

LUDICIDADE E MATEMÁTICA: UM NOVO OLHAR PARA APRENDIZAGEM

Luciano Martins da Silva
Universidad San Carlos

RESUMO

O presente artigo pretende mostrar os benefícios da prática lúdica aliada à educação como forma de desenvolvimento cognitivo para os alunos. O problema a ser esclarecido no mesmo é identificar quais os benefícios a prática da ludicidade apresenta aliada a Educação. Este tem como objetivo principal, verificar a importância do ato de brincar para o desenvolvimento do alunado. Para alguns estudiosos no assunto é no brincar que o aprendente encontra a possibilidade de desenvolver a criatividade, a expressividade e a comunicação por meio de desejos, preferências, na manipulação dos objetos. O brincar aliado à educação, constitui uma grande parceria que apresenta como objetivo primordial, a construção de saberes nas etapas do caminho a ser percorrido pelo educando. Especificamente, a utilização da ludicidade mostra-se essencial na prática pedagógica da Educação, por necessitar de uma aprendizagem significativa a seu público alvo. Dessa forma, a primeira parte do material exposto, aborda diversos olhares sobre o brincar enquanto instrumento de expressão, exibindo seu conceito e evolução histórica, destacando sua importância no desenvolvimento humano. O alicerce do saber de qualquer indivíduo, salientando a importância da ludicidade na prática educativa e no desenvolvimento cognitivo, realçando pormenores referentes às questões interligadas ao conhecimento produzido através da interação do aluno com a ludicidade, além do papel do docente nesse processo. Por fim, o trabalho confirma a importância da ludicidade na educação, como parte essencial do trajeto de evolução, capacitando e influenciando o ser humano no despertar de suas potencialidades físicas, afetivas e emocionais.

Palavras-Chaves: Aprendizagem; estratégias; ludicidade; matemática.

ABSTRACT

This article aims to show the benefits of playful practice along with education as a form of cognitive development for students. The problem to be clarified in the same is to identify what benefits the practice has combined with playfulness Education. This aims to verify the importance of the act of playing for the development of the students. For some scholars on the subject is in play that learns you see the possibility of developing creativity, expression and communication through desires, preferences, manipulation of objects. The play combined with education, is a great partnership that has as its primary objective, the construction of knowledge in the stages of the path to be traversed by the learner .Specifically, using the playfulness shown to be essential in the teaching practice of Education, require a significant learning your target audience. Thus, the first part of the above material, discusses different approaches to play as an instrument of expression, showing its concept and historical evolution, highlighting its importance in

human development. Following shows the alliance between the play and the pedagogical action, in addition to his contributions in the knowledge acquisition process of the student. Continuing, the play is focused on education, for it constitutes the first stage of basic education, the foundation of knowledge of any individual, stressing the importance of playfulness in educational practice and cognitive development, highlighting details concerning matters linked to the knowledge produced through of student interaction with the playfulness, besides the role of the teacher in this process. Finally, the study confirms the importance of playfulness in education as an essential part of the path of evolution, empowering and influencing the human being in the wake of their physical, affective and emotional potential.

Keywords: Learning, Strategies, Playfulness; Mathematics.

INTRODUÇÃO

Observa-se no dia-a-dia que o ato de recrear é uma constante no processo da evolução humana. Muito se questiona sobre os benefícios do brincar, e os malefícios da sua falta. A criança por meio do “brincar”, começa a se expressar, recria cenas do seu cotidiano, expõem angústias, medos, desejos, que não são expressas por palavras.

O brincar nos dias de hoje tem despertado muito interesse por pesquisadores, pais, professores e outros que buscam mostrar a brincadeira como uma forma de adquirir conhecimento. E diante desses interesses, almeja-se entender e compreender, o papel do brincar e dos jogos de matemática no desenvolvimento do aluno.

