

## O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO

Joerk da Silva Oliveira<sup>1</sup>, Elton Alves dos Santos<sup>2</sup>, Reliton Terminelis da Silva<sup>3</sup> Wagno Abreu da Silva<sup>4</sup>

**Resumo:** O processo de construção do ensino e aprendizagem da Matemática se contempla quando processos cognitivos e recursos metodológicos, didáticos e materiais fazem parte do cotidiano escolar. A desmotivação ou desinteresse é um dos principais fatores que os alunos apresentam quando faltam meios didático-metodológicos ao que é proposto em sala de aula. Para facilitar a aprendizagem e o interesse do aluno é necessário o uso de recursos didático-metodológicos capazes de atrair a atenção, transformando os conteúdos do ambiente escolar em vivência no dia a dia. Assim, percebe-se que quando se relaciona o que é abordado em sala de aula com jogos, há possibilidade de uma melhor compreensão, associação do tema, e possibilita outros significados ao estudo da Matemática. Todo jogo por natureza desafia, encanta, traz movimento, barulho e uma certa alegria para o espaço no qual normalmente entram apenas livros, o caderno e o lápis. A utilização de atividades lúdicas é uma ferramenta importante para o desenvolvimento cognitivo-sócio-cultural, ampliando as habilidades. Alia a aquisição do conhecimento teórico com o prático. Então, tendo em vista a necessidade de tornar as aulas de Matemática mais atrativas e uma maior assimilação do educando frente às habilidades e competências propostas para o ensino da EJA (fundamental 8º e 9º anos), trabalhamos o lúdico no processo de ensino e aprendizagem em alguns momentos, o que despertou nos discentes a curiosidade e permitiu ampliar seus conhecimentos - aspectos cognitivos -, estimulou a criatividade, a capacidade de resolver problemas através do raciocínio lógico. Dessa forma, este trabalho visa apresentar os resultados da aplicação de jogos matemáticos, desenvolvidos por meio do Programa Residência Pedagógica, no Colégio Militarizado X Profª Conceição Costa e Silva. As contribuições desse projeto para a melhoria das aulas de matemática, bem como na inovação da prática educacional docente.

**Palavra-chave:** APRENDIZAGEM, FERRAMENTA, LÚDICO.

**Apoio financeiro:** CAPES/RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA/IFRR.

<sup>1</sup>Professor do IFRR - Orientador/*Campus* Boa Vista Picumã. E-mail:joerk.oliveira@ifrr.edu.br

<sup>2</sup>Bolsista do CAPS - IFRR/*Campus* Boa Vista Pricumã.

<sup>3</sup>Professor Preceptor/*Colégio militarizado Conceição Costa e Silva*.