

AS SIGNIFICAÇÕES DO ENSINO E DA APRENDIZAGEM EM MATEMÁTICA MEDIATIZADAS PELA LUDICIDADE: BRINCANDO COM AS FIGURAS GEOMÉTRICAS

MATHEMATICS IN THE ADMINISTRATION OF AMOXICILLIN IN THE HUMAN BODY

Maurício Magalhães dos Santos¹ ; Lean Oliveira Pereira² 

¹Estudante do Programa de Pós-Graduação em Ensino – PPGE, Universidade Federal da Bahia- UFOB

E-mails: mauricio.s0570@ufob.edu.br; lean.pereira@ufob.edu.br

Recebido: 20/04/2025 | Aprovado: 26/05/2025 | Publicado: 17/06/2025

RESUMO: Este artigo é resultado de vivências realizadas durante execução de Oficina utilizada como recurso metodológico em uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola do município de Cotegipe-BA. O principal objetivo deste trabalho foi construir o conceito de figuras geométricas a partir do estudo de suas principais características fundamentadas com o uso do lúdico como instrumento mediador das atividades desenvolvidas junto aos educandos envolvidos nas. Assim, notou-se que, efetivamente, quando há um planejamento intencional direcionado para o desenvolvimento de caminhos específicos que oferecem aos educandos possibilidades reais de aprendizagem, eles conseguem com muita facilidade apreender os conteúdos propostos de maneira dinâmica e tendo como referencial o contexto de vida em que estão inseridos. A ludicidade permite a criação de um ambiente mais propício ao aprendizado, pois provoca nos discentes o desejo impetuoso de participar ativamente das discussões e, quem participa, constrói conhecimento com concretude.

Palavras-chave: Ludicidade. Educandos. Figuras Geométricas.

ABSTRACT: This article is the result of experiences carried out during the execution of a Workshop used as a methodological resource in a 6th grade class of Elementary School at a school in the municipality of Cotegipe-BA. The main objective of this work was to construct the concept of geometric figures from the study of their main characteristics based on the use of play as a mediating instrument of the activities developed with the students involved in them. Thus, it was noted that, effectively, when there is intentional planning aimed at developing specific paths that offer students real learning possibilities, they are able to very easily learn the proposed content in a dynamic way and using the context of life in which they are inserted as a reference. Playfulness allows for the creation of an environment that is more conducive to learning, as it provokes in students the impetuous desire to actively participate in discussions, and those who participate build knowledge concretely.

Keywords: Playfulness. Students. Geometric Figures.

1. INTRODUÇÃO

Conceber a ludicidade como um elemento que muito pode contribuir nos processos tanto de ensino quanto de aprendizagem é tomar consciência de que a educação é possível aos homens e mulheres. Nesse processo, o jogo funciona na perspectiva de um instrumento inovador que reúne, ao mesmo tempo, as necessidades do professor e do educando de ensinar

e aprender e, a possibilidade dessa caminhada acontecer de maneira prazerosa e desprovida da pressão que, normalmente, permeia as salas de aula.

Com esse olhar, concebe-se o ensino de matemática como necessitado de maior inserção de atividades que sejam capazes de conciliar os conteúdos de aprendizagem que precisam ser apreendidos com a magia dos jogos. Os jogos possuem uma energia capaz de fazer com que os educandos consigam apossar das discussões sem, no entanto, sentir a pressão de ter que aprender, principalmente porque se tem percebido que os conhecimentos matemáticos têm sido apenas reproduzidos a partir de um direcionamento que não oferece aos discentes, a possibilidade de compreender os seus significados e enxergar uma função social para eles.