O tema aqui abordado no presente trabalho expõe um sentimento verdadeiro e funcional da educação lúdica, onde serão enfatizados aspectos do brincar, como uma autodescoberta e vivências do alunado durante as aulas, percebendo de certa forma seus limites e suas possibilidades, através de jogos e brincadeiras de maneira produtiva e saudável, objetivando, assim, contribuir para a interação de suas experiências intelectuais.

E partindo do atendimento as crianças, hoje a função assistencialista vem crescendo e aumentando o nível de consciência social sobre o significado da infância e o reconhecimento dos direitos dessa garotada à educação que é de fundamental importância para sua vida futura.

Sobre essa nova visão, no momento o jovem estudante se caracteriza por ser um sujeito ativo na sociedade e sua situação sociocultural, condições econômicas, sexo e etnia exercem grande influência afirmando que o mesmo é um ser social, onde interage com o mundo e as pessoas ao seu redor.

O aluno, a depender da idade e da sua afetividade, ou seja, do seu lado emocional e da sua cultura, às vezes não gosta de brincar. Atualmente, constata-se que o papel do

brincar, com o auxílio dos jogos e das brincadeiras, é fundamental na construção dos valores e formação do indivíduo, pois ao mesmo instante que brinca, ele está aprendendo de maneira prazerosa, propiciando-lhe meios que venham beneficiá-lo psicologicamente.

O processo de aprendizagem da matemática pelo ser humano tende a ser de certa forma, desagradável por alguns. Por conta disso, o brincar foi sendo utilizado como meio de "suavizar" esse processo. Pois, sem a ludicidade, o desenvolvimento, e a aquisição de saber esse tornaria muito monótono.

É enorme a influência do lúdico no desenvolvimento de uma criança, sabendo-se que cada fase, vai evoluindo a depender da sua faixa etária, a criança tende a se identificar com os jogos correspondentes a sua idade. O brinquedo e o ato de brincar são terapêuticos e divertidos, sendo que este é muito importante para o equilíbrio humano, representando uma aprendizagem significativa. A necessidade de brincar é relacionada ao desenvolvimento humano como um todo. Constata-se assim, que para a criança, o brinquedo é um instrumento de inserção, utilizado também como forma de expressão, de angústias e desejos, do seu dia-a-dia. A brincadeira é uma forma de entender a criança contribuindo para sua educação, nas diversas formas do brincar. Podemos dar destaque ao brincar direcionado, que é uma maneira de aprendizagem com brincadeira.

Uma criança que não vive o momento do imaginário, do faz-de-conta, é uma criança sem referencial. Toda criança necessita usufruir das vantagens do campo intelectual, afetivo e cultural que a prática lúdica oferece. Na relação com o aprendizado, a criança, precisa tocar vários objetos, manusear e descobrir que através da brincadeira vai melhorar muito a sua educação.

Sabendo-se que para a criança tudo se resume em brincar, então deve-se aproveitar dessa situação e utilizar nas aulas de matemáticas jogos e brincadeiras para lhe proporcionar alegria, diversão e a aprendizagem de modo livre, através de situações do dia-a-dia com brincadeiras de faz-de-conta com assuntos corriqueiros. Então, cabe aos docentes utilizar essas experiências de prazer através da ludicidade com maior significação, entendendo que dessa forma os novos conhecimentos serão adquiridos, construídos e formulados através da imaginação e criatividade, pois, as crianças estão chegando ao fundamental II cada vez mais jovens em relação há tempos atrás.

Diante do exposto, o referendo trabalho procura apresentar o lúdico como meio de expressão fundamental do aluno, abordando sequencialmente o jogo simbólico aliado à

ação pedagógica e o papel do brincar na educação, tendo como problema identificar quais os benefícios que a prática da ludicidade apresenta aliada à sua educação.

CONCEITO E EVOLUÇÃO DO BRINCAR

A criança, desde a mais recente idade, procura imitar inconscientemente, buscando apenas o prazer funcional que essa atividade lhe proporciona. Toda a vida infantil é uma sucessão de atividades que, normalmente, tomam na mente da criança, a forma de brinquedo.

