



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

PRÁTICAS LÚDICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL: COMO UMA LOJINHA INTERATIVA PODE AUXILIAR NO ENSINO DA MATEMÁTICA?

PRÁCTICAS LÚDICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA: ¿CÓMO PUEDE AYUDAR UNA TIENDA INTERACTIVA EN LA ENSEÑANZA DE MATEMÁTICAS?

PLAYFUL PRACTICES IN ELEMENTARY EDUCATION: HOW CAN AN INTERACTIVE STORE HELP IN TEACHING MATHEMATICS?

Apresentação: Pôster

Ana Maria Menezes de Almeida¹; Natanael de Melo Rodrigues²; Joelma Mendes Cruz³; Franciene Feitosa da Silva⁴; Dan Vitor Vieira Braga⁵

INTRODUÇÃO

No ensino de matemática nos anos iniciais, faz-se necessário, por meio da articulação dos diversos campos dessa disciplina, garantir que os estudantes relacionem observações empíricas do mundo real a representações em tabelas, figuras e esquemas, associando-as a conceitos e propriedades, fazendo induções e conjecturas (ANGELO, 2021). Ao considerar o caráter sócio-histórico do brincar, Vygostky (2007) discorre sobre a contribuição desse processo para o desenvolvimento do indivíduo, já que pelo brinquedo a criança passa a agir na esfera cognitiva, em oposição às respostas e aos estímulos puramente exteriores.

O ensino da matemática muitas vezes pode ser complexo demais para alunos dos anos iniciais, por motivos que vão desde a falta de incentivo da família e falta de atenção dos alunos (KISHIMOTO, 2008). Contudo, a BNCC estabelece que, na aula, o contexto pode ser puramente matemático, ou seja, não é necessário que a questão apresentada seja referente a um fato cotidiano; e ainda propõe cinco unidades temáticas correlacionadas que norteiam o ensino (BRASIL, 2017).

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, expressão e construção do conhecimento

¹ Licenciatura em Pedagogia FACHUSC, Anamariamenezes1308@gmail.com

² Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, Natanael.uri@outlook.com

³ Licenciatura em Pedagogia, Escola Municipal Vademar Soares de Oliveira, joelmacruz2019@outlook.com

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

⁵ Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, bragadvv@gmail.com

(SANTOS, 2019). Dado o contexto, torna-se evidente que as práticas lúdicas objetivam uma maior absorção do conhecimento por parte dos alunos através das atividades, estimulando-as de forma clara e acessível, pois a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal, permitindo que as ações da criança ultrapassem o desenvolvimento já alcançado, impulsionando-a. (TAVARES, 2021).

O objetivo da pesquisa foi criar e utilizar uma metodologia didática voltada ao ensino de matemática nova através da criação de uma ferramenta lúdica para os anos iniciais, e assim, observar os sentimentos e percepções dos alunos para o ensino aprendizagem em matemática.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para Lima (2022), o principal objetivo da prática lúdica é garantir a absorção do conhecimento através de atividades e brincadeiras divertidas. Os alunos do ensino fundamental apresentam uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos quando estão em contato com as atividades lúdicas. Sendo assim, o educador deve buscar uma transmissão de conhecimentos por meio de atividades que sejam fáceis, agradáveis e relacionadas à infância, pois é brincando que a criança dá sentido ao mundo (SILVA; OLIVEIRA, 2016).

Piaget (1978) diz que ao brincar, a criança assimila o mundo à sua maneira uma vez que a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto e sim da função a ele atribuída por ela. Desta forma, a descontração que as atividades proporcionam faz com que as crianças se sintam mais confortáveis em relação ao aprendizado, uma vez que estão agindo natural e autenticamente, se permitindo brincar e, quase subconscientemente, aprender.

Kishimoto (2008) enfatiza que a brincadeira/jogo é instrumento de grande importância para aprendizagem no desenvolvimento infantil, pois se a criança aprende de maneira espontânea, o brinquedo passa a ter significado crucial na formação e na aprendizagem. O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Sendo assim, os professores devem estar cientes da importância da realização dessas atividades.

De acordo com Lima (2022), o educador tem papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula, pois para trabalhar com jogos de forma educativa no



âmbito escolar é indispensável que o docente desenvolva estratégias que despertem o interesse das crianças. De acordo com Rocha (2023) a educação e a ludicidade devem unir-se para que haja uma concretização do aprendizado escolar. O educador precisa estar sempre observando as habilidades desenvolvidas por elas, e as quais ainda precisam ser revistas e estimuladas em sala de aula. Por fim, Vygotsky (1997) diz que “ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade”.

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 crianças.

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, sendo ofertado o Ensino Fundamental nos turnos de manhã e tarde.

A presente pesquisa recebeu fomento da CAPES, através do (PIBID) Programa de bolsas de iniciação à docência, sendo realizada entre junho e setembro de 2023. A metodologia utilizada teve uma abordagem qualitativa exploratória, de natureza aplicada, onde foi realizado um levantamento bibliográfico, permitindo assim um melhor embasamento teórico a respeito do tema abordado. 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.

