

CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER

ELIZANGELA ARRUDA DA SILVA RU 524641

**A IMPORTÂNCIA DE DESENVOLVER O LÚDICO NA MATEMÁTICA COM
CRIANÇAS DE 4 A 6 ANOS SEGUNDO:TIZUKO MORCHIDA KISHIMOTO**

NOVA UBIRATÃ

2013

CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER

ELIZANGELA ARRUDA DA SILVA RU 524641

**A IMPORTÂNCIA DE DESENVOLVER O LÚDICO NA MATEMÁTICA COM
CRIANÇAS DE 4 A 6 ANOS SEGUNDO:TIZUKO MORCHIDA KISHIMOTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade Internacional de Curitiba, como requisito parcial para obtenção do Título de Pedagogo.

NOVA UBIRATÃ

2013

DEDICATÓRIA

Ao meu esposo pelas angústias e preocupações que passou durante a realização deste trabalho, aos meus filhos, por compreenderem minha ausência em vários momentos importantes de suas vidas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela inteligência e a capacidade que me concebeu para mais este degrau, nesta caminhada.

Aos meus familiares que caminharam comigo dando-me força para continuar, que com um olhar transmitiu-me vida e esperança, que me esperou e sentiu a minha falta. A você que lutou, sofreu, participou e nesse momento chega junto comigo. A você que amou e me inspirou esperança para ser feliz obrigado.

A colega Millene Simionato que nas páginas de saudade estão gravadas cochichos ao pé do ouvido, rodinhas de colegas, compreensão mútua, a convivência foi outrora deste enredo. Cada folha mais uma história.

Agradeço aos professores que compartilharam comigo os seus conhecimentos dedicando sua atenção sempre aos questionamentos que lhes eram pedidos

Um agradecimento especial a minha orientadora Professora Maria T. De Almeida, pela gentileza de compartilhar seus conhecimentos comigo.

EPIGRAFE

**Em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos invocam as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração em geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos.
(VELASCO,1996)**

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	06
2. O LÚDICO NA MATEMÁTICA E SEUS ASPECTOS HISTÓRICOS	10
2.1 HISTÓRIA DA MATEMÁTICA NA SOCIEDADE	10
2.2 DIFERENCIAÇÃO ENTRE LUDICIDADE E JOGOS E SUAS REAIS CONTRIBUIÇÕES À APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS.....	12
3. A APRENDIZAGEM LÚDICA DA MATEMÁTICA E SEU USO NO COTIDIANO DE VIDA DAS CRIANÇAS.....	15
4. FUNDAMENTAÇÃO METODOLÓGICA E PROCEDIMENTOS	17
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
REFERÊNCIAS	21

1. INTRODUÇÃO

Findando o curso o Curso de Graduação em Pedagogia pela Facinter com o intuito de obter o título de Pedagogo, desenvolveu-se todo um trabalho onde primeiramente teve a escolha de um tema o qual nos propomos a pesquisar, investigar, buscar, analisar e aprofundar os conhecimentos sobre determinado assunto. A fim de, ampliar nosso referencial teórico e voltar os estudos a um determinado campo da pedagogia.

Sendo assim, este trabalho tem como tema A contribuição dos jogos e brincadeiras para o processo de aprendizagem das crianças de quatro a seis anos segundo Tizuko Morchida Kishimoto. Tema do qual vem a nos permitir obter mais informações e conhecimentos referentes a essa questão desafiadora no processo de compreender qual a importância de desenvolver o lúdico na matemática. A fim de, proporcionar a integração entre os alunos e a disciplina na escola regular. Impondo deste modo, inúmeros desafios aos sistemas de ensino em razão da faixa etária investigada.

Na busca de solucionar a problemática exposta, foram seguidos como eixos norteadores alguns pontos importantes. Os quais tinham como objetivo orientar os caminhos a serem percorridos na investigação de informações e conhecimentos relevantes, para então, entender e compreender a inserção e a relação da contribuição dos jogos e brincadeiras para criança no ensino lúdico da matemática.

Designando assim, aprimorar os estudos referentes a esta pesquisa, procurando identificar a percussão da história da ludicidade e do ensino da matemática e seu embasamento em aspectos legais e referenciais teóricos significativos, tentando explicar como deveria acontecer uma aprendizagem construtivista.

