



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

O LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Autores: PAULA TATIANE DE ALMEIDA VIEIRA;

A matemática é considerada uma das disciplinas mais difíceis do currículo. Muitos alunos questionam “por que ou para que” estudar matemática, chegam a considerá-la um “bicho-papão”. Isso porque não conseguem visualizar a importância dessa disciplina em sua vida, além das limitações no processo de ensino-aprendizagem, especialmente no que diz respeito aos recursos pedagógicos aplicados no ambiente escolar. Nos anos 80 começaram mudanças no ensino da disciplina. Os fatos do dia a dia, jogos, brincadeiras, dentre outros artifícios, trouxeram a disciplina para mais perto do mundo real e atraíram muitos estudantes. A partir dessa época a matemática começa a deixar para trás heranças do ensino tradicional e a também chamada matemática moderna, que lidava de forma abstrata com conceitos complexos. Com a implantação dos Parâmetros Curriculares para a educação em 1990, o Ministério da Educação buscou sistematizar ideias que servem como princípios norteadores das reformas curriculares em todas as esferas da educação no Brasil. Ao definir os objetivos do ensino de Matemática, os Parâmetros enfatizaram a participação crítica do aluno, estabelecendo a importância de conectar a matemática com outras disciplinas e também com o conhecimento prático do educando. Neste sentido, os Parâmetros Curriculares Nacionais em Matemática trouxeram uma ampla visão do ensino da matemática, não apenas como meio de levar o aluno a enxergar a matemática como uma ciência, mas também buscando instrumentalizá-lo tecnologicamente para que ele enfrente e resolva diversas situações-problema tanto do dia-a-dia quanto da vida escolar. Após essas reflexões, o trabalho em questão busca apresentar uma revisão de literatura refletindo sobre a inserção do lúdico como recurso pedagógico para a aprendizagem em matemática. Desse modo, o **objetivo** geral é apresentar atividades lúdicas que podem ser aplicadas no ensino da matemática. A **metodologia** utilizada constituiu-se de uma pesquisa bibliográfica, a qual se realizou por meio de resumos bem como de fichamentos de livros, artigos, textos e pesquisas da internet. Procedimento este adotado no intuito de se realizar uma revisão de literatura e, assim, refletir sobre os desafios que esse assunto tem causado na vida da comunidade escolar. Como **resultados e conclusão** o presente trabalho constatou que muitos autores e pesquisadores vêm discutindo a importância de se trabalhar o lúdico em sala de aula. Segundo eles, o lúdico deve ser parte integrante da vida escolar, não somente no aspecto do divertimento, mas como recurso de aprendizagem e de penetrar na realidade do aluno.