



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

APRENDIZAGEM LÚDICA DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

APRENDIZAJE LÚDICO DE MATEMÁTICAS EN LA EDUCACIÓN FUNDAMENTAL

LEARNING OF MATHEMATICS IN ELEMENTARY EDUCATION

Apresentação: Pôster

Kauany Filgueira Alves¹; Maria Alicia Pereira Barbosa²; Edilânia Gondim Lucas³; Franciene Feitoza Da Silva⁴; Dan Vitor Vieira Braga⁵

DOI: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VICOINTERPDVL.0012>

INTRODUÇÃO

A matemática tem a importância no âmbito pedagógico de trabalhar o desenvolvimento da criança, sendo ampliadas suas habilidades e aumentar sua capacidade de resolver problemas em relação aos números desenvolvendo argumentos por meio dos questionamentos dos resultados obtidos, construindo a autonomia da criança. Com frequência discutem-se as dificuldades de aprendizagem de matemática, buscando uma forma eficiente de ensinar e compreender mais fácil (VIERIRA 2014).

A forma mais fácil de ensinar foi através do lúdico, pois, brincar provoca benefícios no desenvolvimento social e cognitivo. Nisso a importância dos jogos para o desenvolvimento infantil perpassa por inúmeras contextualizações. Para Piaget (1923), a fase está relacionada com a capacidade de resolução concreta de alguns problemas. Nela, a criança começa a ter uma capacidade maior de interpretação e, portanto, já consegue resolver alguns problemas básicos. Alguns conceitos são interiorizados, por exemplo, dos números e das operações matemáticas. Para Cusati (2016) na Educação Infantil, o trabalho com problemáticas de matemáticas deve atender, às necessidades das próprias crianças e construir conhecimentos variados e as perspectivas de domínios de pensamento. Precisa compreender as necessidade

1 Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, kauanyfilgueira854@gmail.com

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

3 Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, egondimlucas@gmail.com

4 Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, feitozafranciene@gmail.com.br

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

sociais de cada um e de melhor instrumentalizá-la para viver, participar e compreender um mundo que exige diferentes conhecimentos e habilidades diversificados.

O presente estudo propõe análise de como se dá a importância do ensino de matemática e como o lúdico proporciona a sensação de prazer e bem estar, Conduzindo a criança à busca do domínio de um conhecimento mais abstrato, misturando uma parcela de esforço e de brincadeiras, transformando o aprendizado mas leve e divertido, tendo resultados bem sucedido. Pois, ela está presente cotidianamente moldando os saberes das crianças buscando estratégias de relevância a cerca do ensino e como os professores devem buscar essa metodologia, reconhecendo que a matemática é uma ciência humana, fruto das necessidades e preocupações de diferentes culturas, em diferentes momentos históricos, e uma ciência viva, que contribui para solucionar problemas científicos e tecnológicos e para alicerçar descobertas e construções, inclusive com impactos no mundo do trabalho.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Jean Piaget (1896-1980) foi um psicólogo, biólogo e pensador suíço. Sua teoria e pensamentos contribuíram para o entendimento do desenvolvimento infantil e a aprendizagem das crianças. Ele ressalta o desenvolvimento cognitivo das crianças, ocorre em quatro fases: o sensório-moto, pré-operacional, o operatório concreto e o operatório formal, isto trás ao professor o papel de trazer atividades que estimule esses sentidos. Já por outro lado, o pesquisador francês, Jean Château (1987), diz que a brincadeira e jogos de crianças, enxerga que estes significam para elas aquilo que o trabalho representa para o adulto.

Esse mesmo pesquisador fez uma proposta para a criação de uma licença de ensino, que apresentou a colegas universitários e pretendia propor ao Ministério da Educação Nacional. Interessado na formação de professores de “psicologia educacional” em escolas primárias de formação de professores, ele destaca o entendimento a cerca do desenvolvimento e do ensino com a junção do aluno e como as brincadeiras e o quanto auxilia no ensino aprendizagem do mesmo.