Assim sendo, a área de conhecimento escolhido para este trabalho refere-se à aprendizagem matemática aliada a ludicidade para crianças em idade pré-escolar com faixa etária entre quatro e seis anos de acordo com os referenciais teóricos de Tizuko Morchida Kishimoto. Contudo, relacionando-se à formação acadêmica, ressalta-se a importância da pesquisa encarada com dedicação,

autonomia e responsabilidade, desenvolvendo trabalhos que integrem os conhecimentos apreendidos no decorrer da formação com a devida autenticidade.

Ainda, neste trabalho buscou-se analisar o aprendizado da matemática na Educação Infantil com crianças de quatro a seis anos utilizando o lúdico como meio facilitador da aprendizagem. Baseando-se nos estudos de Tizuko Morchida Kishimoto com a finalidade de entender que a utilização da ludicidade na matemática é uma forma prazerosa para o educando compreendê-la e aprendê-la. Sendo, um meio facilitador no desenvolvimento das habilidades cognitivas, visuais, motora e afetiva, proporcionando formação integral da criança.

Sempre visando o olhar para melhor esclarecer dúvidas quanto a apresentação/conhecimento da história da matemática e as contribuições que o lúdico traz para se trabalhar com esta disciplina. A análise de como o lúdico pode influenciar no aprendizado da matemática com crianças de quatro a seis anos segundo Tizuko Morchida Kishimoto. Buscando identificar a contribuição dos jogos e brincadeiras como estímulo e interesse pedagógico para o processo de aprendizagem de matemática para os educandos.

Assim, como foi relato sobre o lúdico do ensino da matemática pretendeu-se aprofundar os conhecimentos por meio de estudos e pesquisas que visavam identificar e oferecer qualidade e eficiência para os alunos no que se diz respeito ao ensino de matemática. Toda via, através do levantamento desse estudo teve-se a oportunidade de buscar, analisar e entender como deveria ser o trabalho voltado à realidade social, focando as intenções humanas e políticas coerentes com o modo de vida do alunado.

Considerando então, o contexto envolvente do atendimento escolar com o ensino de matemática de crianças entre quatro e seis anos e a importância de estudos voltados a essa área. Buscou-se o entendimento e aplicação de normas técnicas adequadas para que realmente se efetivasse a pesquisa. Salientando que, a metodologia apreendida e utilizada baseou-se por meio dos estudos dos métodos ou os procedimentos adotados na investigação, objetivando colher dados e analisar os conhecimentos reais e verdadeiros. Na busca de novos caminhos, procedimentos, práticas e experiências, na intenção de construir base teórica inovadora, consciente e transformadora.

- O problema deve

DE
FORMAT
AÇÃO
PARA
AS
PRÓXIM
AS
ETAPAS
:

- A configuração de página deve ser papel A4, margens superior/esquerda 3cm

Porém, para que essa pesquisa fosse concretizada adotaram-se metodologias e procedimentos com base em estudos reflexivamente realizados por meio de materiais multimídias e multimeios e ainda foram seguidos como princípios, alguns passos que serviram para orientar e organizar o trabalho. Levando em conta a estima do trabalho desenvolvido, apropriou-se de uma pesquisa bibliográfica que procurou envolver verdades e interesses comuns aos leitores e pesquisadores da área. Para tanto, foi seguido rigorosamente estudos reflexivos e críticos na busca do novo e aperfeiçoado conhecimento, deixando-se conduzir por passos que foram desde a elaboração do projeto e o desenvolvimento para então poder finalizar a conclusão do trabalho.

Tomando por base, realizar um estudo reflexivo e crítico de diversos materiais como a prática da leitura de livros, revistas, artigos e materiais via internet. Os passos, técnicas e instrumentos adotados se basearam em atividades de busca e reflexão das práticas docentes desenvolvidas na sociedade atual, comparando-as com épocas passadas, onde foi possível perceber as evoluções que ocorreram beneficiando e até prejudicando a educação pessoal e social do homem.

Dispondo então, da necessidade para que o homem possa interagir no mundo de maneira capaz, se faz preciso conhecê-lo e participar das relações que o cercam. Dessa forma, os conteúdos que foram trabalhados na fundamentação teórica deste trabalho, procuraram realizar uma retrospectiva da história da matemática e da ludicidade e, sobretudo o caminho percorrido, os entraves, as angústias e os avanços.