Entende-se que a sala de aula tem se tornado um ambiente um tanto quanto enfadonho e que, por isso, os discentes permanecem mais por obrigação do que, necessariamente, por prazer, já que as discussões que ali são travadas não têm nenhum sentido para eles. Pensando nisso, esta proposta objetiva fazer uso da magia do lúdico para desconstruir esta concepção e, com isso, demonstrar que é possível sim, conciliar o ensino dos conteúdos presentes na matriz da área do conhecimento com a contextualização e, portanto, promover aprendizagem de forma descontraída, divertida e com significação social.

Principalmente nas turmas de 6º ano, faz-se necessário que a escola tenha um cuidado muito grande no sentido de pensar a prática pedagógica coerente com suas necessidades e características. Estas classes normalmente são formadas por alunos que estão em processo de desenvolvimento do pensamento lógico formal e, por isso, se o trabalho não for feito com dedicação e cuidado, poderá gerar uma série de consequências que se arrastarão por toda a vida escolar destes discentes. Daí a importância de sempre fazer uso dos jogos como instrumento de ensino e de aprendizagem.

Conciliando a alegria e a magia da ludicidade, o direcionamento das discussões deu-se para a compreensão das principais características das figuras geométricas, como é o caso do quadrado, do retângulo, do triângulo, do círculo, dentre vários outros. Para tanto, foram utilizados jogos e brincadeiras, como é o caso de trilhas, de poesias, de músicas e a adoção da figura de palhaço como personagem que chama e prende a atenção das crianças para trabalhar e discutir os conceitos das “figuras geométricas” objetos da oficina.

Assim, o objetivo geral da discussão foi: Construir o conceito de figuras geométricas a partir do estudo de suas principais características fundamentadas no uso do lúdico como instrumento mediador das atividades desenvolvidas junto aos educandos envolvidos nas discussões;

A partir do objetivo geral, foram desdobrados os seguintes objetivos específicos/ações:

a) Diferenciar as principais figuras geométricas a partir da identificação de suas principais características; b) Calcular a área das principais figuras geométricas; c) Executar jogos coletivos envolvendo características e especificidades das principais figuras geométricas; d) Identificar na realidade em que os educandos estão inseridos, situações em que as figuras geométricas estão presentes; e) Discutir a importância das figuras geométricas dentro do contexto em que elas estão inseridas na realidade social.

Propiciar situações permeadas de ludicidade para trabalhar as principais características e conceitos das figuras geométricas, utilizando-se do poder de persuasão do palhaço como estratégia de envolvimento dos educandos de uma 5ª série/6º ano de uma escola do município de Cotegipe-BA, turno matutino, permitiu chegar ao entendimento de que os jogos é um importante instrumento dinamizador do processo de ensino e de aprendizagem. Isso significa dizer que, na medida em que a ensinagem de um determinado conteúdo deixa de ser apenas e unicamente expositivo, abrem-se novas possibilidades para que os educandos possam apreender todo objeto de discussão.

Nesse sentido, este artigo está organizado da seguinte maneira: introdução, com ideias preliminares sobre ludicidade; posteriormente, é tratado o que é e a importância do uso das oficinas como recurso metodológico; na sequência é feito um debate em torno da importância da ludicidade como elementos que dão dinamicidade ao processo de ensino e de aprendizagem. Continuamente descreve-se a caracterização das discussões com os educandos, pontuando as principais abordagens e os momentos mais significativos e, finalmente, nas considerações finais, é dado um parecer a respeito da importância dos jogos na educação e como eles podem contribuir imensamente para os processos de construção do conhecimento.

2. AS OFICINAS COMO RECURSO METODOLÓGICO

A diversificação dos métodos de ensino é extremamente importante na educação, pois quando se utiliza de estratégias diferentes, mais possibilidades de aprendizagem se cria para aqueles que estão em processo de formação. A utilização das oficinas didáticas é uma destas ações que conseguem enriquecer muito o trabalho, pois dar condições a professores e estudantes de se sentirem mais inseridos na dinâmica da aula e, por isso, aprendem mais o conteúdo que estar sendo objeto de discussão.

