

FACULDADE DOCTUM DE PEDAGOGIA DA SERRA

**GLEIDI MORGADO
MAYCON GAMA
PATRICIA OLIVEIRA**

**PRÁTICAS DE LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Serra

2019

**GLEIDI MORGADO
MAYCON GAMA
PATRICIA OLIVEIRA**

**PRÁTICAS DE LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Faculdade Doctum de Pedagogia da Serra como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a Dr^a Vasti Gonçalves de Paula

Serra

2019
GLEIDI MORGADO
MAYCON GAMA
PATRICIA OLIVEIRA

**PRÁTICAS DE LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo Científico apresentado à Faculdade Doctum de Pedagogia da Serra como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Aprovada em pela banca composta pelos professores:

ORIENTADORA

EXAMINADORA 1

EXAMINADORA 2
PRÁTICAS DE LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAS.

MORGADO, Gleidi¹
GAMA, Maycon
OLIVEIRA, Patricia

RESUMO

A proposta do trabalho foi o estudo da presença da ludicidade no ensino da matemática no contexto escolar dos anos iniciais. A pesquisa comentou sobre como jogos e brincadeiras se manifestam como estratégia nas metodologias educacionais nas classes da Educação Infantil. A brincadeira é uma ação inerente à vida infantil, sendo assim, pode ser um recurso eficiente para ser aplicado no processo educacional de criança. Através de um estudo pautado nos fundamentos contidos em diversas bibliografias, buscou-se identificar como a aplicação de atividades lúdicas aliado a atividades pedagógicas podem transformar o aprender matemática numa ação prazerosa, significativa, e com resultados cada vez mais satisfatórios. Os estudos foram embasados em estudos que abordam o ensino nos primeiros anos da infância e todas as suas características, e também em pesquisadores que abordaram em seus estudos especificamente a aplicação do lúdico no ensino da matemática. Através desses direcionamentos de pesquisa, ocorreu o diálogo entre os autores para alcançar os objetivos do estudo que foram caracterizar e demonstrar a importância da ludicidade no ensino da matemática nos anos iniciais.

Palavras-chave: Lúdico. Matemática. Brincadeiras. Jogos.

INTRODUÇÃO

O indivíduo de uma maneira geral, ao longo de sua vida, está de maneira continua descobrindo e aprendendo, a partir do contato de todos que os cercam, e pelo comando sobre o meio em que vivem. Nesse sentido de busca, de troca, além da interação e apropriação é o que pode ser colocado com o processo de educação e aprendizagem.

A pesquisa buscou mostrar como as atividades desenvolvidas de forma lúdica podem servir como uma eficiente maneira de fazer com que a criança descubra e reflita através

¹Alunos do curso de Pedagogia da Faculdade Doctum de Serra turma 2018/2. E-mail das autoras:.....

das brincadeiras, e desenvolva suas potencialidades no âmbito da matemática já nos primeiros anos na Educação Infantil.

O lúdico pode ser destacado como uma das formas mais eficientes de envolver a criança nas atividades. Sendo a brincadeira algo inerente a criança, usar sua forma de ver o mundo para atraí-lo em prol de objetivos pedagógicos, é algo muito importante e significativo.

A pesquisa aqui apresentada teve por objetivo analisar o significado e a importância das atividades lúdicas no ensino da matemática nas etapas iniciais, com o intuito de enriquecer os estudos a respeito do tema.

O professor ao longo deste contexto tem o papel de intermediar os processos de ensino e aprendizagem, fazendo com que as atividades lúdicas sejam ferramentas para que o ensino bem estruturado seja de fato colocado em prática durante as atividades propostas.

Este trabalho teve como objetivo geral analisar o uso de técnicas lúdicas no âmbito da matemática nos processos de ensino e de aprendizagem na primeira etapa da escolarização. De maneira específica vislumbrou-se verificar como atividades lúdicas podem ser aplicadas na Educação Infantil, assim como caracterizar teorias a respeito do tema, e justificar a importância do uso de atividades lúdicas no cotidiano das crianças, mostrando que isso possibilita aos educandos um processo de ensino e aprendizagem muito mais significativo, assim como pode influenciar positivamente no que diz respeito a vida social e ao desenvolvimento social do sujeito, e também especificamente no trabalho com a matemática.

Logo é de elevada relevância o uso das brincadeiras e dos jogos nas estruturas pedagógicas matemáticas, já que os ensinamentos podem ser feitos através de atividades com teor lúdico.

Segundo Almeida (2011, p.2) “o lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade”.

Seguindo a ideia de Lima (2015, p.4) “para que a educação lúdica caminhe efetivamente na educação é preciso refletir sobre a sua importância no processo de ensinar e aprender. Cientes da importância do lúdico na formação integral da criança.”

O estudo da importância e dos métodos de aplicação de recursos lúdicos dentro de sala de aula se fez necessário a partir do momento em que entendeu-se que a ludicidade é um importante recurso para auxiliar o pleno desenvolvimento da criança.

Muitas vezes, acredita-se que nos primeiros anos da vida escolar de uma criança já se deve iniciar conteúdos mais avançados, como a alfabetização por exemplo, mas o papel destas etapas não é este, e sim incentivar o desenvolvimento pleno das crianças em outros aspectos mais subjetivos, como a ludicidade. Por este motivo, pesquisas pautadas nesse tema tornam-se válidas, para aperfeiçoar o desenvolvimento e aplicação de métodos lúdicos nessa etapa da escola. Sendo assim, denota-se a importância do estudo, visto que esse tipo de prática pode enriquecer as práticas pedagógicas e tornar o processo de aprendizagem mais prazeroso e significativo.