Entretanto, será relatado também a garantia o acesso e a permanência desses educandos à escola. Lembrando ainda, a importância do trabalho conjunto de professores, equipe pedagógica e pais na intenção de alcançar o ensino e a aprendizagem. Assim, demonstrando os diversos fatores que envolvem o ambiente escolar, as adaptações curriculares e da práxis pedagógica e incentivos pessoais, participação ativa da comunidade escolar e a dedicação do professor com o papel de ser mediador do conhecimento para esses alunos que independentemente procuram por uma educação de qualidade sem empecilhos para o seu desenvolvimento.

Dessa forma, procurar obter uma formação baseada na reflexão crítica e coletiva do processo ensino-aprendizagem, buscando alternativas e metodologias que possam garantir a interação, socialização e desenvolvimento integral dos alunos para realizar uma prática docente comprometida com o desempenho e valorização dos educandos.

2. O LÚDICO NA MATEMÁTICA E SEUS ASPECTOS HISTÓRICOS

O jogo sempre foi um aliado na elaboração de projetos pedagógicos para educação infantil, pois é no jogo que as crianças aprendem a respeitar o próximo, a compartilhar situações e objetos, a perder e a ganhar. Como sabemos, o jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo das crianças, fazendo assim com que a criança aprenderam regras, cooperação, resolveram conflitos, trabalharão em conjunto para uma única finalidade, participaram, foram mais responsável,

Assim, quanto mais à criança for envolvida nas dinâmicas ela poderá crescer mais compreensiva, solidária, amorosa, responsável e até mais democrática. Quando usados de maneira direcional e intencional os jogos e brincadeiras proporcionam a liberação da imaginação e melhoraram a compreensão das dificuldades.

2.1 HISTÓRIA DA MATEMÁTICA NA SOCIEDADE

Com a necessidade de sobrevivência do ser humano deu-se origem para a matemática. No princípio, ela foi usada somente para contar, determinar quantidades ou para resoluções de negócios. Mais com o passar do tempo e o desenvolvimento da humanidade a ferramenta evoluiu e tornou-se essencial quanto abstrata na maioria das vezes e apesar da matemática estar sempre presente em nossas vidas o professor tem a tarefa de explicar ao aluno o porquê da matéria ser tão utilizada na sociedade, mas também a matemática é a que mais descreve nosso mundo hoje.

Nesta visão, foi pesquisado e aperfeiçoado mais o conhecimento sobre o lúdico na intenção de investigar o porquê que o brincar é o eixo fundamental no desenvolvimento e na aprendizagem do ser humano. Com isso resgatamos brincadeiras e brinquedos que fazem parte da infância. Então trazemos por conhecimentos a possibilidade de rever diferentes culturas, sensações, linguagem e até os sentimentos de cada um no mundo e muitas

discussões sobre a perda de valores entre a sociedade e principalmente nas famílias o lúdico foi uma forma para esse resgate desses valores.

Segundo estudos, pesquisas e reflexões efetivadas sobre a história da humanidade, foi possível conhecer a trajetória da matemática e o seu ensino. Conforme conhecimentos adquiridos, devido ao aumento da população tiveram de se criar mecanismos para servirem como ferramentas para a sobrevivência do ser humano, partindo-se deste referencial assim foi criada a matemática.

Com o passar do tempo e o desenvolvimento de novas raças as ferramentas evoluíram e, aos poucos, tornaram-se tão essencial quanto abstrata em sua maior parte. De acordo, com a pesquisa realizada podemos afirmar que, encontraram-se vários relatos que o homem vivia em grupos e alimentava-se do que obtinha com as atividades da caça, pesca. Como que, nos tempos primitivos não havia posses individuais, não era contabilizar. Quando as plantas começaram a nascer os antepassados descobriram que podiam se alimentar das mesmas, a partir daí iniciou-se um novo modo de vida com o cultivo de terras.

Assim, com a organização das aldeias houve uma necessidade cada vez maior de coordenação e o planejamento da produção das terras, dos rebanhos, a quantificação, quantos de semente precisaram e quantas luas até a próxima colheita. Com isso, surgiram as primeiras necessidades das palavras, pois era fácil indicar com os dedos das mãos, era um dedo para cada elemento.

Porém, com o passar do tempo nossos antepassados não conseguiram contabilizar a contagem com os dedos pois a produção foi aumentando cada vez mais. Então se começou a usar montes de pedrinhas uma para cada objetivo a ser representado, mas a necessidade de conservar a informação deve ter levado a substituição das pedrinhas por marcas em ossos, bastões, paredes das cavernas, por nos em cordinhas e diferente formas de registro.