Foi com esse propósito que se optou pela utilização da oficina como estratégia pedagógica para discutir com os estudantes do 6º ano de uma escola municipal de Cotegipe-

BA, os principais conceitos relacionados às figuras geométricas, pois o uso dessa metodologia, quando previamente planejada, confere ao processo de execução, atividades lúdicas que despertam a vontade dos estudantes participar ativamente das ações, o que gera construção dos conceitos dos objetos do conhecimento e, como consequência, aprendizagem.

Para Nascimento et al. (2007, p 88-89):

A oficina pedagógica é um âmbito de reflexão e ação no qual se pretende superar a separação que existe entre teoria e prática, entre conhecimento e trabalho e entre a educação e a vida. Tal metodologia permite um verdadeiro pensar e repensar da prática cotidiana e enriquece o processo de construção de conhecimento.

Nota-se que a utilização da oficina, quando prévia e cuidadosamente planejada, funciona com um dispositivo de transposição didática, principalmente na medida em que consegue trabalhar os conceitos dos objetos do conhecimento de forma mais dinâmica e levando em consideração a realidade em que os estudantes estão inseridos. No caso da atividade cujo objetivo era trabalhar de forma dinâmica os conceitos das figuras geométricas, a oficina respondeu bem.

Confome Cardoso et tal (2017, p.9):

(...) as oficinas pedagógicas são vistas como uma forma de facilitar a atividade, a ação, a participação do aluno no seu processo de produzir fatos sociais, de trocar informações, enfim, de construir conhecimento. A aprendizagem por oficinas é uma metodologia educativa que atribui aos seus autores (alunos/professores) a competência e responsabilidade de propor e desenvolver ações para se apropriar de conhecimentos.

Pensando nisso, o processo de planejar a realização da oficina levou-se em consideração justamente essa preocupação de oferecer estratégias de aprendizagem que conseguissem mobilizar a participação dos estudantes. Daí, os momentos da oficina foram os seguintes: levantamento dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre as figuras geométricas e suas características; exploração do espaço da sala de aula; demonstração no quadro dos conceitos de área e perímetro; uso do tangran para montagem de formas; músicas para mobilização coletiva e; finalmente; proposição de um caça ao tesouro nos espaços externos da sala, cujas pistas demandavam a utilização dos conceitos de figuras geométricas trabalhados.

Ao longo da realização da oficina, fomos realizando os registros das falas dos estudantes a respeito dos conceitos de figuras geométricas de forma escrita e fotos dos principais movimentos realizados em torno das atividades executadas. Estes registros foram utilizados posteriormente para esta descrição do trabalho realizado e a análise dos resultados à luz das

literaturas que versam sobre a importância do uso de atividades lúdicas nos processos de ensino e de aprendizagem.

3. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

Os jogos possibilitam ao ensino de matemática a capacidade de fazer com que os educandos possam apreender o saber matemático de maneira lúdica e dotada de significação social. Isso significa dizer que a ludicidade se constitui como sendo um canal em que os educandos encontram estruturadas as estratégias de que necessitam para construir suas aprendizagens de maneira prazerosa.

O lúdico tem esse papel de dá mais dinamicidade ao processo tanto de ensino quanto de aprendizagem, pois permite ao estudante articular uma série de estratégias para alcançar um determinado objetivo e o que é mais importante, eles fazem de maneira reflexiva e intencional.

Nesse sentido, no entendimento de Smole (2007, p.09):

Em si tratando de aulas de matemática, o uso dos jogos implica uma mudança significativa nos processos de ensino e aprendizagem que permite alterar o modelo tradicional de ensino, que muitas vezes tem no livro e em exercícios padronizados seu principal recurso didático. O trabalho com jogos nas aulas de matemática, quando bem planejado e orientado, auxilia o desenvolvimento de habilidades com a observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação e organização, as quais estão estritamente relacionadas ao ensino chamado raciocínio lógico.

