



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS VII – GOVERNADOR ANTÔNIO MARIZ
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS
CURSO DE LICENCIATURA EM MATEMÁTICA**

EVAHI MÁRCIO DOS SANTOS FERREIRA

**AS CONCEPÇÕES DO ENSINO LÚDICO POR PROFESSORES DAS SÉRIES
FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NA CIDADE DE SANTA TEREZINHA - PB**

**PATOS - PB
2017**

EVAHI MÁRCIO DOS SANTOS FERREIRA

**AS CONCEPÇÕES DO ENSINO LÚDICO POR PROFESSORES DAS SÉRIES
FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NA CIDADE DE SANTA TEREZINHA - PB**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a
Coordenação de Matemática da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito parcial à
obtenção do título de Licenciado em
Matemática.

Área de concentração: Educação
Matemática.

Orientadora: Prof. Ma. Carolina Soares
Ramos

**PATOS - PB
2017**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

F383c Ferreira, Evahi Marcio dos Santos.
As concepções do ensino lúdico por professores das séries finais do ensino fundamental na Cidade de Santa Terezinha - PB [manuscrito] : / Evahi Marcio dos Santos Ferreira. - 2017.
22 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Matemática) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas, 2017.

"Orientação : Profa. Ma. Carolina Soares Ramos, Coordenação do Curso de Matemática - CCEA."

1. Ludicidade. 2. Ensino Fundamental. 3. Ensino Lúdico.

21. ed. CDD 371.337

Evahi Márcio dos Santos ferreira

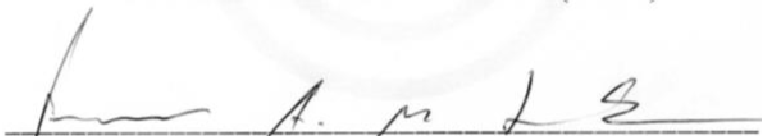
**AS CONCEPÇÕES DO ENSINO LÚDICO POR PROFESSORES DAS SÉRIES
FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NA CIDADE DE SANTA TEREZINHA-PB.**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura Plena
em Matemática da Universidade Estadual da
Paraíba, em cumprimento à exigência para
obtenção do grau de Licenciado em
Matemática.

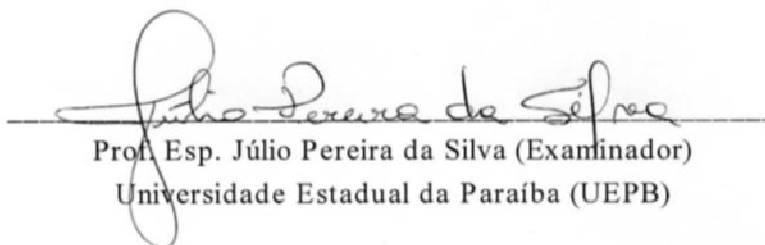
Aprovado em 30 de novembro de 2017



Prof. Ma. Carolina Soares Ramos (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Esp. Francisco Anderson Mariano da Silva (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Esp. Júlio Pereira da Silva (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A minha família pelo apoio, a Deus por essa vitória e a minha mulher Jaqueline Santos que está sempre ao meu lado, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro a Deus, por está sempre comigo e por toda inspiração que me foi dada para a conclusão deste trabalho.

Aos meus pais que me apoiavam a sempre buscar um futuro melhor.

À professora Carolina Soares Ramos pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação e pela dedicação.

Aos professores Júlio Pereira da Silva e Francisco Anderson Mariano da Silva, banca de avaliação, pelas suas contribuições.

A minha mulher, Jaqueline Santos, que está sempre ao meu lado e pelo apoio nas horas difíceis.

Aos colegas e amigos de classe pelos momentos de amizade e apoio durante todo o curso.

"A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe."
(PIAGET, 1982, p. 246).

