O LÚDICO COMO FERRAMENTA PARA INCENTIVAR O RACIOCÍNIO LÓGICO E/OU MATEMÁTICO

JOSE WILTON PEREIRA, JULIANNA MATIAS ARRAIS, CICERA PEREIRA DA SILVA

1. Introdução É muito comum em conversas com crianças ou adultos escutarmos lamúrias sobre as dificuldades na aprendizagem de matemática, tornando o ensino da mesma um desafio para qualquer educador. Sendo a matemática uma ciência exata e pura que tem como principal objetivo ofertar um conjunto de ferramentas para melhor entendermos, expressamos e por que não mudarmos o mundo. Entre estas ferramentas estão resoluções de situações problemas, o estudo de termos abstratos e o raciocínio lógico e/ou matemático que estimula o pensamento crítico e a criatividade dos alunos tornando possível a interação entre o conteúdo que ele deve aprender e o conhecimento adquirido no dia-a-dia. Para Bastos (1991, p.13): [...] a lógica é a disciplina que trata das formas de pensamento, da linguagem descritiva do pensamento, das leis da argumentação e raciocínios corretos, dos métodos e dos princípios que regem o pensamento humano. Portanto, não se trata somente de uma arte, mas também de uma ciência. Dentro deste contexto surgem os jogos para auxiliar o desenvolvimento lógico que podem ser feitos de materiais concretos (dama, resta um, etc.), resolução de problemas ou enigmas (cruzadinhas ou charadas) e ainda jogos online (travessia do rio, teste de Einstein, etc.) que cada vez mais tem ganhado espaço nas escolas. Os jogos tem sido uma ferramenta adotada em algumas aulas para atrair a atenção dos alunos sobre os conteúdos matemáticos, objetivando a aprendizagem, por ocasião da mudança a cada momento são criados inúmeros materiais que facilitam essa adequação aos novos métodos.

2. A importância da utilização dos jogos A matemática é repleta de definições cheias de rigor na qual os alunos muitas vezes se perdem e não consegue aprender, os jogos dentro desse contexto podem auxiliar na adaptação dos alunos em criar os seus conceitos sobre definições dadas, já que no trabalho com jogos os alunos utilizam as regras para jogar que nada mais são do que definições. Segundo Piaget “somente essa atividade, orientada e incessantemente estimulada pelo professor, mas permanecendo livre nas experiências, tentativas e até erros, pode conduzir à autonomia intelectual”. (PIAGET apud GRANDO, 2000: P. 14). Sendo muitos desses jogos de raciocínio lógico, não trabalhando diretamente conteúdos matemáticos, mas mesmo assim sendo uma ótima opção, dependendo principalmente de como é aplicado. Isso é ratificado por Macedo (2000), que afirma que “[...] qualquer jogo pode ser utilizado quando o

PALAVRAS-CHAVE: RACIOCÍNIO LÓGICO. LÚDICO. APRENDIZAGEM.

ÁREA TEMÁTICA: GDI 3: A MATEMÁTICA E AS POSSIBILIDADES INTERDISCIPLINARES NO AMBIENTE ESCOLAR

FORMA DE APRESENTAÇÃO: ORAL