



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
PROGRAMA DE FORMAÇÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA-PARFOR  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA.  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA**

**MARIA GICHELLY MARTINS DO NASCIMENTO**

**O USO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE  
MATEMÁTICA: RECORTES DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO  
SUPERVISIONADO**

**CAMPINA GRANDE  
2019**

**MARIA GICHELLY MARTINS DO NASCIMENTO**

**O USO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE  
MATEMÁTICA: RECORTES DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO  
SUPERVISIONADO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Programa de Graduação em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), como requisito final à obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

**Orientador:** Prof.<sup>a</sup> Dra. Maria de Fátima Ferreira Araújo

**CAMPINA GRANDE  
2019**

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.

N244u Nascimento, Maria Gichelly Martins do.  
O uso do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de matemática [manuscrito] : recortes de experiências do estágio supervisionado / Maria Gichelly Martins do Nascimento. - 2019.  
36 p. : il. colorido.  
Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Campina Grande, 2019.  
"Orientação : Profa. Dra. Maria de Fátima Ferreira Araújo, Coordenação do Curso de Ciências Biológicas - CCBSA."  
1. Educação. 2. Lúdico. 3. Práticas pedagógicas. I. Título  
21. ed. CDD 370

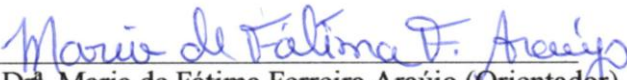
MARIA GICHELLY MARTINS DO NASCIMENTO

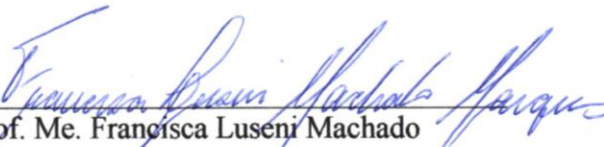
O USO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE  
MATEMÁTICA: RECORTES DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

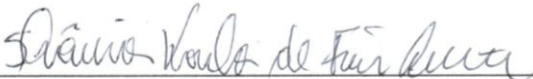
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Programa de Graduação em Pedagogia da  
Universidade Estadual da Paraíba, como  
requisito final à obtenção do título de  
licenciada em Pedagogia.

Aprovada em: 15/06/2019.

**BANCA EXAMINADORA**

  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria de Fátima Ferreira Araújo (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Me. Francisca Luseni Machado  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Me. Maria Silvânia Karla de Farias Lima  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico esse trabalho, primeiramente, a Deus que sempre foi fonte de inspiração e fortaleza diante dos mais diferentes obstáculos; aos meus pais, que sempre estiveram ao meu lado nessa longa caminhada; aos meus irmãos, que sempre deram força para nunca desistir dos meus sonhos, e, a minha filha, que também está feliz por mim por mais uma vitória conquistada.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, por sempre estar ao meu lado me mantendo firme para vencer todas as etapas da minha vida.

Aos meus pais Marluce e José, que sempre acompanharam a minha luta me instigando a não desistir e sempre compartilhando a realização desse sonho.

Aos meus irmãos Gláucio, Gutemberg e Geovane, pelo apoio nos momentos de dificuldades.

A minha filha Ingridy, por sempre estar ao meu lado, com seu amor incondicional fazendo-me cada vez mais forte para enfrentar as dificuldades que ao longo do caminho aparecem.

A professora orientadora Dra. Maria de Fátima Ferreira Araújo, por sua dedicação, me orientando e acreditando no meu sucesso.

A todos os professores do curso de graduação da UEPB, que auxiliaram para que hoje este sonho se tornasse realidade.

Aos colegas de classe pelo apoio, os momentos de compartilhamento de experiência e também nos momentos mais difíceis.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua produção ou a sua construção. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.”