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	07
2	ASPECTOS TEÓRICOS	08
2.1	Ensino lúdico no Ensino Fundamental.....	08
2.2	Possibilidades do Lúdico na Educação Matemática.....	11
3	ASPECTOS METODÓDICOS.....	13
3.1	Tipo de pesquisa	13
3.2	Sujeitos da pesquisa.....	13
3.3	Instrumento de coleta de dados.....	14
3.4	Resultados e Análise de dados	15
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
	REFERÊNCIAS	20
	APÊNDICE A	21

AS CONCEPÇÕES DO ENSINO LÚDICO POR PROFESSORES DAS SÉRIES FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NA CIDADE DE SANTA TEREZINHA - PB

Evahi Márcio dos Santos Ferreira*

RESUMO

O ensino lúdico é um excelente recurso que facilita a aprendizagem, o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança possibilitando uma melhor qualidade no ensino, onde os alunos aprendem brincando. A temática a ser trabalhada, foi a Matemática lúdica nos anos finais do Ensino Fundamental, buscando demonstrar a importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem para os alunos das séries finais do Ensino Fundamental. Tendo como objetivo, investigar como os professores do município de Santa Terezinha- PB dos anos finais do Ensino Fundamental, concebem o lúdico nas aulas de Matemática. Utilizou-se como procedimento metodológico, uma abordagem qualitativa tendo como instrumento de pesquisa um questionário, que foi aplicado aos docentes que lecionam Matemática nos anos finais do Ensino Fundamental. Diante da análise de dados, observou-se que os docentes compreendem a importância da ludicidade e estão abertos a integração do ensino lúdico com o currículo da escola, porém foram relatadas algumas dificuldades para que isso ocorra. A realidade do aluno teve uma grande mudança com o impacto da tecnologia, nessa perspectiva, também requer mudanças no processo de ensino. Docentes que seguem modelos tradicionais estão perdendo espaço no ambiente escolar, no entanto a ludicidade apresenta-se uma série de fatores que facilita aprendizagem fugindo da rotina habitual da escola, sendo aceita pela maioria dos alunos, porém, ainda continua sendo pouco explorada pelos docentes em sala de aula.

Palavras-Chave: Ludicidade. Ensino Fundamental. Ensino Lúdico.

1 INTRODUÇÃO

O ensino por meio da ludicidade vem demonstrando sua importância no processo ensino-aprendizagem nos anos iniciais, como um excelente recurso que surge como alternativa para auxiliar os docentes nas aulas de Matemática nos anos finais do Ensino Fundamental, desmistificando o mito que foi criado pelas gerações passadas que transformaram a Matemática no monstro que apavora e tira o sono de muitos alunos.

O ensino com atividades lúdicas nas aulas de Matemática, tem sido objeto de estudo de vários trabalhos acadêmicos, que prioriza a criança como centro do campo educacional, no entanto essas ferramentas lúdicas, também são essenciais no período dos anos finais do Ensino Fundamental. A diferença é que o lúdico precisa se adequar de acordo com o público que é trabalhado.

* Aluno de Graduação em Licenciatura em Matemática na Universidade Estadual da Paraíba – Campus VII.
Email: evahir21@gmail.com

O lúdico mostrou-se como uma ferramenta essencial para uma aprendizagem significativa e prazerosa onde os alunos se identificam. Nas séries finais do Ensino Fundamental há vários desafios para o professor: O aluno cada vez mais sendo um sujeito ativo e cheio de perguntas; o período da pré-adolescência; questões como timidez e bullying; falta de materiais pedagógicos entre outros, dificultando a vida do professor em sala de aula. Para trabalhar esses desafios é preciso buscar metodologias que fujam do tradicionalismo como o ensino lúdico, pois pode facilitar de facilitar o processo de aprendizagem.

A justificativa para a escolha do tema se deu pelo interesse em buscar outras metodologias de ensino que facilitassem a vida do aluno. Também pelas vivências no período de Estágio Supervisionado, onde lecionamos para os alunos do Ensino Fundamental, utilizando jogos e brincadeiras para transmitir o conteúdo. Deu pra perceber um envolvimento das turmas, gerando uma aprendizagem significativa e prazerosa.

Tendo como questão problema da pesquisa: Qual a importância da ludicidade para os docentes de Matemática no contexto escolar? O objetivo principal desse artigo trata-se em investigar como os professores do município de Santa Terezinha-PB, dos anos finais do Ensino Fundamental, concebem o lúdico nas aulas de Matemática. E em relação aos objetivos específicos: identificar as concepções dos docentes sobre o ensino com ferramentas lúdicas; explicitar os desafios encontrados pelos professores dos anos finais do Ensino Fundamental para trabalhar com a ludicidade.

Para a realização desse artigo, utilizou-se nos procedimentos metodológicos a pesquisa do tipo qualitativa na qual foi utilizado um questionário, buscando informações para as indagações propostas. Na construção do referencial teórico utilizou-se das discussões trazidas por outros autores como Teixeira (1995), Borin (1996), Santos (2011), entre outros que estudaram o desenvolvimento da criança e a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.