Para atingir os objetivos propostos, a pesquisa será fundamentada em uma revisão de literatura de caráter qualitativo, fomentando a discussão sobre o tema na ótica de diferentes pesquisadores. E será estruturada da seguinte forma: inicialmente é trabalho os conceitos e características do lúdico em sala de aula, posteriormente, deliberado acerca dos jogos e brincadeiras no contexto do aprendizado da matemática, e como esses podem impactar os processos pedagógicos.

1 – REVISÃO DE LITERATURA

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CARACTERIZAÇÃO E APLICAÇÃO NAS SALAS DE SALA DE AULA

O lúdico deve ser visto como um elemento muito mais importante do que somente algo utilizado para a diversão, a ludicidade deve ser desenvolvida por diversos fatores, pois através da utilização de jogos e brincadeiras é possível impactar uma criança como de nenhuma outra forma, e assim conseguir obter resultados satisfatórios além de auxiliar no pleno desenvolvimento da criança. Isso se dá a partir do momento em que o adulto ingressa no mundo lúdico da criança, onde está terá muito mais interesse e facilidade de realizar as tarefas que são construídas para serem utilizadas na educação, podendo ser empregada com excelentes resultados na matemática.

As atividades lúdicas deixaram de ter somente uma ideia de algo não construtivo e passou a ser olhado como círculo essencial do procedimento de qualquer pessoa que traz ao lado com o seu cenário cotidiano, para cima da diversão, a possibilidade de aprendizagem em vários âmbitos, inclusive o da matemática

A etimologia da palavra lúdico origina-se de “ludus” que tem como significado jogo. Desta forma se torna possível crer que existe uma referência apenas ao ato jogar, ao divertimento com o caráter “não sério”, entretanto mediante estudos, Diversas linhas de estudo, em psicologia com Piaget e Vygotsky, em filosofia com Froebel e Dewey, trouxeram essa vertente do brincar como algo inerente à natureza humana que também colabora para o aprendizado, de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo (MENEZES, 2009, p.20)

A brincadeira e os jogos, devem ultrapassar o limite do brincar de forma livre, podendo também gerar interferências no âmbito pedagógico e social, além da brincadeira sendo uma atividade de somente recreação. No âmbito da matemática, jogos de raciocínio lógico ou que utilizem cálculos desde os mais simples aos mais compostos podem fomentar na criança o prazer pela matemática.

Cabe citar que “o brincar como atividade livre e espontânea da criança, e ao mesmo tempo referendou a necessidade de supervisão do professor para os jogos dirigidos apontando questões sempre no contexto atual” (KISHIMOTO, 2001, p.14).

Seguindo a linha de raciocínio de Kishimoto, o autor cita também que o jogo e a brincadeira são ações que estão ligadas diretamente à aprendizagem, não fazendo referência somente a educação dita formal, que aborda conteúdos, mas também a social, já que nela a criança acaba por reproduzir situações já vivenciadas e observadas em situações anteriores. Em seus estudos Kishimoto (2001, p.74) enfatiza que: “nas brincadeiras, a criança tenta compreender o seu mundo e reproduzir situações da vida e nesse momento é pertinente inserir pautas que venham a contribuir no processo pedagógico”. Nesse teor, cabe ainda ressaltar o seguinte ponto de vista

Aprender é uma necessidade orgânica, é social para a criança, por que tanto seus poderes devem ser traduzidos em seus equivalentes sociais, como o objetivo deve permitir através de sua conotação fortemente socializadora, a manifestação orgânica potencial da criança (AMARAL, 2008 p.103).

Vygotsky (1998) acredita que o ser humano é um ser social em sua essência, sendo que toda a sua aprendizagem vem de uma atividade interpsicológica, ou seja, uma aprendizagem exterior, para depois se transformar em intrapsicológica, que seria algo subjetivo e pessoal de cada um, ou seja, o aprendizado se dá inicialmente do meio social para depois atingir a esfera individual de cada pessoa. Por isso investir em jogos e brincadeiras que tenham a matemática como elementos central, pode aguçar a criança nesse sentido, fazendo com que seu desempenho escolar nessa disciplina ocorra de modo mais satisfatório.

O desenvolvimento da criança se dá primeiramente, com a interação entre ela e as pessoas que a cercam, a respeito do desenvolvimento proximal:

A distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p.112)

Para Vygotsky (1998) na colocação supracitada, o grau de desenvolvimento chamado de real mostra tudo àquilo que o infante já é capaz de realizar sozinho, ações começam a ser concretizadas através de seu desenvolvimento.

O lúdico pode ser considerado um recurso para ser utilizado em meio às propostas pedagógicas, já que faz parte da natureza infantil podendo contribuir para o amadurecimento dos processos que estão em formação. É no momento em que a criança brinca e entra no mundo do faz-de-conta que essas aprendizagens se dão de maneira mais intensa. (MENEZES, 2009, p.20)

O pesquisador supramencionado ainda enfatiza que no momento em que as crianças estão brincando com elementos imaginários há também várias representações de acontecimentos reais do cotidiano da criança, como a questão de determinadas regras e comportamentos que são do cotidiano da criança e passam a ser atreladas aos jogos mesmo que de modo inconsciente. Sendo que muitas vezes essas regras e valores podem ser empregadas em sentido pedagógico, seja no âmbito matemático como em outras áreas do conhecimento.

Sendo assim, todas as circunstâncias que o infante viveu podem servir de subsídios para a suas criações imaginárias, “a criança observa, vive e depois combina, cria e recria as

situações de sua brincadeira, fato que faz com que ela aprenda de acordo com o que conhece em seu meio” (MENEZES, 2009, p.20). Sendo assim, na visão do autor, a criança pode ser considerada como um ser que recria realidades vividas em seu cotidiano e podem modificar algumas situações, e isso tem um grande papel no desenvolvimento da criança;

2 APORTE TEÓRICO

Neste momento do texto, é importante trazer um embasamento teórico mais conceitual acerca do lúdico, ofertado por meio dos jogos e das brincadeiras.