(Paulo Freire)

## RESUMO

O intuito deste trabalho é realizar uma reflexão que atrele as experiências de Estágio Supervisionado com o uso do lúdico na educação matemática, para explicitar quais as prováveis relações entre o lúdico e os processos de ensino e aprendizagem e como esses recursos podem ser elementos inovadores e envolventes nas experiências e atividades de matemática no estágio. Deste modo, o objetivo principal é fazer uma abordagem teórica. Contemplando as possibilidades que o uso do lúdico traz para as escolas e salas de aula, colaborando não apenas com a aprendizagem dos alunos, mas também com a prática docente, tornando-a mais inovadora, dinâmica e atrativa. Assim, o lúdico é contemplado aqui enquanto uma abordagem que potencializa os processos de ensino e aprendizagem, horizontalizando as possibilidades, desde as experiências do Estágio Supervisionado até a efetiva prática cotidiana nas escolas, e salas de aula. Visto que promove não apenas uma aprendizagem conteudista, mas envolve, também, aspectos pessoais, sociais, emocionais e culturais que colaboram, inclusive, com a saúde mental dos alunos, à medida que facilita e aprimora estratégias e ações relacionadas à comunicação, expressão, socialização e a consequente construção do conhecimento.

**Palavras-Chave:** Lúdico. Ensino e Aprendizagem. Matemática. Estágio Supervisionado.



## **ABSTRACT**

The purpose of this work is to carry out a reflection that links the experiences of Supervised Internship with the use of the playful in education to explain what are the likely relationships between the playful and the teaching and learning processes and how these resources can be innovative and engaging elements in the experiences and math activities on the Supervised Internship. In this way, the main objective is to make a theoretical approach contemplating the possibilities that the use of the ludic brings to the schools and classrooms, collaborating not only with learning of the students but also with the teaching practice, making it more innovative, dynamic and attractive. Thus, the ludic is considered here as an approach that potentializes the teaching and learning processes, horizontalizing the possibilities, from the experiences of the Supervised Internship to the effective daily practice in schools and classrooms, since it promotes not only a content learning, but also involves personal, social, emotional and cultural aspects that contribute to the mental health of the students, as it facilitates and improves strategies and actions related to communication, expression, socialization and the consequent construction of knowledge.

**Keywords:** Ludic. Teaching and learning. Mathematics. Supervised Internship.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>A EDUCAÇÃO NO MUNICÍPIO DE MOGEIRO .....</b>	<b>11</b>
<b>3</b>	<b>CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA (Escola Municipal de Ensino Fundamental Maria das Dores Chagas)</b>	<b>13</b>
<b>4</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>19</b>
4.1	Um olhar voltado para jogos e brincadeiras do ensino fundamental .....	19
4.2	A importância dos jogos e brincadeiras no ensino fundamental .....	21
4.3	O papel do professor quanto mediador do conhecimento .....	23
<b>5</b>	<b>ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE O LÚDICO E AS EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO</b>	<b>27</b>
5.1	Experiências do uso da ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem de matemática.....	27
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>29</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>31</b>
	<b>APÊNDICES .....</b>	<b>33</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa é um recorte dos resultados do estágio realizado na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Maria das Dores Chagas, Anexo 2 (Ciclo de Alfabetização), no município de Mogeiro, no campo de Estágio supervisionado - Docência de Educação Fundamental. A experiência do estágio teve como objetivo analisar o fazer pedagógico na sala de aula de Ensino Fundamental, bem como, resgatar o conhecimento da construção na prática docente de crianças de 06 a 07 anos de idade, a partir da ação-reflexão.

Na ocasião, foram oferecidos os estágios de observação à docência, os quais nos proporcionaram a vivência e a sistematização da prática educativa, articulado ao objeto de estudo e de reflexão neste trabalho que é o uso dos jogos e brincadeiras na adição e subtração.

Deste modo, partindo de um contexto sociocultural que situa as crianças não apenas enquanto alunos, dentro de uma realidade escolar e educativa específica, mas sim enquanto sujeitos socioculturais que têm uma vivência que vai além dos muros da escola. Torna-se emergente a efetivação de processos de ensino e aprendizagem que contemplem as nuances da infância e as características atreladas ao desenvolvimento infantil, dentro e fora da escola, nos múltiplos espaços através de diversificadas experiências. Sabemos que as crianças vivem, convivem, se comunicam e aprendem de uma maneira bastante peculiar. Os jogos e as brincadeiras, que constituem o que se concebe como ludicidade, estão presentes nas mais diversas vivências experienciadas pelos sujeitos/alunos.