O artigo encontra-se dividido em seções: inicia-se com o referencial teórico, onde contextualiza-se a Matemática trabalhada nos anos finais do Ensino Fundamental, em seguida apresenta-se a parte dos procedimentos metodológicos utilizados para o desenvolvimento desta pesquisa e logo após os resultados e discussões e por fim as considerações finais.

2 ASPECTOS TEÓRICOS

2.1 Ensino lúdico no Ensino Fundamental

As atividades lúdicas estão presentes na vida das crianças desde os primeiros anos de vida, pois ao brincar manuseia tudo aquilo que está em sua volta, construindo desse modo a compreensão da realidade da vida que está inserida.

Para Teixeira (1995) as atividades lúdicas são um excelente recurso pedagógico, sendo fundamental na educação escolar.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. [...] As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. [...] As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Mesmo com fatos evidenciados sobre a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, ainda existem docentes que não contemplam a ludicidade como metodologia de ensino, por acharem que é só um passatempo. Isso pode acontecer porque os educadores, principalmente os que já lecionam há muito tempo, preferem utilizar uma metodologia tradicionalista puramente mecânica, utilizando livro e exercícios como único recurso metodológico, não acompanham a realidade que passa por transformações e mudanças significativas principalmente no ambiente escolar.

Para modificar a visão que muitos alunos têm a respeito da disciplina de Matemática, estudos realizados por pesquisadores juntos com trabalhos científicos têm apresentado sugestões alternativas que auxiliem o professor no processo de ensino-aprendizagem. Que podem ser trabalhados na forma de ludicidade, estimulando as crianças através de jogos e brincadeiras a aprender os conceitos matemáticos.

Ao entenderem as possibilidades que as ferramentas lúdicas proporcionam, os docentes quando forem utiliza-las em sala de aula, devem levar em conta o contexto cultural em que os alunos estão inseridos, deste modo poderão criar situações problemas que desafiem os alunos e estimulem a desenvolver seus conhecimentos. Para os PCN:

As situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-los de

forma satisfatória e adequada. Elas incluem, simultaneamente, a possibilidade de repetição para manutenção e por prazer funcional e a oportunidade de ter diferentes problemas a resolver. Além disso, pelo fato de o jogo constituir um momento de interação social bastante significativo, as questões de sociabilidade constituem motivação suficiente para que o interesse pela atividade seja mantido. (BRASIL,1997,p. 28 e 29).

Quando o professor consegue envolver o aluno na dinâmica da aula através da ludicidade o estimula-o a refletir sobre suas ações, desenvolve aspectos cognitivo e social além de promover situações que possam fazer com que os alunos consigam se envolver naturalmente, tendo mais interesse pela disciplina.

A Matemática é uma ciência do raciocínio lógico e abstrato, que estuda quantidades, medidas, espaços, estruturas, variações e estatísticas. Por ser uma disciplina que apresenta muitas fórmulas para a resolução de problemas e instigar o raciocínio constantemente, o torna desinteressante e de difícil compreensão por causa das metodologias que os docentes transmitem o conteúdo a seus alunos.

Para mudar a forma como os alunos compreendem a Matemática, o lúdico demonstra ser um excelente recurso inovador que facilita a aprendizagem, além de proporcionar um ambiente prazeroso e adequado para a formação dos alunos.

A importância do ensino lúdico nas séries iniciais é benéfico para o desenvolvimento da criança. Por ser uma metodologia que busca passar os conceitos matemáticos por meio de jogos e brincadeiras, a aceitação é geral por partes das crianças.

Assim como as crianças mudam, o modelo lúdico de ensino também deve se adequar a essa nova realidade, brincadeiras e jogos devem ser aperfeiçoados de acordo com o público que é atingido.

Para Kramer (1993), o modelo tradicional de ensino não é adequado para essa nova realidade que se encontra a educação:

Como princípios básicos da escola nova destacam-se a valorização dos interesses e necessidades da criança a defesa da ideia do desenvolvimento natural; a ênfase no caráter lúdico das atividades infantis; a crítica à escola tradicional, porque os objetivos desta estão calçados na aquisição de conteúdos; e a conseqüentemente prioridade dada pelos escolanovistas ao processo de aprendizagem. (KRAMER, 1993, p. 25).