O jogo não é organizado por meio de uma determinada lógica científica, e sim a lógica dentro de um determinado âmbito social, com uma forma de comunicação que se entrelaça com o cotidiano da criança, tendo a possibilidade então de ter impactos e novas formas de interpretar a brincadeira segundo o contexto social onde está sendo praticado

Cada contexto social acaba por criar uma concepção de jogo própria, e esta criação não se trata apenas de determinar uma definição para tal, é algo muito mais complexo o significado dado ao jogo é aquele que o grupo social compreende, que é veiculado através da linguagem e é com o poder dela que esse significado se fixa, podendo ser alterado quando necessário por demandas trazidas pela sociedade. (MENESES, 2009, p.29)

Nesta mesma ótica Kishimoto (2009, p.17) enfatiza:

Cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”. De acordo com essa concepção o jogo recebe a imagem e o sentido que cada sociedade fornece para ele. Na possibilidade de ser observado o jogo como um sistema de regras, pode-se pensar em diversos tipos que possuem regras claras e explícitas como o xadrez, dama ou até mesmo jogo de cartas.

No segundo sentido colocado para o jogo segundo Kishimoto, a regra é o elemento que caracteriza e rege a estrutura das ações, assim como a maneira de agir perante certa situação dentro um jogo, quando o sujeito joga desta forma, está botando em prática regras, mas não apenas isso, está também desenvolvendo uma atividade lúdica. O terceiro ponto destacado para o jogo é observá-lo como um objeto, ou seja, seria a

materialização do jogo, em seu modo concreto, seja este de da forma que se apresente. Desta forma é possível notar o jogo, seus significados, atribuídos através de tradições e culturas, ou pelas normas ou materiais que os formam

O jogo também pode ser visto como uma expressão de comunicação, para os seres humanos que já possuem suas estruturas cognitivas completamente formadas, o meio mais comum de comunicação é a linguagem verbal, estando as crianças num nível de desenvolvimento cognitivo em que elas ainda não dispõem da linguagem para se comunicar é através das brincadeiras e dos jogos que elas acabam por se comunicar, manifestar seus pensamentos e sentimentos (MENESES, 2009, p.24)

Foi possível perceber que o brincar está inerente as práticas sociais da humanidade desde tempos remotos, e que traz impactos positivos tanto no âmbito do desenvolvimento assim como nos processos de ensino e aprendizagem, justamente por esse motivo precisam ser pautas largamente debatidas e exploradas em distintos fatores.

Um exemplo concreto de fatores externos utilizados nas brincadeiras, trata-se da atividade de teor lúdico, conhecida popularmente como “faz-de-conta” onde a criança faz uso em determinados momentos de informações presentes em sua rotina, fazendo uso da sua imaginação, e mesclando elementos de vivência com elementos puramente inventados para a brincadeira.

Quando a criança brinca, ela cria uma situação imaginária, sendo esta uma característica definidora do brinquedo em geral. Nesta situação imaginária, ao assumir um papel a criança inicialmente imita o comportamento do adulto tal como ele observa em seu contexto (CERISARA, 2008, p.130)

Ou seja, o brincar não segue padrões pré-determinados, e sim vai se formando de acordo com a imaginação e os objetos que eventualmente a criança disponha. Nesse cenário, o profissional docente pode conduzir o estudante ao aprendizado por meio dessas atividades, fomentando a experimentação. Para Vygotsky (1998, p.18):

Para entendermos o desenvolvimento da criança, é necessário levar em conta as necessidades dela e os incentivos que são eficazes para colocá-las em ação. O seu avanço está ligado a uma mudança nas motivações e incentivos, por exemplo: aquilo que é de interesse para um bebê não o é para uma criança um pouco maior. A criança satisfaz certas necessidades no brinquedo, mas essas necessidades vão evoluindo no decorrer do desenvolvimento. Assim, como as necessidades das crianças vão mudando, é fundamental conhecê-las para compreender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade.

Sendo assim, os jogos e brinquedos se direcionado podem ser atividade lúdicas com grande capacidade pedagógica aliada ao divertimento e desenvolvimento da criança, se caracterizando em uma linguagem mais empírica, como o aprender brincando. Porém, Vygostsky (1998) ressalta ainda que as brincadeiras devem ser adequadas ao desenvolvimento da criança, atividade muito complexas para a idade, ou simples demais, podem acarretar em desmotivação pela criança, conseqüentemente tornando a atividade pouco atrativa e significativa pedagogicamente falando.

2.1 OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS

Hoje ao entrarmos em uma sala de aula, na maioria das vezes, observamos crianças falantes e inquietas, geralmente pouco interessada em seus deveres, muito questionadora e dinâmica em seus pensamentos e associações.

A criança é um ser em formação. Deve-se cuidar para que essa formação seja natural e a mais rica possível em termo de possibilidades. É necessário saber aonde se quer chegar para escolher os caminhos a seguir, daí a necessidade de estabelecer às razões de se trabalhar as ideias matemáticas na educação infantil, um momento que serve para alicerçar a construção dos conceitos matemáticos.

A Matemática desenvolve na criança o raciocínio lógico, a sua capacidade para pensar logicamente e resolver situações-problema, estimulando sua criatividade. Sendo útil por permitir o contato permanente com formas, grandezas números, medidas, contagens, etc.

