam e nem interagiam entre si, fato que mudou decorrente da introdução do lúdico nas aulas.

A turma mostrava-se de início bastante conflituosa, como também individualista, porém com os jogos em grupos houve a necessidade de cooperação de todos e com isso o individualismo foi sendo deixado de lado, começando deste modo a interagir entre si e se ajudar mutuamente.

Observou-se que durante a utilização das metodologias diversificadas, os alunos já apresentavam menos dificuldades referentes ao assunto, como também já mostravam possuir maior concentração raciocínio lógico e motivação para a resolução de atividades.

A partir da ampliação no desempenho e motivação dos alunos, o próprio docente sente-se mais motivado para entrar em sala e mediar o conhecimento, como também terá maior disposição na busca de inovação.

CONSIDERAÇÕES

Através de leituras, observações, pesquisas e realização da prática docente, constata-se que o lúdico é de grande importância no processo ensino aprendizagem da matemática, sendo que sem ele as aulas podem se tornar monótonas. Com essa concepção, é que o mesmo foi inserido na prática docente. Considerando a experiência do estágio, este é de suma importância para a docência, pois prepara os futuros professores a exercer sua função como docente.

É no momento do estágio que muitos têm a oportunidade de vivenciar e exercer, na maioria das vezes, pela primeira vez a prática docente. Essa etapa é o momento em que se aplicam os conhecimentos construídos na caminhada acadêmica.

Tendo em vista que a prática docente requer muito mais que apenas aulas expositivas, por ser tratar da formação de cidadãos críticos, requer uma prática voltada a utilização de metodologias diversificadas e significativas para o ensino de qualidade. Nesse sentido percebemos a importância do estágio ao futuro docente, preparando-o assim para mediar conhecimentos de modo que os alunos aprendam.

É importante ressaltar a relevância do planejamento e da avaliação na prática do estágio. É possível identificar os aspectos comuns entre a avaliação e o planejamento, ambas caminham juntas no processo ensino aprendizagem, como também caminham juntas a avaliação e a aprendizagem.

Através da introdução de jogos na prática do estágio foi possível perceber a importância do lúdico no ensino da matemática, pois através da metodologia aplicada os alunos agregaram conhecimentos significativos de forma atrativa.

Notou-se que durante a prática dos jogos, os alunos deixavam as conversas paralelas de lado e se concentravam nos objetivos dos jogos. Muitos alunos apresentavam dúvidas referentes ao jogo ou ao conteúdo do jogo e é nesse momento que o professor deve atender as necessidades dos alunos de acordo com as dificuldades dos mesmos.

Foi comprovada uma maior compreensão dos conteúdos, maior concentração dos alunos na aula, como também maior prazer na realização das atividades, sendo elas individuais ou em grupo.

Alcançou-se, por parte dos alunos, o reconhecimento dos conteúdos estudados com sua aplicação ao cotidiano, como também, foi ampliado o gosto pela matemática através de atividades que exigiam criatividade, tal que, as mesmas promoveram a motivação dos alunos em busca da construção de conhecimentos matemáticos em função dos conteúdos mediados.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Novas maneiras de ensinar novas formas de aprender**. São Paulo, editora: Artmed, 2002.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática**. Secretaria de educação Fundamental. Brasília, 1997.142p.

CARVALHO, Fernandes de. **Matemática: Ensino Fundamental**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010. 248 p. il. (Coleção Explorando o Ensino; v. 17)

CHAVES, Eni Fátima De Souza. **O lúdico e a matemática**. 2009. Monografia. Faculdade Pedro II-Instituto superior de Educação. Belo Horizonte.

GANDIN, Danilo. **Planejamento como prática educativa**. 16 ed. São Paulo:LOYOLA. 1983

MACHADO, Aparecida Itamara. **O lúdico na aprendizagem da matemática**. 2011. Universidade de Brasília- UnB, instituto de Psicologia-IP, Departamento de Psicologia Escolar e Desenvolvimento- PED, ama de Pós-Graduação em Processos de Desenvolvimento Humano e Saúde PGPDS. Brasília. 2011.

MELCHIOR, Maria Celina. **Avaliação Pedagógica: função e necessidade**. Porto Alegre: Mercado aberto, 1994.

OLIVEIRA, Sandra Alves de. **Projetos Pedagógicos: O lúdico como motivação nas aulas de Matemática**. 2007.

ROSÁRIO, Maria Izabel Carvalho. **Lúdico no ensino aprendizagem Matemática fundamental II**. 2013. Monografia. Universidade Estadual Do Sudoeste Da Bahia. Vitória da Conquista. 2013.

SANTOS, Jaiana Cirino Dos; ALVES, Alzenira Cândida. **A importância do lúdico no ensino da matemática nos anos iniciais**. 2014.

SILVA, Luiz Carlos Freitas e. **As dificuldades em aprender e ensinar matemática**. 2009. Monografia. Universidade Estadual De Goiás – Ueg, Unidade Universitária De Jussara, Licenciatura em Matemática.

VANDRESEN, Elisângela Estadim. **A importância do lúdico nas aulas de matemática**. 2013. Monografia. Faculdades Integradas Do Vale do Ivaí- Instituto Superior de Educação-ISE. 2013.

VASCONCELLOS, Celso dos S. **Planejamento: Projeto de ensino-aprendizagem e projeto político pedagógico**. 15 ed. São Paulo, SP: Libertad, 2006.