



# 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 IMPORTÂNCIA DA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS ATRAVÉS DA LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA

## LA IMPORTANCIA DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS A TRAVÉS DEL LÚDICO EN LA ENSEÑANZA DE MATEMÁTICAS

## THE IMPORTANCE OF PROBLEM SOLVING THROUGH PLAYFULNESS IN MATHEMATICS TEACHING

Apresentação: Pôster

Isabel Iris David da Cruz<sup>1</sup>; Samara Fabiana Silva Cunha<sup>2</sup>; Edilânia Gondim Lucas<sup>3</sup>; Franciene Feitoza da Silva<sup>4</sup>; Dan Vitor Vieira Braga<sup>5</sup>

### INTRODUÇÃO

Segundo ALMEIDA (2021), trabalhar com o lúdico vem se tornando cada vez mais eficaz, por apresentar resultados positivos no ensino educacional. Ferramentas pedagógicas nos permitem abordar assuntos de maneira atrativa e prazerosa para os estudantes, através deste ponto de vista se torna evidente a sua importância nas instituições.

De acordo com a BNCC (2018), o ensino da matemática deve ser proposto aos estudantes de forma coerente e coesa para que os mesmos assimilem a importância nas situações escolares e cotidianas, favorecendo a melhoria e aprendizagem. De forma que seja apresentado problemas e situações para que os educandos possam realizar e, contudo, aprender, favorecendo e ampliando diversas habilidades, através desse método, são percebidos diversos avanços, principalmente aqueles que apresentam algum tipo de dificuldade, mostra que o ensino de uma forma diferente traz consigo diversos pontos positivos e melhorias para os educandos de uma forma que o conteúdo abordado é simplificado e abrangente a todos independente da sua habilidade ou dificuldade.

A presente pesquisa visa abordar a importância das ferramentas lúdicas inserindo a matemática de uma forma atrativa para os estudantes, facilitando a sua aprendizagem e compreensão do assunto, tendo em vista que a participação possibilitaria o conhecimento de uma forma eficaz, o desenvolvimento educativo e construtivo dos envolvidos a fim de

<sup>1</sup> Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, isabelirisdavid@gmail.com

<sup>2</sup> Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, samarafabiana344@gmail.com

<sup>3</sup> Licenciatura em Pedagogia, EREF, egondimlucas@gmail.com

<sup>4</sup> Mestra em Ciências da Saúde e Biológicas, FACHUSC, feitozafranciene@gmail.com

<sup>5</sup> Bacharelado em Ciências Biológicas, FACHUSC, bragadvv@gmail.com

estimular o cognitivo e as habilidades destacadas na BNCC. Dentro desse contexto os professores podem diversificar as ferramentas pedagógicas para que possa despertar no educando o interesse por tal assunto abordado. Como objetivo geral, é criar uma ferramenta lúdica e busca mostrar como essa ferramenta pode se desenvolver através da forma que são utilizadas para o ensino, favorecendo o desempenho e melhoria dos estudantes.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

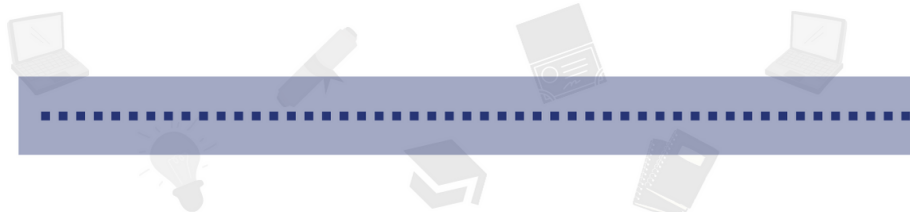
As ferramentas como instrumento pedagógico beneficiam com vantagens o ensino da matemática, através das possibilidades que são apresentadas aos docentes, objetivando o seu entendimento e compreensão produzindo um desenvolvimento com proatividade ativa. (PAREDES BERMEIO, 2020).

Conforme SANTOS (2022), as ferramentas apoiam os estudantes na sua aprendizagem oferecendo a eles oportunidades esclarecedoras que desenvolvam a criatividade e imaginação possibilitando o conhecimento intelectual, por meio das diferentes situações apresentadas através do ensino da matemática de uma forma diferente e inovadora, despertando aos envolvidos um estímulo para absorver o conteúdo proposto pelo professor.