Toda atividade na Educação Infantil deve ser pensada, planejada e elaborada de acordo com a necessidade apresentada por cada faixa etária. Deve permitir que as crianças usassem estratégias, estabeleçam planos, descubram possibilidades, isto é, a brincadeira deve ser permeada por diversas situações problema. A ludicidade quando aplicada com objetivos pertinentes permite sua adequação para as demais áreas do conhecimento, representadas nesse contexto pela Matemática.

Definir os elementos que compõem o cenário das atividades lúdicas é algo complexo, tais definições se confundem e se embaraçam a cada momento e a cada pesquisador que

tem o intuito de analisar o tema. O jogo pode ser visto de três formas distintas: “Como resultado de um sistema linguístico que ocorre dentro de um contexto social; como um sistema de regras e ainda como um objeto” (KISHIMOTO, 2009, p.16). A partir desta maneira de interpretar o jogo, o seu sentido está atrelado diretamente ao contexto social onde ele é vivenciado e o jogo não está sujeito a métodos concretos, e sim a uma mistura de elementos do cotidiano

O ato de brincar não implica necessariamente a utilização somente de fatores do imaginário, é possível também aliar situações de fato vividas com elementos do campo do imaginário. Tal ajuntamento do real com elementos puramente do imaginário embasa a recombinação de modo criativo de experiências reais com seus conceitos imaginados assim como dos materiais utilizados para brincadeiras; sendo que estes podem auferir o nome de brinquedo.

A brincadeira pode ser vista como uma forma de interpretação que a criança fez sobre o brinquedo, ele não condiciona as ações da criança, mas oferece um suporte que poderá ganhar inúmeros significados a partir do imaginário e de acordo como o decorrer da brincadeira. No momento que se vive a infância e que se brinca, existe no brinquedo e na brincadeira um pouco do mundo real, dos valores da sociedade, mas existe também elementos do imaginário (BROUGÈRE, 1995, p.4)

Brougère (1995) enfatiza que outro elemento da atividade de teor lúdico que acaba assumindo uma alta relevância trata-se do brinquedo. Embora existam brincadeiras que não necessitem do brinquedo, em determinados casos o brinquedo assume a função de ferramenta que concretiza o imaginário de uma criança, sendo que com o passar do tempo, a criança pode utilizar um mesmo objeto para representar diferentes elementos dentro de suas brincadeiras

O brinquedo permite diversas formas de utilização, estimula a representação, já que não existe uma estrutura pré-estabelecida para o seu manuseio. Vale a pena ressaltar que o brinquedo tratado aqui pode não ser necessariamente algo que tenha sido pensado e construído para o brincar, como uma boneca ou um carrinho, um brinquedo pode ser qualquer objeto que a criança deseje brincar e que esteja envolvido na ação da brincadeira. (MENESES, 2009, p.29)

O brinquedo permite a entrada em um cenário de imaginação, já que possibilita várias formas de uso. Permite também a possibilidade de visualizar no brinquedo e nas atividades subsidiadas por este, representação do real cenário em que o infante está, o

estipula como substituto do objeto determinado dentro das ações reais cotidianas, permitindo com que estes se tornem em certos períodos, um representante do cenário real. No âmbito do lúdico aplicado ao ensino da matemática, é nesses momentos de brincadeiras e ressignificação das características do brinquedo que se torna possível trabalhar algumas questões relacionadas a cálculos, como o aprendizado dos números (a partir da quantificação dos objetos/brinquedos), ou outros tipos de cálculos que possam ser trazidos para a brincadeira e ensinados para a criança de forma espontânea e prazerosa

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais na proposta de manipulá-los (KISHIMOTO, 2009, p.18).

Os brinquedos exercem também a função de materiais para ingressar no imaginário, assim como de se tornarem possíveis substitutos de ferramentas ou objetos reais presentes na rotina da criança, dando a possibilidade da personificação do real juntamente com o imaginário no instante em que se está brincando. “A brincadeira, por sua vez, seria a ação que ocorre no plano imaginário ou no momento em que se joga. A brincadeira traz em si a articulação de elementos imaginários de imitação e também de elementos da realidade” (MENESES, 2009, p.18) dessa forma, ela passa a ser uma modificação do real no plano do imaginário e das emoções por meio do brinquedo

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira nada mais é que o ato de brincar como brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os “brincantes” lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; ao passo que o lúdico abarca todos eles” (MIRANDA, 2001, p.30).

Os conceitos atrelados ao jogo, aos brinquedos e as atividades desenvolvidas com estes estão intensamente ligadas e dizem respeito ao cenário da ludicidade, no decorrer da relação que se forma por meio destes elementos e o infante, no ato de manuseá-los, pode-se entender a ludicidade em prática.

As brincadeiras ocasionam nas crianças inúmeras sensações dentre estas a representação, o ato de imitar acontecimentos de seu cotidiano ou de casos vividos antes,

ou seja, personificando por meio da imaginação do infante o ambiente que em que está inserido. Sendo esse cenário proposto tão rico, é plenamente possível criar através desses jogos situações problema, que exijam da criança um raciocínio lógico para resolver determinadas questões, sendo que estas podem estar tranquilamente ligadas ao âmbito matemático, estimulando a criança a pensar, porém, sem a imposição, ou o chamado “aprender por aprender”, visto que esse processo irá ocorrer de forma espontânea e prazerosa.