Nesse olhar percebe-se a importância de outras propostas pedagógicas por partes dos professores, desta forma o ensino através de atividades lúdicas se encaixa perfeitamente para uma aprendizagem significativa. O lúdico também pode envolver muitas situações do

cotidiano do educando que podem ser transmitidas através da ludicidade relacionando com o currículo da escola.

Alguns empecilhos como: adaptação dos docentes, poucos materiais didáticos, não aceitação dos pais entre outros, interferem no processo de ensino e aprendizagem através de atividades lúdicas voltada para as séries finais do Ensino Fundamental, no entanto se o docente estiver preparado na inserção dessas atividades na sala de aula, consegue trabalhar com os conteúdos de Matemática, envolvendo situações do cotidiano através de jogos e brincadeiras construindo problematizações desencadeadoras de conhecimento.

2.2 Possibilidades do Lúdico na Educação matemática

A Matemática é uma das disciplinas mais complexas do Ensino Fundamental, por fazer o aluno a refletir constantemente, apresentar diversas fórmulas, a resolver problemas e quando a forma de transmissão é puramente tradicionalista pelos docentes, pressupõe que a aprendizagem ocorra por meio da reprodução. O modelo tradicional não tem mostrado resultados satisfatórios, assim outras práticas de ensino mostram alternativas inovadoras que chamem a atenção dos alunos. Santos (2011), afirma que:

O professor da educação, na sua grande maioria, tem a intenção de fazer um trabalho pedagógico mais eficiente; por isso, nesse meio, a discussão sobre a melhoria do ensino tem-se voltado para a busca de alternativas que proporcionem uma aprendizagem significativa pela via do prazer, do feto, do amor e do despertar das emoções, pois a falta de concentração dos alunos, o desinteresse pelas aulas, a indisciplina, a ansiedade, a falta de capacidade de memorização, de lógica e de apropriação dos conteúdos tem sido a tônica das discussões escolares. Os educadores já perceberam também que a atividade lúdica é uma das mais educativas atividades humanas e não serve somente para aprender conteúdos escolares, mas também para afiar as habilidades e educar as pessoas a serem mais humanas. (SANTOS, 2011, p.07).

O ensino lúdico possibilita o aluno a ser um agente mais participativo nas aulas sendo responsável e protagonista pela construção do seu conhecimento, sendo o professor mediador nesse processo de aprendizagem.

Na ludicidade destaca-se o uso de jogos com uma ferramenta de ensino que exploram do aluno, o raciocínio lógico, a resolução de problemas a curiosidade, a socialização, o entendimento de regras em que a aprendizagem se torna prazerosa. Para Borin (1996):

Por intermédio do jogo educativo que caracteriza o aprender pensado e não mecanizado, pode-se observar uma maior interação dos alunos envolvidos

uma melhor concentração, uma maior rapidez e precisão no raciocínio, desenvolvimento do caráter social de ajuda mútua e cooperação e um nível menor de stress relacionado à rotina escolar. (BORIN, 1996, p.25).

O uso de jogos permite trabalhar com todos esses desafios que o docente irá encontrar em sala de aula, de forma satisfatória gerando a criatividade e o interesse do aluno. Fugindo dos métodos tradicionais podem-se trabalhar os conteúdos de Matemática nas séries finais do Ensino Fundamental usando a ludicidade. San e Domingues (2000) afirmam:

Jogos e brincadeiras ajudam a construir novas descobertas, desenvolve-se e enriquece a personalidade do aprendiz e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e mediador da aprendizagem. (SAN e DOMINGUES, 2000, p.35)

Percebe-se a importância dos jogos e brincadeiras na vida da criança, na qual é estimulada a desenvolver sua criatividade, socializar-se, a evoluir cognitivamente possibilitando um aprendizado de forma prazerosa por intermédio do professor.

Sobre os conteúdos de que devem ser trabalhados no Ensino Fundamental, os PCN apontam a necessidade de serem contextualizados e não desprovida de sentido. Assim conforme os PCN:

Os conteúdos a serem trabalhados pode se dar numa perspectiva mais ampla, ao procurar identificá-los como formas e saberes culturais, cuja assimilação é essencial para que produza novos conhecimentos. Dessa forma, pode-se considerar que os conteúdos envolvem explicações, formas de raciocínio, linguagens, valores, sentimentos, interesses e condutas. Assim, nesses parâmetros os conteúdos estão dimensionados não só em conceitos, mas também em procedimentos e atitudes (BRASIL, 1998b, p. 49).