Assim, compreende-se que a matemática é vasta e tem inúmeras formas de serem trabalhadas, como os meios físicos e digitais, e de forma ramificada, as possibilidades são múltiplas. Com isso o professor é o incentivador, orientador e controlador da aprendizagem podendo buscar formas prazerosas de passar o conhecimento de forma prática e eficaz.



METODOLOGIA

A presente pesquisa foi desenvolvida em Salgueiro que é um município brasileiro do interior do estado de Pernambuco, Região Nordeste do país. Pertence à Região Geográfica Intermediária de Petrolina e é o mais populoso da Região Geográfica Imediata de Salgueiro, localizando-se a oeste da capital estadual, a uma distância de 513 km de Recife. Possui uma extensão territorial de 1 733,7 km², sendo 6,75 km² em perímetro urbano. Sua população em 2022 era de 62 372 habitantes.

A Escola municipal Osmundo Bezerra está situada no bairro Santa Margarida, tem o IDEB de 5,2 no ensino fundamental. A metodologia aplicada foi a pesquisa de campo, que é uma análise mais profunda de dados coletados de determinado grupo pesquisado.

Assim como o levantamento, também é feito questionamento direto às pessoas relevantes ao objetivo da pesquisa. O trabalho de pesquisa foi descritivo e explicativo, onde se procura descrever uma situação e explica um fenômeno.

Foram realizadas duas visitas por semana, a Escola campo (Anexo II) e coletados dados acerca de sua estrutura e seu funcionamento. A medida que os espaços da escola foram percorridos e feitas observações nas salas de aula foram feitas anotações em caderno etnográfico e, de modo complementar, foi realizado o registro fotográfico. A pesquisa teve a duração de quatro meses, sendo a partir de junho a setembro de 2023 e recebeu fomento da CAPES, através do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Descrição da escola campo

A escola campo Osmundo bezerra (Anexo II) possui salas pequenas, péssima iluminação, com ventilação através de ar-condicionado e carteiras com uma boa qualidade. São com três turmas ocorrendo pela manhã e uma no período da tarde.

As salas não têm ventilação natural por janelas. A escola possui uma sala de coordenação, com um computador, televisão e outros materiais de uso interno. Já na área externa possui refeitório, arborização externa e parquinho (figura 01). Segundo Libâneo (2004), a escola é um ambiente aberto para compartilhar valores, aprender conhecimentos novos e formar competências intelectuais, afetivas, éticas e sociais. Com relação à estrutura e funcionamento, percebe-se que é limpa e bem organizada e arejada. Porém as salas são pequenas, dificultando a realização de atividades que requeiram de um maior espaço.



Figura 01: Imagem da Escola (Anexo II) Osmundo Bezerra, Salgueiro -PE



Fonte: Própria (2023)

Para ABREU (2020), o lúdico se torna um recurso metodológico, sendo um instrumento imprescindível para o processo de aprendizagem. Ele serve para gerar interesse no aluno, para que ele possa raciocinar e ser desafiado na atividade determinada. Para possibilitar uma aprendizagem significativa e prazerosa estimulando as potencialidades das crianças.

Descrição da Ferramenta Lúdica

A ferramenta lúdica desenvolvida foi voltada para, segundo a BNCC (2018), o campo de experiência (EI03ET07): “Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência, espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; Traços, sons, cores e formas”.

No ensino fundamental I é notório a necessidade do brincar na rotina escolar e o quanto traz resultados positivos acerca dos resultados esperados. A escolha do tema se deu em circunstância da experiência vivenciada na realização do Estágio e do conteúdo já proposto pela professora. Então o objetivo foi realizar uma culminância com três turmas onde foi feita uma explicação sobre o conteúdo composição e decomposição feito através de dois jogos lúdicos, um físico e outro online. Um pré-teste e pós-teste, para determinar o quanto do conteúdo os alunos sabiam, observando a criança em total liberdade seja sozinha ou em grupo, para assim, desenvolver um momento de explorar a imaginação, a alegria, raciocínio e habilidade.