Nota-se, pois, que os jogos possuem uma significação toda especial e, porque não dizer, intencional, quando bem planejado. Desse modo, sua inserção nas práticas de ensino e de aprendizagem não deve ocorrer, sob qualquer pretexto, mas a partir de uma necessidade real dos processos de apreensão dos saberes matemáticos. Assim, há que se ter muito cuidado com o planejamento e com o objetivo pelo qual se deseja fazer uso de um determinado jogo em uma dada situação. Agora, quando há sincronicidade, ou seja, intenção entre o conteúdo que está sendo debatido e o jogo proposto, aí sim, esta passa a ter uma função importante. Mas que função é esta?

O jogo possibilita ao educando construir sua autonomia de maneira progressiva e consciente. Pois na medida em que precisa articular uma série ou sequência de ideias para resolver uma dada situação, consegue ao mesmo tempo, enxergar o percurso como passível de construção de aprendizagem e, desconstruir aquela ideia de ter que seguir uma série de técnicas ostensivas (regras) para se chegar a uma resposta, o que em muitas ocasiões, é feito de maneira decorada e aumenta a incidência do cometimento de erros.

Hoje já sabemos que, associada à dimensão lúdica, está a dimensão educativa do jogo. Uma das interfaces mais promissoras dessa associação diz respeito à consideração dos erros. O jogo reduz as consequências dos erros e dos fracassos do jogador, permitindo que ela desenvolva iniciativa, autoconfiança e confiança. No fundo, o jogo é uma atividade séria que não tem consequências frustrantes para quem joga, no sentido de ver o erro como algo definitivo ou insuperável. (Smole, 2007, p.10).

Quando se trata de educandos que estão em processo de transição de um formato de ensino que coexiste apenas um único docente em sala para outro em que para cada área do conhecimento há um educador, a escola precisa ter uma preocupação ainda maior. Da mesma forma, normalmente os discentes do 6º ano possuem dez ou mais anos de idade e, portanto, estão na fase do desenvolvimento da construção do pensamento lógico formal, ou seja, lógico matemático. Isso significa dizer que essa fase deve ser bem assistida com o objetivo de oferecer as condições de que necessitam para consolidar as competências e habilidades exigidas na continuidade dos estudos.

Uma das formas de fazer com essa transição não seja tão traumatizante ou que se possibilite o desenvolvimento destas competências e habilidades, é a utilização dos jogos como instrumentos de aprendizagem. Isso significa dizer que o professor precisa desenvolver um processo de planejamento intencional a fim de fazer com que os seus educandos consigam apreender os conteúdos da matriz curricular sem tanta pressão, principalmente quanto ao erro. Sim, no ensino tradicional, na maioria das vezes quando se erra, toma-se isso um pensamento de que não é capaz de aprender determinada discussão e, os jogos servem justamente para tirar esta pressão e mostrar que existem outros caminhos.

De acordo com Marcellino (1991, p.34):

A vivência do lúdico é imprescindível em termos de participação cultural crítica e, principalmente, criativa. Por tudo isso, é fundamental que se assegure à criança o tempo e o espaço para que o lúdico seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver.

No caso do estudo da geometria, a presença do lúdico é ainda mais importante, já que se tem percebido tendencialmente, no ensino tradicional, um direcionamento apenas para o uso de procedimentos centrados única e exclusivamente em fórmulas para calcular área e perímetro. O grande problema é que este tipo de ensino não se preocupa com a aplicabilidade ou com a significação social dos conhecimentos a respeito das figuras geométricas no processo de reflexão, interpretação e compreensão da realidade de cada um.

O uso dos jogos pode conferir aos educandos a possibilidade de interagir e construir coletivamente, uma série de estratégias para aprender a calcular perímetro e área e, ao mesmo tempo, usar estes saberes para melhor entender os fenômenos sociais. Além disso, ainda tem o aspecto de que através dos jogos, as discussões e as aprendizagens acontecem de maneira bem mais prazerosa.