A seguir são apresentados alguns jogos que podem ajudar os docentes a transmitir os conteúdos de forma que os alunos aprendam brincando, por exemplo: a Torre de Hanói[†] para ensinar os alunos a entenderem funções; Batalha Naval com coordenadas cartesianas[‡] para desenvolverem o raciocínio lógico e aprenderem a marcar pontos no plano cartesiano;

[†] **Torre de Hanói** é um "[quebra-cabeça](#)" que consiste em uma base contendo três pinos, em um dos quais são dispostos alguns [discos](#) uns sobre os outros, em ordem crescente de diâmetro, de cima para baixo. Disponível em: <https://www.reinokids.com.br/regras-torre-de-hanoi/>.

[‡] **Batalha naval** é um [jogo de tabuleiro](#) de dois jogadores, no qual os jogadores têm de adivinhar em que quadrados estão os navios do oponente. Disponível em: <http://www.matematica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1320>

Tangran[§] que proporciona aos alunos a desenvolverem a criatividade, o raciocínio, a concepção de área, perímetro e visualização das figuras geométricas entre outros, que compõe os acervos de jogos que podem ser utilizados pelos docentes em sala de aula. Também o lúdico pode ser trabalhado, utilizando materiais didáticos, recursos tecnológicos e através da criatividade do professor.

O ensino através da ludicidade mostrou-se que é possível trabalhar os conteúdos matemáticos através de jogos e brincadeiras, e reconhecer sua importância nesse processo de ensino. A grande questão que se pergunta é se os docentes estão preparados para trabalhar com a ludicidade em sala de aula, pois é preciso entender como funciona cada jogo e brincadeira lúdica para explorá-los da melhor forma possível dentro o contexto matemático.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS

3.1 Tipo de pesquisa

O método de pesquisa utilizado na busca de informações para o estudo do tema abordado no artigo é do tipo qualitativa. Essa metodologia favorece uma visão de dentro do grupo pesquisado, no qual é escolhido de acordo com critérios previamente estabelecidos conforme os objetivos de estudo. Além de apresentar diversas características como: A fonte é o ambiente natural; valoriza o processo e não o resultado; busca atingir o objetivo a ser pesquisado; trabalha com valores, crenças, opiniões e representações; o pesquisador é o instrumento principal etc.

Para Minayo (2001), a pesquisa qualitativa tem preocupação com o nível da realidade que não pode ser quantificado, trabalhando com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

3.2 Sujeitos da pesquisa

[§] O **Tangram** é um quebra-cabeças chinês formado por 7 peças. Essas peças são 2 triângulos grandes, 2 pequenos, 1 médio, 1 quadrado e 1 paralelogramo. Disponível em: <http://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/jogo-tangram.htm>

Foram 4(quatro) docentes de Matemática, em uma escola de Santa Terezinha PB, sendo três professores e uma professora que estão divididos nos turnos matinal e vespertino, onde lecionam para os alunos do Ensino Fundamental II . Com relação ao perfil dos docentes de Matemática, 3(três) são do sexo masculino correspondendo a 75% e 1(um) do sexo feminino correspondendo a 25%, a faixa etária variam de 30 a 50 anos de idade, a respeito do grau de formação acadêmica todos são graduados em Matemática pela Instituição UVA-UNAVIDA, apenas um possui Pós-Graduação pela UNINTER e outro está em processo de conclusão que ocorrerá no ano de 2018, pela Instituição UVA-UNAVIDA.

Com relação ao tempo em sala de aula lecionando a disciplina de Matemática e as séries que ensinam atualmente, para especificar os docentes, foram utilizados a letra B, com os números de 1 a 4 mantendo suas identidades anônimas. O docente B1 já leciona há 10 anos, B2 há 1 ano; B3 há 9 anos, B4 leciona há 7 anos, esses docentes ensinam todas as séries do Ensino Fundamental II.

3.3 Instrumento de coleta de dados

Para a realização desta pesquisa foi feito questionário com os professores de Matemática da rede municipal de ensino de Santa Terezinha PB, que lecionam as séries finais do ensino Fundamental. O questionário segundo Gil (1999, p.128), pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.”. Também proporciona aos sujeitos da pesquisa uma maior comodidade na resolução das perguntas além de manter suas identidades anônimas.