A acentuada inclinação da criança para o brincar, não é um meio de gastar a energia que ela possa ter, mas sim, uma fonte geradora de vitalidade. Desde os primeiros dias de vida, a criança reage ativamente às muitas solicitações do meio exterior, e sua sensação de prazer ou desprazer traduz o estado de equilíbrio ou desequilíbrio funcional.

Tudo aquilo que auxilia o processo de evolução do ser humano e está de acordo com suas tendências direcionadas ao instinto, tem um motivo biológico e é oriundo das necessidades da vida, diante disso, o brincar apresenta seu próprio valor, por servir como instrumento de desenvolvimento nas funções psíquicas e motoras.

O pavor noturno e a sensação de opressão são manifestações do reprimido desejo de brincar, crianças desatentas, inquietas, difíceis de disciplinar, agressiva, etc., podem normalizar-se, segundo estudiosos, pela prática do brincar e que, assim, elas se libertam.

A personalidade, o comportamento, entre outros, de um indivíduo em desenvolvimento diferencia-se de um indivíduo que apresenta estes mesmo aspectos, porém maduro. Se, por exemplo, um menor abre e fecha uma gaveta cem vezes seguida, é porque nessa atividade ele encontra um mundo de satisfação funcional, que é preciso respeitar. O ato de brincar é uma espécie de ginástica preliminar, que corresponde à satisfação de uma necessidade individual, fornecendo à mesma, entre outros estímulos, a excitação necessária ao crescimento físico, intelectual e social. Segundo Santos (2001, p. 54.), “do ponto de vista filosófico, o brincar é um mecanismo que contrapõe a racionalidade”. A ludicidade, entendida como um mecanismo da subjetividade, afetividade, dos valores e sentimentos, portanto da emoção, deve estar junto na ação humana tanto quanto na razão, ratificando a ligação entre o brincar e a razão, essência da filosofia. Já sociologicamente falando, o brincar tem sido visto como instrumento de

inserção da criança na sociedade. Do ponto de vista psicológico, o brincar se faz presente em todas as etapas do desenvolvimento humano nas variadas formas de modificação de seu comportamento conforme a idade. Relacionando à criatividade, o brincar e o ato criativo, centralizam-se na busca do eu. Uma busca pelo diferente, o novo. É brincando que se tem uma maior abertura para a prática da reatividade. Quando direcionado ao enfoque lúdico o brincar tem o papel de ajudar a criança nos seus processos de crescimento. Segundo Piaget (1990, p.28), “a criança quando brinca, assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribuir”. Ou seja, o que realmente é considerado importante no “mundo infantil” ao brincar é o valor dado ao objeto de imaginação.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. (...) amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (...) brincar é assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. (...) (BRASIL, 1998, p. 22-23)

O brincar fornece uma organização entre a realidade interna e a realidade externa do indivíduo. Nesse processo, a criança vai desenvolvendo o seu modo particular e único de se relacionar com o mundo que a cerca.

O ato de brincar torna-se importante, uma vez que ele auxilie no desenvolvimento das crianças, que a utilizam como uma forma de expressar-se, imaginar e recriar situações vivenciadas ou não, possibilitando às mesmas desenvolverem habilidades para conviver com o mundo que a cerca, ajudando-a, a conhecer a realidade que a cerca. (BRASIL, 1998, p. 27)

Brincar é um ato de espontaneidade para a criança, assim como dormir, se alimentar, caminhar, etc. Se pararmos para observar cada fase do desenvolvimento infantil, isso será facilmente constatado. Segundo Vygotsky (1989) brincar propicia o desenvolvimento de aspectos específicos da personalidade, como:

1) a dramatização de situações de vida adulta, equacionam problemas afetivos da criança; 2) motricidade: fina e ampla se desenvolvem através de brinquedos como brincadeiras, bolas, chocalhos, jogos de encaixe e de empilhar, etc.;) afetividade: tanto bonecas, ursinhos, etc., como brinquedos que favoreçam 3) inteligência: o raciocínio lógico

abstrato evolui através de jogos tipo quebra-cabeça, construção, estratégia, etc.;4) sociabilidade: a criança aprende a situar-se entre as outras, a se comunicar e a interagir através de todo tipo de brinquedo;5) criatividade: desenvolve-se através de brinquedo como oficina, marionetes, jogos de montar, disfarces, instrumentos musicais, etc. (VYGOTSKY, 1989, p. 123)

Além dos aspectos abordados, brincar estimula também, a percepção, as capacidades sensório-motor, comportamentos e condutas socialmente significativos nas ações infantis. Colaborando com essa visão, Craidy e Kaercher expõem que:

A criança se expressa pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada nova geração. É pelo brincar e refletir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar. (CRAIDY; KAERCHER, 2001, p.103).

Quando está brincando, a criança aprende de forma lúdica, na qual vai respeitar os outros, ter limites, e se moralizar como ser humano. De acordo com (WINNICOTT 1975) diz que as personalidades serão formadas também através do ato de brincar, suas brincadeiras ou as inventadas por outros. Para ele o ato de brincar, mostra como somos seres de expressão criadora:

Além de conhecimento, a brincadeira também oportuniza a criança a experimentar novas situações, pois por meio do faz-de-conta ela acaba explorando objetos que estão a sua volta dando a eles novos significados. Imaginando e fantasiando, a criança irá vivenciar os desafios, investigará a sua curiosidade, em tudo aprender, será mais criativa. (MALUF, 2003, p. 33)

Toda e qualquer brincadeira, constitui o processo de desenvolvimento da criança, mostrando a importância da mesma, no campo afetivo e social.

Em seu processo de crescimento, a criança passará por várias fases distintas, nas quais os interesses, os pensamentos e os sentimentos serão qualitativamente diferentes, sendo que o brincar apresenta inúmeras vantagens para que esse crescimento ocorra de maneira integral. O brincar permite à criança assimilar o real aos seus desejos. A imaginação é responsável pela propagação do real e o fictício.

LUDICIDADE E MATEMÁTICA

Mesmo vivendo com todo o avanço tecnológico de informação no presente momento nota-se que uma das grandes causas do fracasso no ensino da matemática, está na utilização de propostas pedagógicas antigas que não conseguem atrair nenhum interesse do educando pelos conteúdos propostos, porque não tem nenhuma ligação com atividades que correspondam às necessidades dos mesmos. Nesse sentido, as dificuldades apresentadas na compreensão dessa disciplina são bastante visíveis nos resultados escolares.

Mas, para que tais deficiências sejam sanadas propõe-se uma didática relacionada ao fazer lúdico, em que, os educandos precisem utilizar-se do raciocínio lógico, de sua capacidade de observar e analisar criticamente os caminhos para soluções dos problemas. Segundo Pavianni:

A necessidade de superação das dificuldades já expostos crescem em importância para sociedade e a educação. No entanto, na busca das soluções dos seus problemas, ambos podem agir (como geralmente, infelizmente, vem agindo) de modo a reforçar a ótica da homem máquina e a visão simplificada de mundo. Para que supere tal ótica, a própria educação deve assumir um paradigma teórico metodológico que admita contradições e ambiguidade (sobretudo e a partir do contexto imediato e próprio), que aceite conviver com a incerteza e os seus mistérios, que consiga ordenar e fazer sentido de caos e da complexidade, sem tirar-lhe a dinâmica, sem artificializá-la e simplificá-la, sobretudo construindo uma perspectiva crítica além de refletir sobre sua própria realidade procura examinar a origem, a natureza, o modo de ser e a finalidade de conhecimento em geral e do conhecimento científico, especialmente, enquanto representação da realidade (PAVIANNI, 1998, p. 24).

Nesta perspectiva a ludicidade, torna-se um dos instrumentos viável para formação de cidadão e cidadãs capazes de resolver problemas em seus aspectos culturais e naturais, por ser uma atividade que possibilita aos sujeitos grandes possibilidade de observar, analisar, refletir, trabalhar, transformar, interagir com o objeto em estudo podendo assim, levantar varias hipóteses.