O que culmina em um desenvolvimento e, por conseguinte um aprendizado, vale ressaltar que além disso, há o aspecto de que o brincar proporciona prazer a criança. Dessa forma justifica-se os estudos acerca dos jogos e das brincadeiras dentro do cotidiano das etapas iniciais:

Pode-se afirmar que o lúdico é qualquer atividade que executamos e que pode dar prazer, que tenhamos espontaneidade em executá-la. Nesse sentido [...] pôr interesse pessoal. Isto se refere tanto à criança quanto para o adulto, é aí que começamos a perceber a possibilidade, a facilidade de se aprender, quando estamos brincando, pois na atividade lúdica, como na vida, há um grande número de fins definidos e parciais, que são importantes e sérios, porque consegui-los é necessário ao sucesso e, conseqüentemente, essencial a satisfação que o ser humano procura, a satisfação oculta, neste caso seria o de aprender (MENESES, 2009, p.12)

Fica evidente que o processo de aprendizagem acaba por ser mais significativo quando a criança aprende por meio de elementos que tem interesse, justamente por isso o uso de jogos e brincadeiras de viés lúdico é um método interessante para se utilizar nos primeiros anos da escola.

De acordo com o pensamento de Meneses (2009) não é possível mais acatar que uma criança que atravessa os processos de ensino e aprendizagem dentro das instituições educativas, saia destes locais sem entrar em contato com valores humanos e sociais importantes, que vá além dos conhecimentos teóricos, mas que também abarque o convívio com os demais e ao enfrentamento dos desafios cotidianos, enfrentamentos estes, que podem de forma rotineira estarem ligados aos aspectos matemáticos

Destaca que “ao tratar do lúdico foca a abordagem que se busca, o lúdico não como algo isolado ou associado a uma determinada atividade”, mas como um componente cultural historicamente situado que pode transcender aos momentos de lazer, como seu uso na Educação: “porque não atuar com os componentes

lúdicos da cultura, em outras esferas de obrigação, notadamente na escola (MARCELLINO, 1997, p.44)

Ainda segundo Marcelino (1997) algumas escolas continuam a utilizar metodologias de trabalho tradicionais, que priorizam as atividades de voltadas a decorar determinados código sem apresentar o sentido e a importância daquelas temáticas, ou seja, criando um ambiente de ensino pragmático, com pouca atenção as atividades que incitam o desenvolvimento do conhecimento abstrato, logo, do lúdico de uma forma geral. Justamente por isso, evidencia-se a relevância de discutir estes entraves pelo viés de diferentes estudiosos, para que as instituições educativas junto a seus profissionais consigam romper com tais paradigmas, sendo assim, se “as instituições fossem organizadas em torno do brincar infantil, elas poderiam cumprir suas funções pedagógicas, privilegiando a educação da criança em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente” (WAYSOP, 1995, p.5).

Ou seja, a matemática não deve estar focada no decorar, e sim no aprender. A partir do momento em que se utiliza a decodificação como método, se perde a capacidade de raciocínio lógico, o que por consequência acaba desestimulando o aprendizado, haja vista que se perderá o prazer pelo conteúdo e o desafio da investigação.

Mesmo que estas ideias sejam praticamente consenso entre os estudiosos da área, muitas escolas e metodologias de ensino ainda estão presas neste contexto, onde a matemática é apenas “decorada”, e não trabalhada de modo significativo, com estímulo ao raciocínio lógico e situações problemas, capazes de fomentar os processos de ensino e aprendizagem.

Desse modo, fomentar as atividades lúdicas dentro dos processos educativos “é ir em busca de práticas e vivências, possibilitar que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade das sombras” (GOMES, 2004, p.145); ou seja, com essa ótica é possível dar subsídios ao desenvolvimento das potencialidades e a aquisição de novos conhecimentos pelos educandos

A ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”. E mais na frente conclui: “Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo” (GOMES, 2004, p. 145).

Ainda falando do lúdico, Gomes enfatiza os preceitos para estabelecer premissas básicas para determinadas abordagens:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

Portanto, a ludicidade se torna uma necessidade em qualquer idade e não pode ser observada a partir de uma ótica apenas da diversão. O desenvolvimento das características lúdicas simplifica a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, contribuindo positivamente para a formação de um sujeito que se adapte aos meios sociais e busque seus direitos toda vez que for necessário

Este processo cíclico, retratado em cada ação e em cada jogo, permite conhecer um pouco da evolução. Portanto, entender o brincar das crianças no cenário das civilizações é conhecer um pouco da cultura. Também é capaz de estimular o raciocínio lógico matemático, logo, a ludicidade pode ser facilmente aplicada no âmbito matemático (SANTOS, 2008, p.5)

Sendo assim, a Educação com propostas atreladas a ludicidade propõe-se a uma nova postura dentro do cenário do aprender brincando, dando inspiração através de uma ótica de que a educação vá além da instrução. Para que isso seja possível é necessário que os integrantes da educação (profissionais) reconheçam o verdadeiro significado da ludicidade para aplicá-lo de forma adequada, traçando a relação entre o ato de brincar e de aprender. No aspecto matemático em específico, os jogos e as brincadeiras podem ser elementos auxiliares no estímulo ao raciocínio lógico matemático, por meio de atividades de raciocínio lógico e de situações problema, que podem ser incorporada dentro dos mais diversos tipos de atividades lúdicas

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a

imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, raciocínio lógico matemático, situações problemas e a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição (CAMPOS, 2011, p. 10)

Campos (2011) enfatiza ainda que dentro dos processos pedagógicos, principalmente dentro dos primeiros anos de vida escolar, a prática de atividades lúdicas deve estar dentro das prioridades, visto que é uma importante etapa da construção do abstrato, e da fixação de entendimentos de diferenciação entre o real e o imaginário, construindo bagagens que serão levadas pelo restante da vida daquela criança, sendo que na matemática especificamente, as informações aprendidas nessa etapa da vida escolar serão elementos utilizados para todos os outros processos matemáticos, visto que essa área do conhecimento segue uma linha de raciocínio, onde os conhecimentos vão se interligando e formando processos cada vez mais complexos