Para Gil (1999) apresenta as seguintes vantagens do questionário sobre as demais técnicas de coleta de dados:

- a) possibilita atingir grande número de pessoas, mesmo que estejam dispersas numa área geográfica muito extensa, já que o questionário pode ser enviado pelo correio;
- b) implica menores gastos com pessoal, posto que o questionário não exige o treinamento dos pesquisadores;
- c) garante o anonimato das respostas;
- d) permite que as pessoas o respondam no momento em que julgarem mais conveniente;
- e) não expõe os pesquisadores à influência das opiniões e do aspecto pessoal do entrevistado. (GIL, 1999, P. 128/129).

Foi feito um questionário para buscar responder os objetivos e a questão do tema pesquisado, com quatro desses docentes para análise de dados do tema pesquisado. O questionário continha 5 (cinco) questões abertas que teve como objetivo investigar como os professores dos anos finais do Ensino Fundamental, concebem o lúdico nas aulas de matemática.

3.4 Resultados e Análise dos dados

Apresentamos a seguir os dados obtidos na pesquisa de campo que subsidiou no desenvolvimento deste trabalho acadêmico. Foram elaboradas 5(cinco) perguntas subjetivas relacionadas ao tema abordado neste artigo.

Nessa amplitude que o lúdico proporciona, foram elaboradas as seguintes perguntas aos professores de Matemática do Ensino Fundamental II: O que você entende sobre ensinar de forma lúdica? Obtiveram-se as seguintes respostas que segue na Tabela 1:

Tabela 1: O ensino de forma lúdica

B1	Diversifica as aulas de Matemática, tornando-a mais prazerosa.
B2	Ensinar de forma diferente, com diversos materiais e criatividade.
B3	Metodologia que usa como ferramenta no auxílio do ensino o uso de jogos, brincadeiras etc.
B4	É uma forma de ensinar que alerta o cotidiano.

Fonte: Dados da pesquisa (2017).

Analisando as respostas com relação à pergunta, O que você entende sobre ensinar de forma lúdica? Percebe-se que os docentes tinham um conhecimento sobre a questão, porém, a resposta do professor **B4**, não ficou clara ao leitor dando várias interpretações, pode ser que ele tentou ressaltar o lúdico como uma forma de ensino que motiva o aluno a aprender, principalmente quando os conteúdos envolve o cotidiano do aluno. Dentre as outras respostas dos docentes estão incluídas as características da ludicidade como a utilização de materiais e criatividade, proporciona um ambiente prazeroso e utilização de jogos e brincadeiras.

Para segunda pergunta: “Há possibilidade de integrar atividades lúdicas nas aulas com o currículo que a escola propõe? De que forma?” Seguem na Tabela 2 as respostas dos docentes.

Tabela 2: Integração do Ensino Lúdico

B1	Sim, através de atividades em grupos como: gincanas, construindo figuras geométricas.
B2	Sim, alternando o ensino lúdico com o tradicional.
B3	Sim, a escola disponibiliza de uma quadra poliesportiva, materiais didáticos e outros.
B4	Sim, a partir dos que é discutido nos planejamentos.

Fonte: Dados da pesquisa (2017).

Fazendo uma análise das respostas dos docentes, percebe-se que todos consideram que é possível a integração das atividades lúdicas com o currículo que a escola propõe, isto demonstra que os docentes estão abertos a mudanças que gerem nos alunos uma aprendizagem onde haja interesse e participação dos mesmos na construção do saber.

A terceira pergunta: Na sua opinião, quais os benefícios que as atividades lúdicas podem gerar nas crianças? As justificativas estão a seguir.

Tabela 3: Benefícios da atividade lúdica

B1	Além de facilitar na aprendizagem, como também na integração da criança ao meio em que vive.
B2	Gera curiosidade e interesse na maioria dos alunos.
B3	Construção do conhecimento criativo de forma independente.
B4	Um melhor conhecimento sobre os conhecimentos do dia-a-dia para a vida dos educandos.

Fonte: Dados da pesquisa (2017).

Ao analisar a questão, os docentes percebem a importância do lúdico no processo de ensino podem gerar nas crianças, na integração ao meio em que vive, despertando o interesse e a desenvolverem a criatividade, a resposta **B4** faz uma relação da aprendizagem com ambiente que a criança está inserida.

A quarta questão a indagação foi: A escola que você trabalha, oferece condições para o professor trabalhar com a ludicidade? De que forma? A seguir (Tabela 4) estão expressas as respostas dos docentes.

