



COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS

Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez

ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

A LUDICIDADE NA MATEMÁTICA, O JOGO DO PASSA OU REPASSA COMO ALTERNATIVA NAS ESCOLAS MUNICIPAIS

LA LÚDICA EN MATEMÁTICAS, EL JUEGO DE PASAR O REPASAR COMO ALTERNATIVA EN LAS ESCUELAS MUNICIPALES

PLAYFULNESS IN MATHEMATICS, THE PASS OR REPASS GAME AS AN ALTERNATIVE IN MUNICIPAL SCHOOLS

Taís da Silva Barros¹; Maria Regina da Cruz Sá²; Joelma Mendes Cruz Dantas³; Franciene Feitosa da Silva⁴; Dan Vitor Vieira Braga⁵

INTRODUÇÃO

O ensino da matemática é observado como algo difícil de se compreender, para muitos é um desafio encontrado no dia a dia como uma barreira, levando essas pessoas, principalmente crianças que estão iniciando seu processo de aprendizado a se frustrarem com os pequenos problemas que são cobrados quando não há intervenção lúdica, assim, são poucos que conseguem interessar-se pela metodologia de ensino, enquanto outros nem tentam passar por esse desafio. (VALENTE, 2008).

Ainda para o mesmo autor, o caráter da matemática é notado por alunos que percebem que o ensino e a aprendizagem desenvolvidos nessa área se encontra como uma forma não prazerosa na educação, onde são detectadas dificuldades decorrentes ao fracasso escolar existente na sociedade. Por que para os alunos a matemática não é vista como uma matéria importante? Grande quantidade de estudantes não são motivados pela percepção da importância dessa disciplina no dia a dia, para eles é algo caracterizado como sem valor e importância para o seu futuro.

Assim a aprendizagem dos alunos se torna bem difícil quando não há valorização da disciplina, porém pode ser apresentada novas formas de ensinar, como o lúdico que abrange grandes quantidades de modalidades de ensino. De acordo com Piaget (1971), a criança possui um crescimento de evolução com a ludicidade. O lúdico é necessário na ampliação da

1 Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, thaisbarros573@gmail.com

2 Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, reginacruz2004@gmail.com

3 Licenciatura em Pedagogia, Escola Municipal Valdemar Soares de Menezes, Joelmacruz2019@outlook.com

4 Mestrada em Ciências da Saúde e Biológicas, FACHUSC, feitozafranciene@gmail.com

5 Bacharelado em Ciências Biológicas, FACHUSC, bragadvv@gmail.com

aprendizagem das crianças, tornando-se um papel importante no âmbito escolar. (SILVA, 2012).

O presente trabalho, teve como objetivo central, realizar uma pesquisa sobre a importância dos jogos e brincadeiras aliados a métodos de ensino seguindo observações realizadas durante ambientação através do PIBID e de acordo com alguns teóricos, explicar a importância da ludicidade como prática pedagógica eficiente nos dias atuais, criando uma ferramenta lúdica para aprimorar aulas e aprendizagens de alunos do ensino fundamental, evidenciando os sentimentos e percepções dos estudantes através do lúdico com a ferramenta.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais, “O papel da matemática no Ensino Fundamental pela preposição de objetivos que evidenciam a importância de ser valorizada pelo aluno como instrumento para compreender o mundo ao seu redor e vê-la como área do conhecimento que estimula o interesse, a curiosidade, a investigação e o desenvolvimento da capacidade de resolver problemas. É de suma importância que o aluno possa desenvolver atitudes de segurança relacionados à sua capacidade de construir conhecimentos matemáticos. (BRASÍL, 1997).

Segundo Nascimento (2007), a infância na escola é um grande desafio para o ensino fundamental, pressupõe considerar o universo lúdico, as brincadeiras e os jogos como prioridade, definir caminhos pedagógicos nos espaços que favorecem a cultura infantil para que as crianças possam se encontrar na sociedade na qual estão inseridas, expressar emoções e significar o mundo construindo autonomia.

Em suas teorias, Valente (2008) diz que a escola deveria acrescentar o uso de tecnologias digitais como método de ensino para os alunos, para que possam aprender ler e escrever através de novos instrumentos. Ao relacionar as tecnologias ao processo de aprendizagem surge novos caminhos de conhecimento no contexto social.