Apesar de a história de antigas civilizações mostrarem o contrário, fazendo o brincar se transformar em pecado, assim como o lúdico contribui para o desenvolvimento e auxilia a aprendizagem do ser humano devemos ressaltar também que ele não é a única alternativa para a melhoria do intercambio ensino-aprendizagem. Sendo uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados por

parte dos educadores interessados em promover mudanças onde Sérgio Roberto Lopes menciona que Jean Piaget coloca:

O conhecimento se dá a partir das constantes interações do sujeito com seu meio externo e por isso não é concebido como sendo uma simples cópia da realidade. (Sérgio Roberto Lopes, 2007, p. 29)

Pois, é através dos jogos e brincadeiras que tornaram essencial uns conjuntos de sentimentos e regras a serem cumpridas. Criando assim uma situação de ensino aprendizagem constituindo um referencial importante na prática pedagógica conforme Rau coloca que Kishimoto defende:

Os jogos e as brincadeiras se modificam de geração em geração, refletindo as transformações sociais. Acrescentamos que o lúdico se manifesta através do jogo, do brinquedo e da brincadeira, termos que conceitualmente, apresenta diferenças. (Maria Cristina Trois Dorneles Rau, 2007, pag.40).

Logo sabendo que, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando, ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança.

2.2 DIFERENCIAÇÃO ENTRE LUDICIDADE E JOGOS E SUAS REAIS CONTRIBUIÇÕES À APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS.

A escola é considerada um local que abrange pessoas das diferentes classes sociais e tem um importante papel em ensinar o conhecimento científico para ser aplicado por todos na sociedade, a fim de, garantir a promoção e relações independentes e significativas.

No entanto, muito foi discutido sobre a importância e contribuições para a vivência diária do lúdico na matemática com crianças em fase pré-escolar de faixa etária entre quatro e seis anos. Onde, os jogos e as brincadeiras foram formas de liberação a imaginação espontânea para melhorar a compreensão das dificuldades do ensino aprendizagem das crianças, constituindo um referencial importante e de valor como também indispensável à prática pedagógica. Segundo

Kishimoto:

A brincadeira constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, com a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. (Kishimoto 1994, pag.4)

Os jogos e as brincadeiras foram uma forma de liberação para a imaginação espontânea para melhorar a compreensão das dificuldades do ensino aprendizagem das crianças, constituindo um referencial importante e de valor como também indispensável para um trabalho pedagógico que almeje obter ótimos resultados. Onde Grando afirma que:

A inserção dos jogos nas aulas de matemática pode acontecer em todos os níveis de ensino, sendo que o mais importante é que os objetivos sejam claros, a metodologia a ser utilizada seja adequada ao nível que se está trabalhando e, principalmente, que represente uma atividade desafiadora ao aluno para o desencadeamento do processo. (Grando, 2004, p. 24)

Como podemos compreender, o jogo sempre foi um processo metafórico, ele ultrapassa o presente no sentido do futuro, transforma o real por meio do possível e lhe dá a dimensão do imaginário. Ainda, por meio dele podem também ser percebidas as dificuldades dos alunos em relação à tabuada, soma, subtração, e divisão. A partir de então, se propõe a uma forma diferente de se trabalhar esses problemas matemáticos através de jogos de bingo utilizando de cartelas e feijão para as crianças como sendo uma opção diferenciada muito interessante.

Dessa forma, ficou apreendido que cada criança deve ser estimulada para que o resultado significativo venha de seu próprio esforço, para poder aprender e obter bons resultados e entendendo que são capazes quando querem realizar uma atividade. Assim, foi percebido que, a matemática está próxima da vida de cada um.

Sendo assim, o jogo pode ser entendido como uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva do educando que a levará consigo.

Conforme as pesquisas realizadas podemos afirmar que, há muito ainda para contemplar e jogar nas escolas. Nas cadeiras, nas praças, em todos os lócus viventes existe o modificável se der passagem para a imaginação e para sonhos ainda que a realidade os condene não se puna por brincar, fazer alguma coisa

com quer que seja. Na pressa, o jogo se inverte o brincar é treinar para a fuga.

Aonde, jogos em grupo se tornam caminhos para um jogo estruturado no qual eles intrinsecamente motivados a pensar e a lembrar de combinações numéricas, jogos em grupo permitem também que as crianças decidem qual jogo elas querem jogar, quando e com quem, finalmente esses jogos incentivam interação social e competição que Kishimoto defende.