Na mesma proporção, Freire (1983, p. 61), faz uma reflexão sobre a importância da inserção do lúdico dentro das práticas educativas intencionalmente desenvolvidas:

Nenhuma ação educativa pode prescindir de uma reflexão sobre o homem e de uma análise sobre as condições culturais. Não há educação fora das sociedades humanas e não há homens isolados. A instrumentação da educação- algo mais do que a simples preparação de quadros técnicos para responder às necessidades de desenvolvimento de uma área - depende da harmonia e ludicidade que os educadores devam preparar...

É evidente que os jogos possuem um papel fundamental dentro dos processos educativos intencionalmente desenvolvidos. Tal importância se revela na medida em que estes elementos se tornam capazes de conferir maior dinamicidade tanto ao processo de ensino (condicionado pela prática docente que requer, necessariamente, ação-reflexão-ação) e aprendizagem (referente aos processos de aprender dos educandos em formação).

Quando os docentes possuem a compreensão de que a dinamização das aulas gera maiores condições de aprendizagem, o processo se torna mais produtivo, já que há um maior engajamento dos estudantes em termos de participação nas atividades propostas. Quando a participação é consciente e espontânea, a qualidade do trabalho é mais percebida e torna-se uma marca da ação educativa daquele profissional. O professor que tem domínio das ferramentas didáticas de sua prática consegue planejar abordagens e meios de trabalhar os conceitos e significados dos objetos do conhecimento de forma muito natural e atrativa, já que ele consegue transitar com muita facilidade entre o campo conceitual e o pedagógico, ou seja, faz naturalmente a transposição didática, sem que isso seja um processo dolorido e forçado.

Assim, o lúdico pode ser o diferencial entre uma prática capaz de fazer com que os educandos envolvidos no processo, compreendam os conceitos dos objetos do conhecimento que estão sendo abordados e, outra ação “dita educativa” nos moldes tradicionais, mas que por parte dos estudantes, não é encarada como uma atividade prazerosa e geradora de conhecimento.

4. OS APRENDIZADOS MEDIATIZADOS PELOS JOGOS

O lúdico possui um papel realmente muito importante nos processos de ensino (entendido como a prática do professor e que condiciona além da própria ação de estar mediando o trabalho junto aos sujeitos de formação, também a reflexão e a autoavaliação da própria prática) e de aprendizagem (direcionados para os educandos que buscam desenvolver suas competências e habilidades). Isso significa dizer que na medida em que são planejadas discussões a serem executadas em sala que priorizam a utilização de jogos como caminhos e estratégias metodológicas, as possibilidades de interação e construção do conhecimento se tornam bem mais efetiva.

Comprovadamente, o desenvolvimento das atividades previamente planejadas e executadas durante oficina articular na turma do 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal do município de Cotegipe-BA, demonstrou o poder de transformação e construção de saberes através da utilização de instrumentos lúdicos. Mediatizados pela alegria e magia do palhaço, a discussão direcionada para o trabalho com as figuras geométricas, mostrou-se bastante construtiva na medida em que proporcionou aos educandos envolvidos, a possibilidade de construir conhecimento de maneira interativa, coletiva e participativa.

Inicialmente, foi feita a apresentação dos educandos e, na sequência, começou-se a discutir a importância das figuras geométricas e como elas estão ou se fazem presentes no contexto de vida em que os educandos estão inseridos. Foi questionado aos discentes a respeito das formas geométricas que eles conheciam, os quais, prontamente, sinalizaram: “conhecemos o quadrado, o retângulo, o triângulo, o trapézio, o paralelogramo, o círculo”. Ao mesmo tempo, o palhaço fez a demonstração das figuras, como pode ser visualizado na imagem:

Figura 01. Palhaço fazendo demonstração das figuras em cartolina.