Nessa fase são muito valiosos os estímulos que despertem a idéia de conjuntos e de grandezas e a percepção do grande e do pequeno, do alto e do baixo, do maior e do menor, do largo e do estreito, do fino e do grosso, da frente e atrás, do inteiro e do meio, comprido e curto. Se devidamente estimulados, pode manipular grandezas de zero a dez e, eventualmente, transformar a percepção do símbolo que todo número representa em grandeza que sustenta seu valor. Podem compreender os conceitos simples de adição e de subtração e já possuem noção de tempo e grandeza, percebendo horas inteiras e meias horas, quilos e meios quilos e o significado de instrumentos de medida como o palmo, a régua e a fita métrica. (entre o mundo real e o mundo a ser construído com base nas suas expectativas e anseios. (MENESES, 2009, p.14)

Nessa perspectiva, Meneses (2009) ainda enfatiza que é por meio da atividade lúdica que a criança se adequa para a vida em sociedade, entendendo a cultura do meio em que está inserida, se adaptando as características e também as condições que o mundo lhe oportuniza. E através das pequenas coisas observadas no seu cotidiano já começa a entender as questões ligadas ao raciocínio através da lógica matemática.

Sendo assim, os professores devem intermediar os processos de ensino e aprendizagem, cabe a este profissional dar subsídios aos alunos para estes construir seu próprio conhecimento, sendo assim, as atividades lúdicas podem ter um importante papel na formação de um aluno com a plena capacidade de desenvolver suas habilidades em todos os sentidos. Onde deve utilizar pequenos aspectos da rotina da criança e empregá-los de modo pedagógico, seja nos jogos, nas brincadeiras ou outras formas de estimulação através do lúdico.

2.2 ATIVIDADES LÚDICAS APLICADAS EM SALA DE AULA

Mesmo o jogo sendo uma atividade espontânea nas crianças, isso não quer dizer que o professor não necessite orientar os alunos dentro de sala de aula. Se tratando especificamente da matemática, é preciso que as atividades estejam atreladas diretamente ao raciocínio lógico, como exposto:

Há muitos jogos comuns que despertam o raciocínio lógico nas crianças como o dominó, xadrez, quebra-cabeça, tangran e muitos outros. O que devemos ter em mente ao criar ou buscar um jogo, que tenha por objetivo estimular o raciocínio, é que estes devem possibilitar a criação de estratégias, de hipóteses, de seriação, comparação, classificação e conceituação simbólica (SANTOS, 2008, p.19)

É necessário que o professor crie um ambiente favorável para atividades lúdicas, não basta simplesmente colocar as crianças para brincarem, existe a necessidade de realizar essas tarefas com um direcionamento correto, para que os resultados sejam obtidos de maneira satisfatória, ainda mais no âmbito matemático, onde é importante que haja o chamado estímulo ao “raciocínio lógico matemático”, como enfatizado:

A inteligência lógico-matemática é uma das múltiplas inteligências das quais o ser humano é dotado, entretanto apresenta-se mais aguçada em algumas pessoas do que em outras. Essa inteligência pode ser manifestada desde a infância, quando notamos o gosto pelos números e pelos jogos que requerem a criação de estratégias e de levantamento de hipóteses. Além de revelar-se nas habilidades para satisfazer relações com o uso da expressão simbólica, facilidade para a realização de cálculos e a localização no espaço, inclinação para raciocínios que necessite compreender conceitos de grandezas e medidas e a capacidade de dedução (ANTUNES, 2008, p.17)

Porém, não só os jogos prontos devem ser utilizados, permitir a criança criar seus próprios jogos também pode ser interessante. Nesta mesma linha de raciocínio, Santos (2008) enfatiza que enriquecer e valorizar os jogos feitos pelas crianças é outro importante características que precisa ter o profissional da educação, com uma observação sempre atenta o docente possibilitará que sua participação se torne interessante para enriquecer a atividade desenvolvida, colocando novos personagens ou situações e que forme uma atividade mais interessante para as crianças, e conseqüentemente trazendo resultados mais positivos, com apenas pequenos

direcionamentos para fazer com que esses jogos tenham alguns itens atrelados a lógica matemática

O jogo se apresenta para a criança como uma atividade dinâmica, no sentido de satisfazer uma necessidade. Assim, ao se observar o comportamento de uma criança jogando/brincando, pode-se perceber o quanto ela desenvolve sua capacidade de resolver os mais variados problemas, sem tirar o seu sentido lúdico. É importante mencionar também que o brincar, enquanto uma técnica lúdica a ser utilizada na prática pedagógica da Educação Infantil, supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização (NEGRINI, 1994, p.5)

Dessa forma é possível enfatizar que determinadas habilidade e aptidões que uma criança tenha em certos aspectos pode ser maximizada através dos incentivos e das estimulações provocadas pelas atividades lúdicas, assim como fornecer subsídios para que novas bagagens possam ser adquiridas pela criança ao longo dos processos pedagógicos (LIMA, 2015)

O raciocínio lógico matemático pode estar presente de forma intensa dentro do cotidiano da criança, por pequenas representações, com jogos e brincadeiras esse estímulo pode ser potencializado.