O jogo possui como característica marcante a existência de regras, tem sua realização em um tempo de espaço definidos, possuindo uma localização histórica e geográfica e uma seqüência na própria atividade.(Tizuko Morchida Kishimoto, 1994, p. 4).

No sentido prático no brincar ingênuo e na infantilidade da tarefa repousa o instinto da sobrevivência o que lhe fornecerá educação para vida toda e se não aprender será presa fácil na luta da vida.

Portanto, é dessa maneira que o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

A ludicidade sempre foi pensada no sentido de sistematizar os conhecimentos teóricos e práticos centrais para a utilização do lúdico como recurso pedagógico pelos professores da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. Assim, tendo como ponto principal as necessidades e os interesses do educando e do educador no processo ensino-aprendizagem.

O lúdico buscou continuamente estar fundamentado nas concepções teóricas e práticas de autores de grande expressão na área educacional. Enfocando a classificação dos jogos, o papel do educador e a organização de espaço e materiais com o objetivo de tratar de questões relativas ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil a partir da ação lúdica da criança.

Sendo assim, o brincar torna-se um eixo fundamental no desenvolvimento na aprendizagem do ser humano e por isso foi resgatado por meio das brincadeiras e brinquedos que fizeram parte da infância trazendo a possibilidade de rever sentimentos, sensações diferentes culturas e linguagens que podem contribuir e muito para o aprendizado. Atualmente, com a perda excessiva de valores nas

comunidades, na sociedade e principalmente nas famílias foi resgatada a cultura infantil através do lúdico.

3. A APRENDIZAGEM LÚDICA DA MATEMÁTICA E SEU USO NO COTIDIANO DE VIDA DAS CRIANÇAS.

Nem tudo que se estuda hoje na matemática é aplicada em nosso cotidiano, então cabe ao professor a difícil tarefa de deixar claro para as crianças que na maioria do entendimento científico e a relação das coisas que existe em nosso redor. A matemática é uma matéria escolar não muito apreciada pelas crianças, mas sem esta disciplina elas ficarão desconfortáveis não só apenas na escola mais em atividades de seu cotidiano. Onde, afirma Piaget em uma das obras de Marília Toledo:

Onde é a nossa necessidade lógica de estabelecer uma organização (que não precisa ser especial) entre os objetos, para termos certeza de que contamos todos e de que nenhum foi contado mais de uma vez. (Marília Toledo. 2010, p. 19).

Quando a criança chega à escola ela traz consigo uma grande quantidade de conhecimentos do seu cotidiano de acordo com a sua realidade. Sendo que, é na escola ela vai estabelecer uma nova relação cognitiva com o mundo. No ambiente escolar que a criança esta diante de tarefa particular como entender as bases científicas no processo de aprendizagem que ela tem suas próprias generalizações e significados.

Porém, a criança não sai dos seus conceitos, mas sim entra em um novo caminho, sendo eles o caminho da análise intelectual, da comparação, da unificação, e do estabelecimento de relações lógicas aonde Marília Toledo cita Piaget:

Assim sendo, a educação matemática ao invés de “converter os alunos em meros receptores conformistas”, deve privilegiar as ações do sujeito, como as relações que este pode criar à medida que interage com seu meio. (Marília Toledo, 2010, p. 31)

Ao adquirirem conhecimento as crianças constroem por elas mesmas, em relação direta, onde são capazes de fazer sobre sua própria realidade em

condições de captar, compor e transformar e o papel do professor se dá ao de criar situações onde o aluno possa pesquisar observar estruturar suas próprias ações.

Construindo assim, um ambiente escolar favorável onde o aluno possa estabelecer trocas com seu meio, para uma construção das atividades cognitivas no processo de equilíbrio foi explicitado, pois é de suma importância explicar que os conceitos matemáticos não são adquiridos por transmissão verbal, mas sim de uma construção gradativa das estruturas poder-se-ia elaborar uma prática educacional para essa construção dos conhecimentos lógicos e não por meios de regras e símbolos.

Seja no ensino da matemática ou de qualquer outra matéria deve-se sempre levar em consideração as descobertas de cada aluno, pois é através da descoberta que se aprende, pois ficará marcada para sempre na memória de cada aluno por isso não se deve privar nem uma criança de suas descobertas.