Fonte: Elaborada pelos autores (2023)

Esta etapa é considerada de fundamental importância porque ao invés de apenas conceituar as figuras geométricas, ou seja, tratá-las a partir de uma abordagem não ostensiva¹, é dada uma materialização visual do objeto que está sendo discutido. A partir disso, torna-se mais evidente ser possível para o educando, a construção dos conceitos e a compreensão das várias características de cada uma destas figuras.

Isso significa dizer que a principal diferença entre a maneira de ensinar que concilia conceitos ostensivos² e não ostensivos é o que possibilita ao educando, construir uma aprendizagem com significado em que todos conseguem fazer uso destes saberes para interagir no contexto de vida em que estão inseridos. Fazer uso de elementos concretos e a partir deles, associar conceitos é o que permite aos sujeitos em processo de formação, dar sentido aquilo que estão aprendendo.

Nesse percurso, foram trabalhados os caminhos para se calcular as áreas de algumas figuras geométricas, como é o caso do quadrado e do triângulo. Inicialmente, os educandos foram provocados a definirem as principais características de cada uma destas figuras, os quais fizeram as seguintes reflexões: “o quadrado tem quatro lados e ângulos iguais e, o triângulo tem três lados”. Continuamente, foi feita a demonstração no quadro negro dos procedimentos necessários para se calcular as áreas destas figuras, como pode ser visto nas fotos abaixo:

Figuras 02 e 03. Calculando área de quadrados e triângulos.



Fonte: Elaborada pelos autores (2023)

¹ Objeto não-ostensivo são elementos abstratos presentes no objeto ou conteúdo: os conceitos, os nomes das letras que são utilizadas nas fórmulas, dos números, as reflexões do professor ao mediar as discussões, etc.

² Objetos ostensivos são as formas materiais do objeto, por exemplo: o formato da figura que pode ser vista, os gestos do professor, as fórmulas utilizadas, os números materializados, ou seja, escritos, dentre vários outros.

Ao mesmo tempo em que foram trabalhadas as fórmulas com o auxílio do quadro negro, foi utilizado o espaço da sala de aula com principal referência para exemplificar materialmente as figuras que estavam sendo objeto de discussão. O próprio chão da sala, revertido de cerâmica, possui os formatos de que eram necessários para que os educandos pudessem compreender melhor estes conceitos e, associá-los a diversas situações do dia a dia. Para dá mais dinamicidade á discussão, trabalhou-se com a música intitulada QUADRADO, momento em que os educandos fizeram a coreografia da canção, associados aos conceitos simultaneamente trabalhados. Nesse caso, fizeram uso das cerâmicas do espaço da classe para desenvolver os passos, como mostra as imagens:

Figuras 04 e 05. Coreografia da música cada um no seu quadrado.



Fonte: Elaborada pelos autores (2023)

Esse é um momento de interação entre o conteúdo objeto de discussão e a utilização de maneira intencional, de elementos lúdicos. Esta aproximação permitiu a coexistência da construção da aprendizagem de maneira coletiva e com significação social, pois os educandos conseguiram perceber que estes conceitos ou conteúdos encontram-se presentes no contexto de vida em que estão inseridos, como é o caso.

Conforme aponta Cardoso et al (2017, p.4):

É por intermédio da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ela se integrando, adaptando -se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança. Assim, uma atitude lúdica efetivamente oferece aos alunos

experiências concretas, necessárias e indispensáveis às abstrações e operações cognitivas.

Da mesma maneira, foi ainda desenvolvido trabalhos coletivos com a turma dividida em grupos, fazendo uso da teoria do tangram³, figura geométrica famosa no campo do saber matemático que coexiste há vários séculos e que possibilita uma série de significados a respeito da matemática e, mais especificamente, na área da geometria. A proposta para os grupos consistia em fazer com que eles, utilizando-se de todas as peças que forma o tangram, formassem o maior quadrado possível e, ainda, medissem os lados com o auxílio da régua e, finalmente, calculassem a área.