Dessa forma o jogo representa uma maneira prazerosa de interação sujeito – objeto sendo uma maneira singular de conhecer o mundo que o cerca, e o veículo de significação para a criança realizar. Assim a criança busca organizar informações e conhecimento com bases em questões vividas anteriormente em seus respectivos meios sociais.

Trazer o espírito lúdico para a sala de aula faz com que o educando se envolva com a construção de seu próprio conhecimento, o que gradativamente vai contribuir

para o desenvolvimento das competências para questionar e analisar as informações existentes.

E para que os jogos realmente contribuam no melhoramento e no aprimoramento, físico, social e intelectual do educando faz-se necessário que o professor selecione criteriosamente os jogos a serem aplicados levando sempre em consideração os objetivos a serem atingidos e a viabilização da sua aplicação na prática pedagógica. Assim, a ludicidade aliada a uma prática docente comprometida com a qualidade educacional, permitirá aos educandos interagir nesse mundo cada vez mais competitivo e globalizado.

Os educadores trabalhando os conteúdos de forma agradável e atraente no processo de ensino-aprendizagem estarão realizando, a prática do “brincar” pedagógico, que se fundamenta na utilização de atividades lúdicas com o objetivo de desenvolver no aluno as experiências espontâneas, fazendo com que aprendam brincando e os resultados da aprendizagem serão positivos.

Algo também importante que deve ser comentado é que as primeiras experiências que as crianças têm com a aprendizagem na escola são frequentemente decisivas na formação da visão que as mesmas têm de si como parte da sociedade. (BETTELHEIM & ZELAN, 1992, p.16). Como anteriormente afirmado, está na aprendizagem, especificamente na escola, o pilar das vivências iniciais do aluno mostrando grande papel na construção de visão que a mesma desenvolverá sobre sua importância na sociedade.

Porém, atualmente devido a inúmeras pesquisas sobre o desenvolvimento infantil, o lúdico tem ocupado seu espaço, em especial, no campo educativo. Uma nova visão de Educação foi estabelecida baseando-se na ludicidade. Muitos recursos didáticos foram elaborados e produzidos tendo como referência, o brincar. Um dos recursos didáticos muito usados a partir desse novo modo de ver a Educação são os jogos.

Antes de serem apresentados os variados enfoques sobre o jogo, se faz necessário esclarecer e expor sua definição. De acordo com o Dicionário da Língua Portuguesa Houaiss, conceitua-se jogo como sendo, “nome comum a certas atividades, cuja natureza ou finalidade é recreativa; diversão, entretenimento, ” (HOUAISS, 2004, p. 436) Dessa forma, o termo “jogo” sempre foi associado a experiências espontâneas, sendo que por muito tempo foi considerado uma atividade exclusivamente recreativa.

No tempo atual em que vivemos grandes pensadores já começaram a ver o jogo como algo significativo na vida humana e que o mesmo traz a alegria essencial à vida. Essa busca por situações e conhecimentos que promovem experiências é algo constante na vida das crianças. Quando proporcionamos uma brincadeira à criança ela se sente estimulada em buscar os novos desafios desta ou daquele folguedo. Como resultado a criança acaba expondo o seu interior, satisfazendo suas necessidades e proporcionando seu crescimento.

E, a partir desses pressupostos, deve-se esclarecer que há uma fundamental diferença entre jogo pedagógico e recreativo. Este não apresenta finalidades, objetivos pré-estabelecidos, é simplesmente uma atividade de entretenimento, não significativa, sendo que na sua execução a espontaneidade e liberdade predominam. Um jogo pode ser considerado pedagógico quando for realizado exclusivamente para fins pedagógicos, no qual durante sua prática é detectado o nível de evolução da criança.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um 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, 1999, p. 38)

A fase do “pensar ludicamente” é uma fase animista, na qual a criança experimenta, metaforicamente, o jogo, brinquedo, e essencialmente, o segredo do mistério como estímulos para seu mundo imaginário.