Foi analisado a parti das interações dos alunos, sobre as percepções do conteúdo abordado e se eles conseguiam dominar o assunto proposto. Foram avaliados 54 alunos, foi entregue duas placas a cada aluno e visto que uma era a respectiva carinha feliz, para



representar se dominavam o conteúdo e uma triste, para caso eles não entendessem o conteúdo (Figura 02)

Foram desenvolvidos na plataforma “Wordwall”, dois jogos, sendo o primeiro chamado de “show dos números”, que tem como finalidade a associação da unidade e a dezena a sua respectiva resposta numérica correta. Já o segundo jogo foi desenvolvido em meio físico e intitulado “saltando pelos números”, teve a importância de ver o nível de aprendizagem sobre adição e subtração, sendo norteados sobre as regras e níveis de pontuação (Figura 02) onde foi analisado percentual de acertos e erros.

O jogo desenvolvido em meio digital chamou a atenção, assim o estudante sente o interesse em participar da atividade. É importante que os professores introduzam elementos lúdicos dentro da sua prática docente, fazendo com a que teoria e a prática caminhem juntas para o alcance do objetivo, isso mostra também a necessidade do envolvimento dos docentes com a aprendizagem de seus educando.

Figura 02: Imagem da aplicação dos jogos, no 1º ano do fundamental do (Anexo II) Do Osmundo Bezerra. Imagem A, Ferramenta Lúdica Presencial e Imagem B, Ferramenta Lúdica Online.



Fonte: Própria (2023).

CONCLUSÕES

A pesquisa levou a concluir que os jogos lúdicos, desde que aplicados sabiamente, são ferramentas úteis para uma educação de maior qualidade, seja como complemento prático de um conteúdo apresentado na sala de aula, como a composição e decomposição de números ou até mesmo o reconhecimento numérico, como um meio de desafiar o aluno a tomar decisões baseadas em seus conhecimentos já adquiridos. Proporcionando um ambiente de estudo mais dinâmico, interativo e lúdico, é possível diminuir o número de falta de interesse e até que a criança sinta vontade de ir todos os dias a aula, por não ser alto tedioso.

É interessante avaliar qual atividade possa ser feito em grande escala, na sala o



conteúdo será proposto e explicado detalhadamente, Em seguida será apresentado a ferramenta criada e observada a funcionalidade e desenvoltura dos alunos, Além de tornar o processo de aprendizagem mais estimulante, essa ferramenta ajuda os alunos a desenvolverem e aprimorarem habilidades e competências específicas, como o raciocínio lógico, a criatividade e a resolução de problemas.

Nesse sentido, os objetivos dessa pesquisa constituem-se em verificar como a utilização do lúdico pode influenciar na relação ensino-aprendizagem e no desenvolvimento da criança; esclarecer que o brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, uma vez que facilita a construção da autonomia, estabelecendo uma relação entre jogo e aprendizagem; analisar a importância de se trabalhar o lúdico no ensino fundamental com a intenção de proporcionar aos alunos momentos agradáveis de aprendizagem. O lúdico colabora para um bom desempenho dos aspectos sociais, culturais e da construção do conhecimento, possibilitando que os alunos despertem interesse pela aprendizagem e desenvolvam as habilidades que devem ser aprimoradas no Ensino Fundamental.

REFERÊNCIAS

ABREU, Z. T. de O. **O impacto da falta do lúdico na aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Brinquedos e brincadeiras de Creches: **Manual de orientação pedagógica**. Brasília: MEC, maio 2012.

_____. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CUSATI, I. C. O ensino de Matemática na Educação Infantil: uma proposta de trabalho com a resolução de problemas. **Educação e Fronteiras**, Dourados, v. 6, n. 17, p. 5–19, 2016. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/educacao/article/view/5783>. Acesso em: 7 set. 2023.

CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

GUBA, E. G.; LINCOLN, Y. S. **Fourth generation evaluation**. Newbury Park, London, New Delhi: Sage, 1989. Acesso em: 22 de Setembro.

IBGE. **IBGE Cidade**. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br> . Acesso em: 26 set. 2023.

LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e gestão da escola: teoria e prática**. 5ª ed. Goiânia: Editora Alternativa, 2004.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. 3ªed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.