Durante a formação dos grupos, pode-se perceber que os educandos interagiam muito uns com os outros, característica esta que permite a construção do aprendizado de maneira eminentemente significativa. Da mesma forma, assim que receberam as figuras totais que formam o tangram, os discentes se envolveram inteiramente com a proposta de formar o maior quadrado possível usando todas as partes.

A partir disso, pode-se constatar que na medida em que são planejadas atividades direcionadas para estimular os educandos a construírem aprendizagens de maneira coletiva e associada com algum contexto de vida em que eles estão inseridos, eles realmente se envolvem, abraçam a tarefa e se entregam inteiramente à proposta. Nesse contexto, apropriam-se do conhecimento, pois uma série de reflexões são feitas e, o resultado disso, é o compartilhamento de vários saberes. As imagens seguintes demonstram esta interação e este envolvimento dos educandos com a atividade proposta.

³ O tangram é um quebra-cabeça chinês composto por sete peças geométricas que podem ser combinadas para formar uma infinidade de figuras.

Figuras 07, 08, 09 e 10. Construção de quadrado a partir do Tangram.



Fonte: Elaborada pelos autores (2023)

As especificidades ou características presentes em cada uma das imagens demonstram a importância do uso dos instrumentos lúdicos como elementos de ensino e de aprendizagem. O lúdico é uma importante ferramenta na construção do conhecimento, pois, como reflete Smole (2007, p.09):

(...) o trabalho com jogos é um dos recursos que favorece o desenvolvimento da linguagem, diferentes processos de raciocínio e de interação os alunos, uma vez que durante um jogo cada jogador tem a possibilidade de acompanhar o trabalho de todos os outros, defender pontos de vista a aprender a ser crítico e confiante em si mesmo.

Nota-se, pois, na proporção em que o docente se preocupa em pensar sua prática a partir da visualização de uma série de estratégias previamente planejadas, a aprendizagem realmente acontece de maneira efetiva. Isso acontece porque os educandos, ao perceberem que existem mais de uma possibilidade ou percurso para aprender um determinado conhecimento, fazem isso de maneira interativa e sem a obrigatoriedade característica dos sistemas educacionais convencionais.

O lúdico serve-se justamente para quebrar a ideia de que o processo de ensinagem de um determinado conteúdo obedece apenas a um caminho definitivo. Pelo contrário, cria uma série de possibilidades em que se torna possível uma interação efetiva entre o que precisa ser apreendido e a realidade que tangencia os educandos.

Conforme nos aponta Kishimoto (1997, p. 56), “no mundo lúdico a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta sua vida interior, descobre o mundo e torna-se operativa”.

Através do planejamento de atividades lúdicas, torna-se possível aos educandos, o acesso a uma série de conceitos que, normalmente, eles têm dificuldades de conseguir construir, pois são trabalhados de maneira solta e sem nenhuma significação social. É o caso, por exemplo, da utilização do próprio espaço da escola para dá concretude às várias definições das figuras geométricas. Pensando nisso, foi proposto aos estudantes, uma corrida geométrica ou caça ao tesouro. Para tanto, os discentes precisavam desvendar pistas, as quais sempre exigiam associação entre os conceitos das figuras trabalhados em sala e sua materialização na prática.

O percurso pressupunha a descoberta e caminhada mediada pelas seguintes pistas:

1- Existe um tesouro escondido e para encontrá-lo vocês devem seguir as pistas:

1ª pista – Procure em um local com o formato de um polígono quadrilátero que possui quatro ângulos retos e dois pares de retas paralelas de tamanhos diferentes.

2ª pista – PARABÊNS !!! por ter encontrado mais uma pista, procure em um objeto que tem a base em formato de uma circunferência.

3ª pista – MUITO BEM!!! Mas o tesouro não está aqui, você vai encontrá-lo em um polígono de quatro lados iguais e quatros ângulos reto.