Existem diversas dificuldades no processo de ensino da matemática nas séries iniciais que não são fáceis de resolver, pois na sociedade atual, comandada pela informação através das tecnologias, colocam-se a escola e ao ensino da matemática desafio e exigências de mudança. É notório que ao passar dos anos a aversão a matemática aumente formando uma imagem negativa da mesma. “É preciso inverter a ideia de que os alunos fracassam em matemática



porque não gostam dela: na verdade não gostam porque fracassam”. (VELEIDA, 2009, p.22).

METODOLOGIA

A presente pesquisa foi realizada no município de Salgueiro, Pernambuco. Cidade localizada na região nordeste do Brasil. De acordo com os dados do (IBGE 2023) a cidade possui cerca de 62.372 habitantes em uma área de 1.687 Km². Segundo (IDEB 2022) a quantidade de crianças matriculadas no Ensino Fundamental em escolas públicas gira em torno de 4.371.

A área foco de estudo foi a Escola Municipal Valdemar Soares de Menezes que localiza-se no Bairro do Divino Espírito Santo, zona especial de interesse social da cidade de Salgueiro. A escola oferta o Ensino Fundamental nos turnos de manhã e tarde.

A metodologia utilizada na elaboração foi de abordagem qualitativa exploratória, de natureza aplicada. De modo complementar, foi realizado um levantamento bibliográfico, permitindo assim um melhor embasamento teórico a respeito do ensino e conteúdo.

Segundo Dezin e Lincoln (2006), o método de pesquisa qualitativa faz uma abordagem interpretativa do mundo, significando que seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, para entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem.

O método lúdico utilizado em sala se resume na aplicação de questões objetivas e descritivas em forma de “passa, ou repassa”, de acordo com o conteúdo de unidade de medida de tempo e de comprimento, na turma de 3º anos do Ensino Fundamental. A sala foi dividida em dois grupos, onde era retirado uma pergunta da caixinha e o grupo tentava responder, caso não conseguisse passava a pergunta para o outro grupo que tinha a oportunidade de ganhar o ponto em caso de resposta correta.

A presente pesquisa recebeu fomento da CAPES, através do (PIBID) Programa de bolsas de iniciação à docência. O período de elaboração teve duração de quatro meses, sendo realizada entre junho e setembro de 2023.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O trabalho desenvolvido em sala de aula contribuiu de forma integral na área da



matemática, na qual, favoreceu a aprendizagem mais participativa dos estudantes uma vez que trouxe muitos aspectos positivos conforme mostra a Tabela.

Tabela 01: Elaboração do pós-teste acerca da ferramenta lúdica X Aplicação do pós-teste em sala.

Avaliação inicial (pre-teste)	Alternativismo construtivo (Pós-teste)
Participação no processo de aprendizagem	Ser ativo no processo de construção
Desenvolver autonomia	Avaliação constituinte da prática
Competição	Colaboração
Agilidade	Autonomia
Individualidade	Construção coletiva
Padronização	Diversidade
Repetição	Criação

Fonte: Própria (2023)

Foi visto que as estratégias de ensino, através da realização de verificar a aprendizagem desenvolvida em sala com a utilização da ferramenta favoreceu condições não formais de aprendizagem, associada à diversão de estudantes (Figura 01). Quando erram, ou acertam perguntas, os estudantes compreendiam que é natural errar desde que haja participação efetiva até os acertos começarem a surgir, o que corrobora com o autor (VALENTE, 2023) quando diz que, o lúdico incorpora sentimentos que favorecem o convívio com respeito entre os indivíduos.

Figura 01: Atividade lúdica de “passa ou repassa” interativo no aprendizado de matemática. A. TAGs utilizadas na ferramenta lúdica “passa ou repassa”; B. Estudantes participando da ferramenta.



Fonte: Própria (2023).

CONCLUSÕES

Nesse trabalho, foi visto que a ludicidade na matemática como uma alternativa para essa escola municipal, foi de grande valia, visto que movimentou a dinâmica das aulas e ainda se trabalhou conteúdos de matemática que os alunos possuem deficiência. A aplicação da ferramenta lúdica auxiliou também os professores na inclusão de novas técnicas em sua metodologia de ensino, ajudando a disseminar a aprendizagem de fomento lúdico.