O professor deve atingir todos os níveis, desafiando-os para provocar o avanço para definir o conhecimento lógico mais adequado, ele deve antes de tudo ver qual o nível que se encontra o aluno, o papel do professor e a qualidade pedagógica das atividades propostas aparecem com elementos fundamentais para a constituição de experiências significativas do ensino e aprendizagem em matemática.

4. FUNDAMENTAÇÃO METODOLÓGICA E PROCEDIMENTOS

Com base em estudos realizados através de materiais multimeios e multimídias, pode-se afirmar que a Metodologia Científica é a parte de um trabalho científico que denomina quais os métodos de pesquisa utilizados para a efetivação contínua desse trabalho. Assim, verifica-se cada ponto integrante da atividade para concretizar-se em métodos e conhecimentos reais e verdadeiros. Portanto, a pesquisa realizada é parte integrante de uma busca ao novo conhecimento, procedimentos, experiências e práticas, formando uma base teórica e prática inovadora e consciente Demo afirma que:

Pesquisa coincide com a vontade de viver, de sobreviver, de mudar, de transformar, de recomeçar. Pesquisar é demonstrar que não se perdeu o senso pela alternativa, que a esperança é sempre maior que o fracasso, que é sempre possível reiniciar. No fundo, pesquisa passa a ser a maneira primeira de o ator político se colocar, se lançar, seja no tatear cuidadoso desconhecido ou hostil, seja no medir das próprias forças diante de forças contrárias, seja na instrumentação estratégica da ocupação de espaço. (Pedro Demo, 2001, p. 39)

Como, o termo metodologia abrange alguns conceitos básicos em relação ao seu campo de estudo, neste trabalho valorizou-se a busca ao conhecimento novo, emancipatório, consciente, inovador e transformador. Apropriou-se da metodologia para explicar como a Fundamentação Metodológica e Procedimentos do tema foram explorados, entendido e apreendido. Como sendo, a metodologia um instrumento de trabalho da pesquisa, discorrendo desta prática referiu-se pela instigação de respostas aos problemas impostos. Ressaltando a mesma, a importância de seus procedimentos técnicos racionais e sistemáticos para solucionar um problema ou informações necessárias para explicar um determinado assunto.

(...) a pesquisa como atividade cotidiana considerando-a como atitude, um “questionamento sistemático crítico e criativo, mais a intervenção competente na realidade, ou o diálogo crítico permanente com a realidade em sentido teórico e prático”. (Demo, 1996, p.34)

Sendo assim, para a construção do presente trabalho realizou-se por meio de uma pesquisa bibliográfica, a busca de explicações sucintas sobre a prática pedagógica do ensino de matemática para crianças de faixa etária entre quatro e seis anos baseada na ludicidade e jogos. Nessa perspectiva, foi possível perceber a grande importância de utilizar meios diferenciados para alcançar uma

aprendizagem de qualidade e o desenvolvimento integral de cada educando em fase de desenvolvimento. Sobre a pesquisa Pedro Demo coloca que:

A - Pesquisa como princípio científico e educativo faz parte integrante de todo processo emancipatório, no qual se constrói o sujeito histórico auto-suficiente, crítico e autocrítico, participante, capaz de reagir contra a situação de objeto e de não cultivar os outros como objeto;

B – Pesquisa como diálogo é processo cotidiano, integrante do ritmo da vida, produto emotivo de interesses sociais em confronto, base da aprendizagem que não se restrinja a mera reprodução; na acepção mais simples, pode significar saber, informar-se para sobreviver, para enfrentar a vida de modo consciente. (Pedro Demo, 2001, p. 42)

O trabalho apresentado pôde ser concluído por meio de pesquisas bibliográficas de Mochida Kisimoto em relação a seus pensamentos, com práticas de leituras interpretativas em livros, artigos e materiais via internet sobre o tema explicitado. As metodologias se basearam em atividades de busca e reflexão das práticas docentes desenvolvidas na sociedade atual, comparando-as com épocas passadas, onde foi possível perceber as evoluções que ocorreram.