E dentro desse debate acerca das atividades lúdicas, cabe citar os jogos, analisando sua origem etimológica, que em partes explica a relação direta entre jogos e brincadeiras

Palavra jogo provém de jocu, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, uma brincadeira, um passatempo, sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardid, manobra. Não parece ser difícil concluir que todo jogo verdadeiro é uma metáfora da vida (ANTUNES, 2005, p.11)

Na visão do autor, os jogos têm um significado amplo, sendo assim, os jogos são caracterizados pela presença de regras, mas isso não significa dizer que estas atividades serão necessariamente engessadas, podem estas ser suporte para brincadeiras que aliem fatores pedagógicos com diversão, culminando assim em metodologias educativas significativas

A partir daí o jogo passa a ser uma ferramenta ideal para a aprendizagem, assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual, O ato de brincar vai evoluindo com o passar do tempo, altera-se de acordo com os interesses próprios

da faixa etária, conforme a necessidade de cada criança e também com os valores da sociedade na qual está inserida (ANTUNES, 2005, p. 36)

Ou seja, inserir as atividades que tenham como princípio conceitos lúdicos atrelados ao raciocínio lógico matemático podem significar uma grande ferramenta pedagógica para tornar as aulas de matemática mais dinâmicas e os processos de ensino e aprendizagem mais significativos, justamente por isso, profissionais da educação devem buscar inserir tais práticas na rotina escolar, da mesma forma que deve buscar aperfeiçoamento de suas metodologias de forma constante, visto que a educação é um processo que se renova a cada dia.

3 - METODOLOGIA

A fundamentação metodológica da pesquisa se deu através de análises bibliográficas, em pesquisas que tiveram como pauta de estudo o desenvolvimento da criança, e a importância das atividades lúdicas no decorrer deste processo, focada principalmente no âmbito matemático

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Em primeiro instante, se buscou criar uma contextualização acerca das características de ludicidade inerentes ao homem, para posteriormente discorrer a respeito da sua importância dentro do processo de formação cognitiva e também social da criança principalmente no aspecto matemático, para posteriormente averiguar e explicar a respeito de que maneira estas atividades podem ser proporcionadas a crianças dentro das primeiras etapas do ensino nas escolas.

Nesse sentido, também se utilizou pesquisas com o intuito de enfatizar a importância do docente e dos profissionais da educação nos processos de direcionamento das crianças dentro do âmbito da ludicidade.

A metodologia da presente pesquisa foi de caráter qualitativo

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria (ANDRADE, 2015, p.10)

Ou seja, a pesquisa não buscou enumerar ou definir procedimentos padrões nos processos de proporcionar atividades lúdicas, e sim, analisar a importância da ludicidade no ensino matemático nas etapas iniciais, além do importante papel do docente ao longo deste processo.

O procedimento metodológico para elaboração e embasamento da pesquisa, foi através de investigação bibliográfica que “está pautada no incessante trabalho do pesquisador em criar o diálogo entre determinados autores” (ANDRADE, 2015, p.10) com o objetivo de expor distintos pontos de vistas com o objetivo do enriquecimento a respeito dos temas propostos.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir da presente revisão de literatura, cabe nesse momento da pesquisa discorrer a respeito dos principais resultados e discussões pertinentes ao tema.

O estudo se propôs a analisar como as atividades lúdicas podem ser importantes para o ensino da matemática, verificando como os jogos e as brincadeiras podem trazer benefícios para a criança no sentido de estimular sua capacidade lógico-matemática.

No ensino de matemática, já existe muitas possibilidades de trabalhar os conceitos desta disciplina, não utilizando o ensino tradicional, mas, levando em consideração outras propostas metodológicas, como a resolução de problemas, a abordagem lúdica, o uso de computadores, a modelagem matemática e o uso de jogos matemáticos, procurando fazer com que o aluno deixe de ser um simples receptor de conteúdo, passando a interagir e participando do próprio processo de construção do conhecimento (SANTOS, 2008, p. 15)

O primeiro ponto que cabe destaque, é a respeito das características das atividades lúdicas. A partir da fundamentação dos diferentes autores, ficou evidenciado que o lúdico

é aquilo que não segue padrões pré-determinados, ou seja, ocorre de modo espontâneo, e que estimula a capacidade de abstração da criança (LIMA, 2015). Ou seja, por meio das atividades lúdicas, é possível criar um ambiente de ressignificação da realidade, onde o faz-de-conta pode ser utilizado de modo pedagógico, inclusive no ensino da matemática.

O surgimento de novas concepções sobre como se dá o conhecimento, tem possibilitado outras formas de considerar o papel do jogo no ensino. O jogo, na educação matemática, passa a ter o caráter de material de ensino quando considerado “provocador” de aprendizagem. O aluno, colocado diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, sendo assim, apreende também a estrutura matemática presente (KISHIMOTO, 2001, p.11)

O segundo ponto que cabe discussão e apontamento dos resultados diz respeito aos jogos e as brincadeiras. Em se tratando dos jogos, esses se caracterizam como atividades que tem certas regras ou combinados, e que necessita que os participantes sejam capazes de segui-las. E as brincadeiras tem caráter mais espontâneo, onde as crianças podem utilizar ou não objetos e brinquedos para tornar tudo ainda mais prazeroso. No caso da utilização de brinquedos, tem um ponto que merece destaque, trata-se do fato da ressignificação destes.

Muitas vezes, dentro de uma atividade lúdica, um brinquedo pode assumir diferentes “papéis” ao longo da atividade. Com isso, é possível enfatizar a abstração do ato, configurando assim uma atividade lúdica.

Sendo assim, essas atividades lúdicas podem ter as mais diferentes características. Trazendo a questão especificamente para o âmbito do ensino da matemática, é possível que os professores utilizem esse tipo de metodologia como elemento importante para o ensino da matemática, ou seja, o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático.

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação a aprendizagem de conceitos e noções, ou mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico (KISHIMOTO, 2001, p.14).

Isso pode se concretizar a partir de um direcionamento aplicado a matemática. Foi unanimidade entre os autores consultados nessa pesquisa, que as primeiras formas de

raciocínio lógico matemático da criança vão se estabelecendo de modo espontâneo, a partir das suas observações ao ambiente que o cerca, analisando medidas, grandezas e proporções presentes no seu cotidiano. Com isso, os profissionais da educação podem estimular ainda mais essas observações, inserindo dentro das atividades lúdicas certos desafios que estimulem o raciocínio lógico da criança, por meio de desafios e situações problema.