As ferramentas proporcionam uma aquisição moderna diferenciando do modelo da educação tradicional, esse novo método modifica a forma que o assunto é abordado trazendo consigo diferentes possibilidades lúdicas e dinâmicas para o professor ofertando diversas propostas educativas para ser elaboradas na solidificação do conteúdo abordado contribuindo para uma melhor assimilação da temática a ser vivenciada em sala de aula (PAREDES BERMEIO, 2020).

De acordo com AGUIAR (2018) trabalhar com o lúdico desenvolve nos estudantes a imaginação e a capacidade de criar, seu objetivo é fazer com que o professor ensine de forma prática utilizando atividades dinâmicas, atraindo e divertindo os docentes, um jeito de despertar o interesse mútuo pelo conteúdo, não ficando algo monótono e repetitivo, mas sempre inovando para que o aluno tenha uma compreensão melhor e mais dinâmica do assunto trabalhado em sala de aula.

## METODOLOGIA



A pesquisa foi realizada na cidade de Salgueiro, Município brasileiro do interior do estado de Pernambuco, Região Nordeste do País. Localizado a 512,4 km de Recife, capital do estado. O último censo realizado em 2022, constatou 62.372 habitantes. A principal fonte de renda do município, encontra-se ligada à agricultura e ao comércio varejista. Em relação ao Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) do ensino fundamental anos iniciais, da rede pública, foi constatado um percentual de 5,2. Enquanto nos anos finais do ensino fundamental 4,9 (IBGE, 2022).

A investigação aconteceu no anexo II da Escola Municipal Osmundo Bezerra, localizada na Rua Antônio Filgueira Soares no Bairro Santa Margarida. No qual, abordou de modo qualitativa e quantitativa a pesquisa ação com os estudantes do 3º ano do ensino fundamental, visando a metodologia no estudo a ser observado na utilização das ferramentas tendo como objetivo o desenvolvimento e evolução dos estudantes, com participação ativa na aplicação da ferramenta pedagógica, destacamos o interesse e os resultados esperados tendo assim uma conquista positiva, para tais resultados foram feitos gráficos para analisarmos e debatermos sobre os métodos utilizados, e as dificuldades aparentes que os estudantes apresentaram para que fosse construído parcialmente os objetivos da ferramenta.

A presente pesquisa recebeu fomento da CAPES através do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). A ferramenta foi planejada no mês de agosto e aplicada em setembro de 2023, com estudantes do Ensino Fundamental (8 - 9 anos). Deu-se o nome da ferramenta problemas matemáticos pois abordamos questionamentos envolvendo “Cálculos matemáticos”, abordando na ferramenta o conteúdo de subtração e adição. Foi elaborada uma ferramenta digital e uma em meio físico para a análise do envolvimento dos estudantes.

Utilizou-se, como método inicial, uma atividade como pré-teste para a verificação do conhecimento que os estudantes já possuíam, levando o tempo dos estudantes para a resolução das questões, a atividade foi realizada em dupla para que os estudantes não se sentissem pressionados em realizá-la, em seguida foi repassada informações de como seria a ocorrência da aula e uma breve explicação do conteúdo a ser abordado na ferramenta. Por fim aplicou-se a ferramenta lúdica, para fortalecer a aprendizagem dos mesmos em relação ao conteúdo abordado.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO



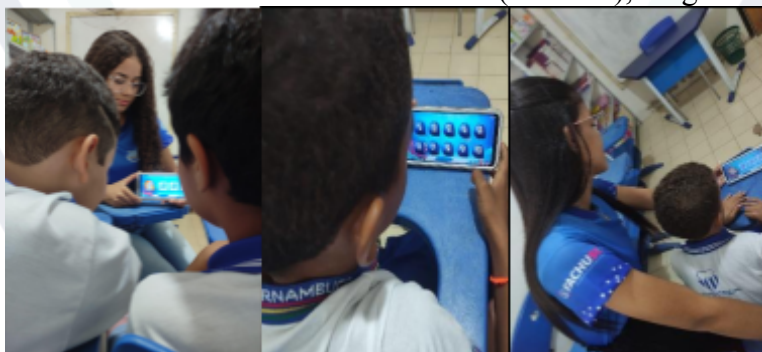
Para se analisar o efeito das ferramentas aplicadas aplicou-se inicialmente uma atividade como pré-teste para investigar o conhecimento que os docentes já possuíam. Em seguida, foi ofertado aulas teóricas com o objetivo de fortalecer o assunto abordado, seguidas, da aplicação da ferramenta lúdica. A ferramenta desenvolvida de forma online utilizou a plataforma WORDWALL.