Sendo assim, os conceitos aqui apresentados foram reflexivamente estudados e interpretados para concretizar a ideia de basear a prática pedagógica no diálogo e na ludicidade, podendo conquistar uma educação libertadora que contribua para a formação integral do ser humano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desse trabalho de conclusão de curso objetivou durante todas as etapas de pesquisa, relevante preocupação com um tema que fosse de relevância à área escolar. Por isso, houve comprometimento maior para a escolha do tema a ser trabalhado envolvendo a problematização, o planejamento, a busca por materiais e novos conhecimentos, os estudos, leituras reflexivas e críticas até chegar à última fase do trabalho. Por trazer em sua essência o anseio de saber cada vez mais sobre a trajetória e a utilização da ludicidade para o ensino da matemática para crianças em idade pré-escolar.

Como pudemos entender a utilização do lúdico é pedagogicamente muito importante, pois é através dos jogos, brincadeiras e brinquedos pedagogicamente direcionados em sala de aula que estimula-se o raciocínio matemático, um convívio social melhor. Pois, quando o aluno trabalha em equipe ele recupera uma boa parte do seu egocentrismo natural. Assim, o jogo pode ser utilizado de várias maneiras como estratégia para apresentar um novo conteúdo ou pode ser utilizado no final para reforçar o que lhes foram apresentados.

Delimitando então, a partir do problema e objetivos como deveria se proceder, e esta acabou enquadrando-se na classificação geral da pesquisa científica bem como básica, onde seu estudo é denominado puramente bibliográfico e qualitativo sem previsão de aplicação na prática que tomou por base os materiais já publicados. No entanto, para expor as ideias e anseios do estudo, os seus objetivos fundamentaram-se semelhantemente ao de uma pesquisa explicativa, procurando por meio da razão a explicação de dúvidas corriqueiras do cotidiano vivido, mas não adotando nenhum tipo de método experimental.

Assim, sempre se teve um cuidado maior com a veracidade das informações, ideias e dados coletados tentando inter-relacionar o problema com os objetivos e fundamentação metodológica da mesma com o intuito de alcançar o êxito e fazer a diferença no empenho de assegurar a permanência e o estudo desses educandos. Todavia, como garantia efetiva de aprendizagens foi preciso empenho, dedicação e ousadia na busca e assimilação do conhecimento.

Durante todo o processo de busca e apreendimento do novo conhecimento procurou-se seguir alguns objetivos mencionados como norteadores do estudo. Contudo, se faz nesse momento apresentar verdadeiramente os resultados da investigação, demonstrando que foram alcançados os objetivos propostos da mesma.

Foi apresentado um pouco da história da matemática e as suas contribuições com o intuito de conhecer e apresentar mais para as crianças sobre essa história que através disso a uma aproximação maior entre as criança e a disciplina. O lúdico aproxima as crianças sem que haja um receio sobre a matéria, através do lúdico foi percebido que as crianças compreendem o que o professor quer passar para os mesmos.

Através dos jogos é mais surpreendente ainda os resultados, pois através dos jogos e brincadeiras as crianças se interessam mais e a concentração é imensa. Pois, é notável no olhar de cada criança e nos gestos a alegria e o aprendizado de cada uma estampado no rosto.

Assim percebeu-se que os jogos e as brincadeiras tem uma contribuição muito valorosa no aprendizado da matemática, pois eles estimulam um grande interesse, prendendo a atenção e estimulando o interesse de cada um de forma diferente e especial. Foi percebido também que as crianças adquirem mais responsabilidade, aprendem a dividir, a respeitar o próximo e ate a convivência em conjunto sem conflitos. Pode-se observar um ótimo resultado nesse projeto e a obtenção do resultado esperado.

Com isso, destacando a influência que o ambiente escolar estimulador a as relações com as diferentes culturas trazem de benefícios para desenvolverem uma aprendizagem libertadora e conscientizadora que busca o crescimento integral dos indivíduos, formando-os para a vida em sociedade, agindo com respeito, igualdade, autonomia, competência e responsabilidade.

REFERENCIAS

DEMO, Pedro. Pesquisa e construção de conhecimento. **2. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1996.**

_____, **Pedro.** Pesquisa – Princípio Científico e Educativo. **8. ed. São Paulo: Cortez, 2001.**

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba, 2007.

GRANDO, R. C. O jogo e a matemática no contexto da sala de aula. São Paulo. Paulus, 2004.

KISHIMOTO, Tisuko Mochida. O jogo e a brincadeira infantil. São Paulo: Cortez, 1997.

TOLEDO, Marília. Teoria e Prática de Matemática. São Paulo, 1ª edição, 2009.

LOPES, Sérgio Roberto. Pesquisa no ensino de matemática. Curitiba: Ibpe, 2007.