Já com os alunos, foi notório a participação dos mesmos, o engajamento e a alegria em “torcer” por algo, favorecendo o sentimento de pertencimento e de coleguismo. Assim, se há



mais participação, há mais incentivo na busca de conhecimento, ou seja, os jogos e as brincadeiras voltadas a disciplina despertaram a curiosidade e chamaram atenção dos estudantes para resolver os problemas de forma dinâmica e divertida, sendo possível a criação de afeto entre o aluno e a matemática.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Gisleine Aparecida Rolim Loenert. **Ambiente escolar: Espaço de aprendizagem significativa.** Brasília: Do Brasil, 2011. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/2316/1/2011_GisleineAparecidaRolimLoenertArao.pdf. Acesso em: 24 set. 2023.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à Metodologia do Trabalho Científico.** 10. ed. São Paulo: Atlas, 2017. Disponível em: <https://dokumen.pub/download/introducao-a-metodologia-do-trabalho-cientifico-elaboracao-de-trabalhos-na-graduacao-9788522458561-9788522478392.html>. Acesso em: 24 set. 2023.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática. Ministério da Educação e do Desporto: Secretaria de Educação Fundamental.** Brasília, 1997. <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf> Acesso em 24 set. 2023.

BORIN, Jair. Jogos e resolução de problemas: **Uma estratégia para as aulas de Matemática.** 4. ed. São Paulo: Ime-Usp, 2002. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo_C1_como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf. Acesso em: 24 set. 2023.

D'AMBROSIO, Urribatan. **Tempo da Escola e Tempo da Sociedade".** São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1998. Disponível em: https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/20825/2/MD_EDUMTE_2014_2_45.pdf. Acesso em: 23 set. 2023.

DEZIN, N. K; LINCOLN, I. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens.** Porto Alegre. Artmed, 2006. <https://bds.unb.br/handle/123456789/863> . Acesso em 22 set. 2023.

GIL, Carlos Antônio. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo_C1_como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf. Acesso em: 25 set. 2023.

HANK, Vera Lúcia Costa. **O espaço físico e sua relação no desenvolvimento e aprendizagem da criança.** Meu artigo Brasil escola. 12, abril, 2006 Disponível em:



<http://www.meuartigo.brasilecola.com/educacao>. Acessado em 25 de setembro de 2023.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Características étnico-raciais da população: classificações e identidades**. Rio de Janeiro: IBGE, 2013. <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/pe/salgueiro.html> . Acesso em: 22 set. 2023.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA. Nota técnica: **índice de desenvolvimento da educação básica-Ideb**. Brasília, 2021. <https://gedu.org.br/municipio/2612208-salgueiro/ideb> . Acesso em: 21 set. 2023.

LIBÂNEO, José Carlos. **Educação Escolar: políticas, estrutura e organização Coleção docência em formação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/GB5XHxPcm79MNV5vvLqcwfm/>. Acesso em: 23 set. 2023.

NASCIMENTO, Anelise Monteiro do. **A infância na escola e na vida: uma relação fundamental**. 2. ed. Brasília: Leograf-Gráfica e Editora Itda, 2007. Disponível em: http://www.sabercom.furg.br/bitstream/1/1450/1/apresentacao_aula_8. pdf. Acesso em: 23 set. 2023.

OLIVEIRA, Paula Julieta Jorge de. **A Cidadania é para todos. Direitos, deveres e solidariedade**. Disponível em <http://www.oabsp.org.br/subs/santoanastacio/institucional/artigos/a-cidadania-e-para-todos.direitos-deveres-e>. Acesso em: 13 de out.2023.

PERIUS, Ana Amélia Butzen. **A tecnologia Aliada ao ensino de matemática**. Cerro Largo: ., 2010. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/95906/000911644>.pdf. Acesso em: 21 set. 2023.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo da criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Znanhar, 1971. Disponível em: <http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/A+forma%C3%A7%C3%A3o+do+s%C3%ADmbo+lo+na+crian%C3%A7a>. pdf. Acesso em: 25 set. 2023.

SILVA, João Da Mata Alves Da. **O lúdico como metodologia para o ensino de crianças com deficiência intelectual**. 2012. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4736/1/MD_EDUMTE_II_2012_33. pdf acesso em: 20 de setembro de 2023.

VALENTE, José Amaro. **As tecnologias da informação e comunicação como ferramenta de enriquecimento para educação**. Campinas: 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/61-4>. pdf. Acesso em: 21 set. 2023.