4ª pista – ÓTIMO, você estar chegando perto, o tesouro estar localizado num quadrado formado por 4 triângulos.

5ª pista – QUE LEGAL!!! Olhe para o muro a sua frente, nele há um desenho de um triângulo retângulo e o seu vértice marcado indica a direção do local onde está escondido o tesouro.

PARABÊNS, Vocês encontraram o tesouro: dívida-o com todos os seus colegas.

Interessante que o simples fato de encontrar a pista não bastava para o prosseguimento da caminhada em busca do tesouro. Mais do que isso, na medida em que cada um dos comandos era encontrado, fazia-se necessário que os educandos mostrassem domínio dos conceitos das figuras caracterizadas e, ao mesmo tempo, conseguissem estabelecer uma relação direta entre os conceitos e as diversas formas presentes naquele espaço em que estavam presentes.

Entende-se, pois, que o lúdico pode contribuir imensamente para a complementação dos processos de ensino e de aprendizagem. Os jogos possuem uma magia que confere ao espaço da sala de aula um clima mais dinâmico que permite aos educandos uma interação capaz de fazê-los apossar dos conceitos e da aplicabilidade de um dado conteúdo de maneira bastante estratégica e sem aquela pressão que normalmente permeia as aulas de matemática, comumente vistas no ensino tradicional que elegem sempre a exposição como protagonista.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Reconhecer a importância notória dos jogos nos processos de ensino e de aprendizagem é concebê-los como elementos intrínsecos e necessários, principalmente se considerarmos o quão complexo é a prática educativa. Dentro desse processo aqui chamado de necessário, encontram-se uma série de características próprias das situações criadas pelos mecanismos de ludicidade, como é o caso da interação, do desenvolvimento do espírito de coletividade, de parceria, a importância da reflexão na busca por encontrar novas possibilidades, caminhos e estratégias para chegar ao conhecimento.

Dessa forma, devem-se conceber os elementos lúdicos como principais instrumentos capazes de mediar a construção do conhecimento a respeito de uma dada área de maneira mais interativa e significativa. Trata-se, pois, de um mecanismo que consegue, ao mesmo tempo, conciliar a coexistência de objetos ostensivos e não ostensivos em torno de uma mesma discussão.

Como estratégia pedagógica para inserção dos elementos lúdicos como é o caso dos jogos e brincadeiras, a realização de oficinas bem planejadas e executadas, conseguem criar um ambiente bastante favorável para construção dos conceitos dos objetos do conhecimento. As oficinas consolidam um espaço de troca; de cooperação; de rompimento da aula expositiva que, mesmo sendo importante e necessária, nem sempre consegue dar conta de alcançar seus objetivos, mas pode ser bastante útil enquanto parte de um trabalho e não o elemento único e central da discussão.

A articulação destas ideias é, justamente, o que permite a construção da significação social do conteúdo, pois possibilita uma série de condições que conseguem aproximar as discussões, ou seja, a teoria da abordagem que está sendo feita com as especificidades do espaço em que os educandos estão inseridos. Nesse processo, é realçado os vários elementos da cultura, como é o caso dos costumes, das crenças, dos valores e a própria forma de se comportar dentro

de um dado ambiente a partir de uma proposta de associação dos saberes construídos na escola com suas necessidades reais de vida.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Renata Chaves, et al. "As oficinas educativas enquanto metodologia educacional." **Anais IV CONEDU**. Campina Grande: Realize Editora (2017).

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipionne, 1983.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papirus, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

NASCIMENTO, Maristella Santos et al. **Oficinas pedagógicas: construindo estratégias para a ação docente - relato de experiência**. Rev. Saúde.Com, v. 3, n. 1, p. 85-95, 2007.

SMOLE, Kátia Stocco. **Cadernos do Mathema: jogos de matemática**. 6º a 9º ano. Porto Alegre: Artmed, 2007.