Por meio do mesmo, seu raciocínio é estimulado e instigado a pensar, analisar e refletir sobre o que ocorre ao seu redor. É por meio desse “pensar” que a criança, de forma figurada “domina” o que ocorre ao seu redor, dando variadas interpretações aos fatos ocorridos em seu cotidiano, tentando compreender os mesmos à sua maneira, de uma forma lúdica.

O mágico, o maravilhoso, o aventureiro é sua forma de dominar e contrapor-se a fatos e fenômenos incompreensíveis. Esse dualismo consolidado na criação de um universo ideal outorga aos seus e às coisas uma configuração própria, real/irreal, fantástica, verdadeira. [...] Indiferente às limitações e imposições do mundo concreto, a flor que fala, o boneco que sofre, são tão vivos e verdadeiros quanto o cachorrinho com quem brinca ou a bola que faz parte de seus brinquedos. O tempo e o espaço inexistem. Tudo é possível. (WORNICOV *et al*, 1986, p.11).

Concordando com essa visão, Brougère (1998, p. 35), expõe que o campo da ludicidade vai possibilitar ao ser humano construir uma relação espontânea com a

cultura, sabendo-se que o brincar é considerado um mecanismo da psicologia que assevera ao indivíduo manter uma determinada distância direcionada ao real, este aspecto assemelha-se à concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio do prazer oposto ao princípio da realidade.

Assim, brincar torna-se modelo de qualquer e toda atividade social e cultural, estabelecendo uma analogia com a arte, que não se restringe a uma ligação com o real. “As atividades lúdicas podem desenvolver diversas habilidades e atitudes interessantes no processo educacional, os jogos são importantes para o desenvolvimento social.” (DOHME, 2004, p. 111) diante disso, o jogo estabelece uma forte ligação com o processo de ensino-aprendizagem.

Para Piaget (1990, p. 19), há grandes tipos de estruturas que caracterizam os Jogos, dentre eles está o jogo do exercício, que não conjectura o pensamento nem a disposição representativa especificamente lúdica e, o simbólico que permite à criança assimilar o real aos seus desejos e ao imaginário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitos se perguntam de onde vem a necessidade de brincar. O que nos faz querer expressar sentimentos, ideias, valores, etc., por meio da brincadeira. O brincar não possui registro que determine sua existência, mas se apresenta desde o nascimento até a fase idosa. Brincar não possui idade, raça, cultura, religião, etc. Talvez seja o “verbo” mais livre existente no vocabulário humano, pois não se limita a um grupo, é uma ação individual ou coletiva, praticada por qualquer indivíduo. Sua ação se faz a partir da imaginação, da criatividade, do querer ser algo diferente.

O ser humano que não brinca não se desenvolve de forma plena, integral, pois a partir do processo do “brincar”, ele se expressa, forma conceitos, adquire saberes, constrói sua personalidade. No brincar individual está a chance de se conhecer, de buscar dentro de si, seus gostos, seus pensamentos, seus defeitos, além de estimular a imaginação recorrendo a um “amigo invisível”, parceiro de brincadeiras solitárias.

No brincar coletivo, há a presença do “compartilhar”, praticar o companheirismo, as afinidades, enfim, socializar-se. A partir do brincar em grupo, descobre-se o valor, a importância do saber ouvir e aceitar as preferências alheias. Diante disso, mil e uma são as contribuições do brincar, mostrando seu papel

fundamental, principalmente na idade infantil, em que há um mundo a ser descoberto, sendo o brincar intermediário entre a criança e seu mundo exterior.

A criança através da brincadeira vai adaptando-se à realidade a qual está inserida, representando o que se passa em seu íntimo através da brincadeira. Ela vai assimilando o que se passa ao seu redor e reproduz no seu brincar. Sendo assim, o mesmo se mostra essencial na observação das experiências prévias das crianças, aquilo que em forma de manipulação do brinquedo, essas experiências provocam a elas.