A turma e o conteúdo escolhidos para a intervenção pedagógica foram selecionados baseado na realização de um diagnóstico inicial do ensino aprendizagem de matemática na escola campo da pesquisa. Após a identificação da turma e conteúdo com maior déficit de aprendizagem, a ferramenta lúdica foi desenvolvida.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ferramenta elaborada para aplicação foi a "lojinha interativa" (figura 01), onde os estudantes compravam algumas guloseimas com "dinheiro" produzido em sala. Para a confecção do dinheiro fictício e da "lojinha", utilizou-se materiais disponíveis na escola campo e material reciclável como uma caixa de sapato de tamanho médio. A proposta foi confeccionar as cédulas mais reais possíveis de forma a aumentar a imersão dos participantes na experiência de compra e venda de mercadorias.

Figura 01: Atividade prática lúdica "lojinha interativa" no aprendizado de matemática. A. Caixa que continha os produtos a serem comprados; B. Dinheiro para compra de produtos.



Fonte: Própria, 2023

Na execução, inicialmente, foi distribuído um valor em cédulas aos estudantes que estavam organizados individualmente em fileiras. De posse das cédulas, eles teriam que comprar os produtos que continham na caixa. Como a quantia de cada estudante foi diferente, eles tinham que usar do raciocínio matemático para fazer as escolhas dos produtos a serem comprados com o valor possuído. Caso não tivesse o valor estipulado, foi facultado ao participante pedir emprestado ao colega, e assim foram trabalhados de forma divertida as quatro operações (adição, subtração, multiplicação e divisão).

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, corroborando com Silva (2021). Pois os alunos participaram mais ativamente da aula de matemática, dialogaram estratégias de compra e de venda, bem como, puderam construir uma aprendizagem coletiva e significativa através da diversão. Isto corrobora com Vygotsky (2007), quando diz que nenhuma brincadeira lúdica é livre de organização ou mesmo realizada por qualquer motivo, elas não



estão ligadas somente ao prazer que proporcionam. Além do mais, foi visto que os estudantes tiveram contado o mundo financeiro, o que ajuda muito no processo de aprendizagem como cita Rocha (2023).

CONCLUSÕES

Os resultados obtidos ressaltam a importância da prática lúdica durante os anos iniciais do ensino fundamental, pois ficou clara a essencialidade da realização de atividades pedagógicas que permitam que os alunos possam fazer uso dos sentidos, da criatividade, da imaginação e de suas inteligências para a resolução de problemas cotidianos. Com isso, foi possível a eficácia das atividades lúdicas como principal plataforma de aula na disciplina de matemática, fugindo do método de ensino tradicional e oportunizando outras vivências de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ANGELO, Jamisson da Silva. O ensino de matemática nos anos iniciais como forma de aquisição de competências básicas necessárias à formação do estudante. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 06, Ed. 07, Vol. 01, pp. 84-98. Julho de 2021. ISSN: 2448-0959, Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/basicas-necessarias> Acesso em: 23 Set. 2023

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular** – Documento preliminar. MEC: Brasília, DF, 2017 [Links]

KISHIMOTO, T. M. 2008. Bruner e a Brincadeira. In T. M. Kishimoto (Org.), **O brincar e Suas Teorias** (pp. 139-154). Pioneira.

LIMA, Alana Stephanie Araújo. A ludicidade como aliada no ensino da língua inglesa na educação infantil: um breve relato de experiência docente. **Monografia**. TCC - Letras - Inglês (EAD) – CCAE. UFPB. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/26275>. Acesso em: 15 Set. 2023.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e Representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

ROCHA, Fabiana Salvador. 2023. A importância do brincar no processo de aprendizagem dos alunos do 2º ano da Escola Municipal Francisca Mendes. **Monografia**. Licenciatura em Pedagogia Universidade do Estado do Amazonas. Centro De Estudos Superiores de Tabatinga. Disponível em: <http://177.66.14.82/handle/riuea/4954?mode=full> Acesso em : 21 Set. 2023.



SANTOS. 2019. A importância do lúdico: o desenvolvimento e a aprendizagem na educação infantil. **Revista mais educação** [recurso eletrônico]. V. 2, n. 10 (dez. 2019). São Caetano do Sul: Editora Centro Educacional Sem Fronteiras, 2019 Disponível em: <https://www.revistamaiseducacao.com/artigosv2-n10-dezembro-2019/22>. Acesso em: 15 Set. 2023.

SILVA, M. E. S. B. ; DANTAS, N. P. ; LUZ, M. A. C. A. ; SOUSA, M. S. C. ; BRAGA, D. V. V. 2021. Ludicidade e metodologias ativas como estratégias para o ensino da matemática no ensino fundamental. 2021. **Anais... VIII CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS - VIII COINTER PDVL 2021**. Evolução ou Retrocesso? As novas faces do ensinar e aprender. ISSN: 2358-9728 DOI: 10.31692/2358-9728.

SILVA, M. R.; OLIVEIRA, M. A. 2016. Revisão da literatura acerca do uso do lúdico na Educação Infantil. **Revista Saberes Docentes**. Juína/MT/Brasil, v.2, n. 2, jul./dez. 2016. Disponível em: <https://www.revista.ajes.edu.br/index.php/rsd/article/view/93/71> Acesso em: 19 Set. 2023.

TAVARES, Rita De Cássia. CIOCA, Ilma Gonçalves Luiz. O lúdico e suas contribuições no desenvolvimento infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 06, Ed. 09, Vol. 04, pp. 05-15. Setembro de 2021. ISSN: 2448-0959, Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/contribuicoes-no-desenvolvimento> Acesso em: 10 Set. 2023.