Foi vista uma interação encantadora em apresentar a ferramenta virtual e concreta para os educandos, algo bem diferente do que é visto diariamente em aulas tradicionais onde o professor apenas passa o conteúdo e uma atividade a ser realizada no caderno. Com essa pesquisa foi observado a competência educacional envolvendo a tecnologia sem perder o foco principal dos objetivos apresentados e conteúdos a serem vivenciados em sala.

Foi notório que as ferramentas pedagógicas elaboradas estimularam a imaginação e a inventividade dos estudantes, acrescentado algo interativo. Desta forma, cumpriu o objetivo de chamar atenção e divertir os alunos com o intuito de passar o conteúdo de uma forma simples, conceituando o desenvolvimento atrativo no ensino de aprendizagem.

É interessante que a matemática venha com uma proposta atrativa para os estudantes com isso é importante que a ludicidade esteja presente no dia a dia para uma melhor compreensão do conteúdo a ser abordado, nesse caso é viável a importância das ferramentas lúdicas na vida dos estudantes (AGUIAR, 2018).

**Figura 01:** Aplicação da ferramenta pedagógica para os estudantes do 3º ano do ensino fundamental da Escola Osmundo Bezerra (anexo II), Salgueiro-PE.



Fonte: Própria (2023).

Nas aplicações foi possível observar que as ferramentas pedagógicas atendem e avaliam os estudantes de forma lúdica, ampla e diferenciada, desenvolvendo uma aprendizagem objetiva com uma apresentação diferente para o público-alvo. Tendo como contribuição o desenvolvimento intelectual do lecionando, a fim de fortalecer o desempenho



dos mesmos. Caracterizando o contexto educacional das instituições que abordam tais ferramentas no modelo de ensino.

## CONCLUSÕES

Foi visto que a matemática é muito complexa para os estudantes por não terem as habilidades desenvolvidas dificultando o ensino da aprendizagem, com a ferramenta os estudantes se desenvolveram melhor tendo uma melhor compreensão do assunto vivenciado na atividade pedagógica inicial. Mesmo sendo apresentado uma dificuldade por parte de uma minoria dos educandos é essencial esses momentos com os mesmos pois é um meio de apresentar o assunto de uma forma ampla, objetivando o seu entendimento fazendo com que seja contemplada suas habilidades não desenvolvidas.

A maioria dos envolvidos na pesquisa não tiveram dificuldades em entender o que estava sendo proposto na ferramenta, contando com que os mesmos tivessem entusiasmo na participação do momento vivenciado. Portanto foi concluído que a criação e utilização das ferramentas pedagógicas nas instituições tem um ponto positivo que sendo utilizado na intenção da aprendizagem do estudante o resultado é garantido de forma eficaz e bastante evidente.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, N.. A importância do lúdico nos anos iniciais. 2018. 65 f., il. **Monografia** (Licenciatura em Pedagogia) —Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

ALMEIDA, F. S.; OLIVEIRA, P. B. de; REIS, D. A. dos. **The importance of didactic games in the teaching.** [BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf \(mec.gov.br\)](https://bncce.educacao.gov.br/bncce/versao-final-site.pdf) ,2018, p. 266. Acesso em 02 de out 2023.

Santos B. H. M. dos., Silva, A. L. da ., de Oliveira, E. G. ., Lira, L. L. ; Pontes, E. A. S. (2022). Jogos Matemáticos como Ferramenta Educacional Lúdica no Processo de Ensino e Aprendizagem da Matemática na Educação Básica. **Rebena - Revista Brasileira De Ensino E Aprendizagem**, 4, 246–254. Disponível em: <https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/59>. Acesso em 02 de out de 2023.

IBGE. **IBGECidade**. Atualizado em 2019. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/> Acesso em: 02 de out 2023.

learning process: An integrative review. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10,





n. 4, p. e41210414309, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i4.14309. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/14309>. Acesso em: 02 out 2023.

Paredes Bermeo, Edwin Eduardo. Importância do fator lúdico no processo ensino-aprendizagem: proposta de um manual de atividades lúdicas para a disciplina de Estudos Sociais. Quito, 2020, 60 p. Tese (Mestrado em Inovação na Educação). Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Equador. Área de Educação. Disponível em: [UASB-Digital: Importância do fator lúdico no processo ensino-aprendizagem: proposta de um manual de atividades lúdicas para a disciplina de Estudos Sociais](https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/123456789/3845A). Acesso em: 03 out 2023.

SILVA, Joanna D'arc Bispo da. O uso dos jogos no ensino da matemática. 2022. 220 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2022. Disponível em <https://repositorio.ufrpe.br/handle/123456789/3845A>. Acesso em: 03 Out. 2023.