Tabela 4: Condições e possibilidades do Ensino Lúdico

B1	Não, mas mesmo assim utilizamos dar criatividade, podemos também desenvolver-se com está forma de ensino.
B2	Sim, nos dá total autonomia e liberdade para agir nas aulas e nos oferece todo material.
B3	Sim, oferece recursos didáticos e possibilitam de todas as formas, condições para tal.
B4	Não, por falta de material pedagógico.

Fonte: Dados da pesquisa (2017).

Essa questão percebe-se que houve uma divergência dos docentes com relação fornecimento de materiais didáticos pela escola. O trabalho com o lúdico depende muito da criatividade do docente na construção de ferramentas que auxiliem no ensino. Quando a escola disponibiliza de materiais pedagógicos, facilita muito o trabalho do docente para inserir atividades lúdicas nas aulas e se não disponibiliza, dificultam, porém, não impedem que busquem materiais alternativos onde possam fazer essa integração do lúdico com o modelo tradicional de ensino.

Na quinta questão a indagação foi: Existe algum tipo de dificuldades que o professor encontra para trabalhar com atividades lúdicas nas séries finais do Ensino Fundamental II? Quais? Foram dadas as seguintes respostas.

Tabela 5: O ensino de forma lúdica

B1	Sim, a coerência de materiais como, por exemplo, um laboratório de matemática.
B2	Sim, alguns se interessam e participam outros não tem interesse e estímulo.
B3	Sim, sentem dificuldades em agrupar-se e socializar ideias.
B4	Não a partir do momento em que se educar, a melhor forma de trabalho, por exemplo, um software.

Fonte: Dados da pesquisa (2017).

Analisando as indagações dos docentes, percebe-se que a maioria tem dificuldades em inserir o lúdico na metodologia de ensino, devido à falta de interesse dos alunos e pouca participação dos mesmos. Já a resposta de **B4**, faz uma associação da ludicidade com a tecnologia que está cada vez mais presente na vida da criança.

Numa visão de quem conhece o lúdico e os benefícios que proporciona na vida da criança, sendo trabalhado de maneira correta faz o efeito contrário ao que alguns docentes mostraram como dificuldades, pois um dos princípios do lúdico é promover a socialização, estimular as crianças com aulas prazerosas e instigar o indivíduo na construção do pensamento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo procurou demonstrar a importância da ludicidade não só para as crianças das séries iniciais do Ensino Fundamental, mas também principalmente para aquelas que já passaram esta fase e a concepção dos docentes de Matemática sobre o ensino lúdico.

A Matemática pode ser considerada umas das disciplinas mais difíceis de ser compreendida pelo aluno e apresenta altos índices de rejeição, nesse aspecto pode tornar-se desestimulante devido a algumas metodologias usadas pelos docentes.

Por se tratar de uma disciplina que exige muito do aluno a Matemática precisa ser transmitida de outras formas além da tradicional, a partir de então surge a questão-problema da pesquisa: Qual a importância da ludicidade para os docentes de Matemática no contexto escolar? Tendo como objetivo geral: Investigar como os professores do município de Santa Terezinha-PB, do Ensino Fundamental concebem o lúdico nas aulas de Matemática.

O caminho metodológico para responder a questão-problema da pesquisa, surgiu a partir da investigação com os docentes de Matemática dos anos finais do Ensino Fundamental, por meio da pesquisa qualitativa, na qual foi aplicado um questionário contendo 5 (cinco) questões abertas, objetivando responder os objetivos e a questão-problema do presente estudo.

Dentre os objetivos específicos temos: identificar as concepções dos docentes sobre o ensino com ferramentas lúdicas; explicitar os desafios encontrados pelos professores dos anos finais do Ensino Fundamental para trabalhar com a ludicidade.

Diante dos resultados obtidos através dos procedimentos metodológicos, percebe-se que os objetivos do tema pesquisado foram atingidos. Os docentes compreendem a importância do ensino lúdico na vida das crianças, estão abertos para novas propostas de ensino e citam algumas dificuldades para trabalhar a ludicidade como: a falta de materiais, o desinteresse e a falta de estímulo dos alunos, dificuldades em agrupá-los e interagirem entre si.

No entendimento sobre os benefícios da ludicidade algumas questões que foram relatadas como dificuldades podem ser trabalhadas ocasionado o efeito o contrário. O professor precisa ter iniciativa para que a mudança aconteça. Se não tem material disponível na escola construa com os alunos, seja criativo que os resultados aparecem com o tempo. Aulas que fogem da rotina do aluno em que aprendem brincando, aumenta o interesse dos mesmos e os estimulam a sempre querem mais desafios, além de promover a socialização, tudo depende da forma que o docente conduzirá a aula.