Para fundamentar nossos estudos utilizamos alguns teóricos como Kishmoto (1993), Oliveira (1992), Piaget (1976), Vigotsky (2007), dentre outros, na perspectiva de refletir um pouco acerca da importância do lúdico atrelado aos processos de ensino e aprendizagem e compreender, de maneira abrangente, como as práticas da ludicidade podem, ainda, movimentar a formação global dos indivíduos, desde aspectos cognitivos, sociais e/ou até mesmo emocionais.

Tal abordagem busca também estimular a reflexão do professor para a compreensão de que o lúdico pode, inclusive, não apenas colaborar com a aprendizagem dos alunos, mas também e essencialmente com a prática pedagógica do professor, envolvendo os alunos de uma maneira criativa, inovadora, dinâmica e social. Assim, compreende-se que a efetivação do uso do lúdico na educação depende do esforço dos agentes educativos atuantes nessa etapa de ensino que, conseqüentemente, devem abrir os horizontes para o trabalho com os diversos

recursos, ferramentas, atividades e momentos que a ludicidade propicia quando relacionada a práticas educativas.

## 2 A EDUCAÇÃO NO MUNICÍPIO DE MOGEIRO

Mogeirol é um município do Estado da Paraíba, localizado na microrregião de Itabaiana. Sua população está estimada através de pesquisa pelo IBGE (BRASIL, 2016) em torno de 13.300 habitantes. A origem do povoamento do município de Mogeirol é desconhecida. Sabe-se que suas terras eram habitadas pelos índios Cariris. O primeiro registro de posse foi requerido em 11 de maio de 1758, por Manoel Pereira de Carvalho ao então Governador da Província, José Henrique de Carvalho. Na época, o riacho de Mogeirol, que margeia a cidade, era o referencial para demarcação das terras. Presume-se que seu povoamento antecede essa data e tenha sido iniciado com os antepassados de Luiz Martins da Silva, João Paulo da Silva, dentre outros.

A cidade recebeu o nome de um riacho que corta suas terras “Riacho de Mogeirol”, cuja significação ainda não foi descoberta, apenas existem hipóteses a esse respeito. A primeira diz vir do substantivo masculino “Mugeirol”, que significa espécie de águia que pesca mugens; a segunda supõe vir do vocábulo indígena “mong-eir” e significar mel pegajoso. Outra versão para a origem do nome da cidade refere-se aos monges que habitavam a região. Nas suas moradias, conservadas até a metade do século passado, celebrava-se missas, realizava-se batizados, casamentos e novenas. E os moradores diziam: “vamos para os Monges”, “para casa dos Monges”, “para o mosteiro” e, finalmente, “Mogeirol”. Há quem diga que os Monges residiam nas proximidades de uma pedra denominada de Pedra do Convento e a origem do nome vem da junção dos nomes Monge + Lajedo = Mongeiro, depois Mogeirol. Essa é a versão mais comum e conhecida pela população.

Foi a Lei nº 612, de 05 de julho de 1876, que criou o Distrito de Paz do Mogeirol, vinculado à jurisdição do município do Ingá. Em 18 de maio de 1890 a Lei 125, assinada pelo governador Venâncio Neiva, o anexou ao município de Itabaiana, a quem pertenceu até sua emancipação. Isso se deveu, em parte, ao Conselheiro Manoel Faustino da Silva que, junto com seu irmão, João Paulo da Silva gozavam de grande prestígio político nos meios representativos do Estado.