Embora nos jogos esses desafios e situações problemas sejam mais simples de efetivar, devido as regras e combinados que são inerentes aos jogos, nas brincadeiras isso também é possível de se realizar, basta que o professor, que nesse contexto deve ser o intermediário entre a criança e o conhecimento, permita que a criança crie suas próprias convenções, mas ao mesmo tempo, vá inserindo nessas atividades certos desafios, que podem ser pautados no raciocínio lógico, partindo do mais simples ao mais complexo. Com isso, também será possível estimular o raciocínio lógico matemático.

Ao permitir a manifestação do imaginário da criança, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2001, p.22)

Sendo assim, é possível concluir esta análise enfatizando que por meio do embasamento teórico contido nesta pesquisa, que as atividades lúdicas podem ser importantes elementos pedagógicos para o ensino da matemática, desde que os profissionais da educação sejam capazes de direcionar esses estímulos. Sendo que através desse tipo de estratégia, é possível que a criança cresça com uma capacidade lógico matemática maior, com bagagens adquiridas que podem ser importantes ao longo de toda a sua vida escolar.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos estudos expostos nesta pesquisa, foi possível concluir que as atividades lúdicas são algo praticamente inerentes ao homem, desde os primórdios. A partir desta visão, foi pertinente discorrer de maneira mais enfática como as atividades lúdicas podem

beneficiar uma criança no seu processo de desenvolvimento social, motor e cognitivo, e principalmente no ensino matemático

Nesse sentido, a pesquisa procurou traçar quais as características e quais os benefícios que as atividades lúdicas podem trazer a crianças inseridas nos primeiros anos escolares.

A fundamentação foi capaz de expor que os ganhos advindos através de atividades lúdicas podem impactar a vida de um sujeito para o restante da sua trajetória em âmbito escolar, mas também no âmbito social e interpessoal.

Foi nesse sentido que pôde-se perceber a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento de atividades lúdicas voltadas ao ensino da matemática. As brincadeiras e os jogos, são aliados importantes no processo de desenvolvimento abstrato da criança, onde esta pode estar aprendendo “brincando”. Isso se deve ao fato que a brincadeira já algo inerente ao cotidiano da criança, o que diferenciará os processos, é que a atividade realizada dentro das escolas, especificamente no âmbito das etapas iniciais, dará um direcionamento pedagógico para os processos, porém, sem perder o prazer da criança em realizar as atividades.

Foi possível perceber também, a grande importância do professor ao longo de todo o processo, sendo que este deve estar sempre atento e disposto a proporcionar a seus alunos atividades que venham de encontro ao desenvolvimento lúdico da criança, objetivando a formação de um sujeito crítico, apto a convivência em sociedade de maneira adequada, com plena capacidade de raciocínio lógico matemático

Ou seja, os processos de ensino e aprendizagem são complexos e dinâmicos, cada sujeito e cada ambiente tem suas peculiaridades, cabendo aos profissionais da educação buscar metodologias que atinjam a todos, intermediando o aluno e o conhecimento.

Sendo assim, é possível enfatizar que os objetivos propostos pela pesquisa foram alcançados, haja vista que ficou caracterizado as principais características da ludicidade no âmbito das etapas iniciais, a importância dos jogos e brincadeiras nesse contexto, e como essas atividades se bem direcionadas podem ser importantes na formação e ensino da matemática, com desenvolvimento e fomento do raciocínio lógico matemático.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Lúdico como instrumento pedagógico**. Linear, São Paulo, 2012. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 16 de novembro de 2019

ANDRADE, Luiz Carlos de. **Metodologia científica**. Fesusp, Rio de Janeiro, 2015

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papyrus, 2005.

ANTUNES.C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 15 ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

BROUGÉRE, Gilles. **Jogoe Educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAMPOS, M. C. R. M. **Aimportância do jogo no processo de aprendizagem**. São Paulo, 2011

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KISHIMOTO, Tizuco (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2001

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

LIMA, R. L. **Atividades matemáticas para as etapas iniciais**. Linear, São Paulo, 2015

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 2. edição, Campinas, São Paulo, Editora Papyrus,1997.

MENESES, Michele Santos. **O lúdico no cotidiano escolar da educação infantil**: Uma

experiência nas turmas do grupo 5 do CEI Juracy Magalhães. Disponível em: <<http://www.uneb.br/salvador/dedc/files/2011/05/Monografia-MICHELE-SANTOS-DEMENESES.pdf>>. Acesso em: 16 de novembro de 2019

MIRANDA, J. R. **Só Brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2001

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre. Propil, 1994

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAYSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

ABSTRACT

The purpose of this work was to study the presence of playfulness in the teaching of mathematics in the school context of the early years. The research commented on how games and games manifest themselves as a strategy in educational methodologies in the classes of the first stage of elementary school. Play is an inherent action in child life, so it can be an efficient resource to be applied in the child's educational process. Through a study based on the foundations contained in several bibliographies, we sought to identify how the application of playful activities combined with pedagogical activities can transform learning mathematics into a pleasurable, meaningful action, with increasingly satisfactory results. The studies were based on authors who approach teaching in the early years and all its characteristics, and also on researchers who specifically addressed in their studies the application of playfulness in the teaching of mathematics. Through these research directions, there was a dialogue between the authors to achieve the objectives of the study that were to characterize and demonstrate the importance of playfulness in the teaching of mathematics in the early years.

Keywords: Ludic. Mathematics. Just kidding. Games.