A criança ao mesmo tempo em que brinca, aprende de uma forma espontânea e sem regras, contribuindo na sua construção de conhecimento e na sua formação enquanto cidadã. A partir de análises e observações realizadas por áreas competentes e de credibilidade, percebe o papel fundamental do brincar no desenvolvimento cognitivo infantil. Consciente desses aspectos referente à ludicidade, a Educação implantou em seus sistemas de ensino a prática do lúdico aliada à ação educacional. Uma parceria que vem apresentando bons resultados. O docente que utiliza a ludicidade como um recurso didático, certamente terá condições de oferecer à criança um ensino pleno, de melhor qualidade. O objetivo da prática lúdica é extrair o potencial interno que cada discente traz consigo.

Essa aliança foi direcionada, principalmente à educação, por esta se mostrar como raiz do conhecimento de qualquer indivíduo. É na escola que são dados os primeiros passos em busca da formação integral do ser humano, e a prática da ludicidade veio de forma concreta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. O brincar pedagógico se mostra essencial na construção da personalidade do aluno.

Mais do que um simples entretenimento o brincar tem um significado importante na educação, considerado o principal instrumento na execução de atividades propostas. No ato de brincar, a prática de atividades, experiência diversa aliadas ao mesmo conseqüentemente apresentará transformações nas estruturas intelectuais das crianças. A brincadeira representa tanto uma atividade cognitiva quanto social e, por meio da mesma, o aluno pode exercitar suas potencialidades físicas, crescer intelectualmente e praticar a interação com outros alunos.

Diante de tudo que foi exposto sobre o brincar e seus vários aspectos, ratifica-se sua importância no desenvolvimento educacional do aprendente. Enfim, com o presente trabalho de conclusão de curso, torna-se perceptível que quando há uma parceria entre o brincar e o aprender, quando o educador alimenta com carinho aquilo

que faz, as atividades dinâmicas com a utilização do lúdico, certamente consegue “plantar” e “colher” resultados satisfatórios no desenvolvimento de cada indivíduo.

REFERÊNCIAS

AMBROSIO, D'. U. **Etno Matemático**. São Paulo: 1990.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das inteligências múltiplas**. Ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

BETTELHEIM, B. & ZELAN, K. **Psicanálise da Alfabetização**. Porto Alegre: Artmed, 1992.

BIEMBENGUTI, M. S. **Modelagem Matemática e Aplicação no Ensino-aprendizagem em Matemática**. Blumenau: Editora: de FURB, 1999.

BIEMBENGUTI, M. S. *et al* HEIN, N. **Modelagem Matemática no Ensino**. São Paulo: Editora: Contexto, 2000.

BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394/96 de 20 de dezembro de 1998.

BROUGÉRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, T. M.(org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

CRAIDY, Carmen M.; KAERCHER, GládisE.(org.). **Educação Infantil - Pra que te quero?**São Paulo: Artmed, 2001.

DOHME, Vânia D'angelo.**Atividades Lúdicas na Educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. São Paulo: Vozes, 2004.

FROBEL, Friedrich. **A Ludicidade na Matemática**. Rio de Janeiro: Cap. IX, p. 131.

HOUAISS, **Dicionário da Língua Portuguesa**. 2. ed. rev. e aum. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004.

MALUF, Ângela Maria Munhoz. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

Parâmetros Curriculares Nacionais em Ensino Médio – PCNEM, 2000, p. 43.

PAVIANNI, Jaime. **Problemas de filosofia da educação**. Petrópolis: Vozes, 1998.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores – MEC, 1990.

SCANDIUZZI, P. P.; MIRANDA, N. **Resolução de Problemas Matemáticos Através Etnomatemática**. IN: Maria do Carmo S. Domite (ed). Primeiro Congresso Brasileiro de Etnomatemática – CBEm 1. FE – USP. São Paulo: 2000, pp. 251-254.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedos e infância**: um guia para pais e educadores em creche. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

VTGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.