O estudo veio demonstrar a importância da ludicidade como forma de ensino, tanto para as crianças como para os adolescentes, sendo um agente facilitador da aprendizagem que pode ser utilizado pelos professores no intermédio das aulas, contribuindo para uma formação de cidadãos mais críticos e principalmente humanos.

Como sugestão para futuras pesquisas relacionada a este assunto, ressalta-se a importância da investigação da concepção dos professores em outros níveis de ensino, como o Ensino Médio e na Educação Jovens e Adultos - EJA. E a investigação com esses alunos a partir de vivências realizadas com atividades lúdicas em diversos conteúdos matemáticos.

Abstract

Play education is an excellent resource that facilitates learning, cognitive, affective and social development of the child, enabling a better quality in teaching, where students learn by playing. The theme to be worked was playful mathematics in the final years of elementary school, seeking to demonstrate the importance of playfulness in the teaching-learning process for students in the final series of elementary school. With the objective of investigating how the teachers of the municipality of Santa Terezinha - PB of the final years of Elementary School, conceive the playful in the classes of Mathematics. A qualitative approach was used as a method of research using a questionnaire, which was applied to teachers who teach mathematics in the final years of Elementary School. Faced with data analysis, it was observed that teachers understand the importance of playfulness and are open to the integration of play teaching with the school curriculum, but some difficulties have been reported for this to occur. The reality of the student had a great change with the impact of technology, in this perspective, also requires changes in the teaching process. Teachers who follow traditional models are losing space in the school environment, however, playfulness presents a series of factors that facilitates learning by escaping from the habitual routine of the school, being accepted by the majority of the students, however, still it is still little explored by the teachers in classroom.

Keywords: Ludicidade. Elementary School. Leisure Teaching.

REFERÊNCIAS

BORIN, Júlian. **Jogos e resolução de problemas**: uma estratégia para as aulas de matemática. 6. ed. São Paulo: IME-USP, 1996.

BRASIL. Secretaria Da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais**:

Terceiro e Quarto Ciclo do Ensino Fundamental. Matemática. Brasília: MEC/SEF, 1998b.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KRAMER, Sônia (Org.), **Com a pré-escola nas mãos**: uma alternativa curricular para a educação infantil. 5 ed. São Paulo: Ática, 1993.

MINAYO, Maria. C. S (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. 2.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SAN, Maria José Brenda; DOMINGUES, Renata Helena. **Jogos matemáticos; Através do lúdico, a criança resolve situações-problemas**. Porto Alegre: Revista do professor Jan e Marc, 2000.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade a escola**. 1ª ed. São Paulo: Loyola, 1995.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO APLICADO AO PROFESSOR



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA CAMPUS VII – GOVERNADOR ANTÔNIO MARIZ CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS CURSO DE LICENCIATURA EM MATEMÁTICA

QUESTIONÁRIO APLICADO OS DOCENTES EM MATEMÁTICA

Solicitamos sua colaboração respondendo a este questionário que faz parte de um Trabalho de Conclusão Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Estadual da Paraíba, campus VII, Patos, PB, cujo título é **A Matemática Lúdica no Ensino Fundamental II**. Suas informações são de extrema importância para o estudo em questão. Não necessita de identificação.

MUITO OBRIGADO PELA COLABORAÇÃO!

Perfil do Educador

Faixa etária:

Entre 20 e 30 anos 30 a 40 anos 40 a 50 anos 50 a 60 anos Mais de 60 anos

Sexo: Masculino Feminino

Informe, no quadro abaixo, sua formação acadêmica, instituição e ano em concluiu ou concluirá, caso esteja cursando:

Graduação	Instituição	Ano de conclusão
Pós-Graduação	Instituição	Ano de Conclusão

Quanto tempo o senhor leciona Matemática? Quais são as séries que ensina atualmente?

QUESTIONÁRIO

1. O que você entende sobre ensinar de forma lúdica?

2. Há possibilidade de integrar atividades lúdicas nas aulas com o currículo que o a escola propõe? De que forma?

3. Na sua opinião, quais os benefícios que as atividades lúdicas trás nas crianças?

4. A escola que você trabalha, oferece condições para o professor trabalhar com a ludicidade? De que forma?

5. Quais são as dificuldades que o professor encontra para trabalhar com o lúdico nas séries finais do Ensino Fundamental?