A Fazenda São João, com seus casarios coloniais, oratório e uma feira que ocorria semanalmente, é conhecida como Mogeirol de Baixo – diz-se existir há mais de um século. Com a criação do povoado de Mogeirol de Cima, em 1900 a feira foi transferida para esta localidade pelo subdelegado Cosme Henrique de Andrade Bezerra. Dado o seu desenvolvimento, Mogeirol-de-Cima passou a sede do município, cuja emancipação se deu pela Lei nº 2.618, de 12 de dezembro de 1961, com a denominação de Mogeirol e seu

gentílico de mogeirense. Quanto a Mogeiro-de-Baixo, como é conhecido até hoje, passou a condição de bairro de Mogeiro.

No município predomina, como cobertura nativa, a vegetação de floresta caducifólia, com parte arbórea de 8 a 10 metros de altura clara, pouco densa, com árvores muito ramificadas e um estrato arbustivo. Na estação seca esta vegetação perde totalmente as folhas, com exceção de poucas espécies; e com essa mudança a maior parte de sua vegetação nativa foi devastada, dando lugar à agricultura, principalmente a subsistência e as pastagens para a pecuária, além da produção de lenha e carvão. Restam apenas cerca de 10% (dez por cento) da reserva florestal nativa do município. As espécies mais comuns são: braúna, aroeiras, angico, marmeleiro, mulungu, pau-d'arco, juazeiro, Timbaúba e catolé.

O território municipal é composto pelo Distrito de Gameleira e suas principais comunidades são: Areal, Gavião, Pintado, Chã de Areia, Cabral, Granjeiro, Benta Hora, Tamanduá, Cumatí, Gaspar, Boa Vista, Estação, Juá e Camurim.

De acordo os dados disponibilizados no Atlas do Desenvolvimento Humano no Brasil (2013) no período de 2000 a 2010, a proporção de crianças de 5 a 6 anos na escola cresceu 17,19% e no de período 1991 e 2000, 231,53%. A proporção de crianças de 11 a 13 anos frequentando os anos finais do ensino fundamental cresceu 281,76% entre 2000 e 2010 e 193,20% entre 1991 e 2000. A proporção de jovens entre 15 e 17 anos com ensino fundamental completo cresceu 299,17% no período de 2000 a 2010 e 302,94% no período de 1991 a 2000. E a proporção de jovens entre 18 e 20 anos com ensino médio completo cresceu 748,16% entre 2000 e 2010 e 216,67% entre 1991 e 2000.

Em 2010, 43,89% dos alunos entre 6 e 14 anos de Mogeiro estavam cursando o ensino fundamental regular na série correta para a idade. Em 2000 eram 26,00% e, em 1991, 7,92%. Entre os jovens de 15 a 17 anos, 19,11% estavam cursando o ensino médio regular sem atraso. Em 2000 eram 2,92% e, em 1991, 1,19%. Entre os alunos de 18 a 24 anos, 2,86% estavam cursando o ensino superior em 2010, 0,61% em 2000 e 0,00% em 1991. Nota-se que, em 2010, 1,37% das crianças de 6 a 14 anos não frequentavam a escola, percentual que, entre os jovens de 15 a 17 anos atingia 17,87%.

De acordo com dados coletados na Secretaria de Educação do município, o mesmo tem 21 escolas (sendo duas escolas e dois anexos na zona urbana e dezenove escolas na zona rural) e 1 creche e conta com a parceria do Instituto Alpargatas em alguns projetos importantes como Educação pelo Esporte, Educação pela cultura e Capoeira na escola. Em regime de colaboração com o Governo Federal também tem os projetos Novo Mais Educação e Mais Alfabetização. Mogeiro conta com o total de 2330 alunos.

### **3 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA – Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Maria das Dores Chagas**

A Instituição de Ensino Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Maria Das Dores Chagas, onde foi realizado este estágio supervisionado está localizada na Rua José Silveira S/N, no centro da cidade, na zona urbana da cidade de Mogeiro. Antes, este local apresentava uma vegetação variada, a exemplo do capim, e plantio de cereais como: milho e feijão; e pertencia a Sra. Maria Hermínia da Silveira (conhecida como dona Mariinha), que fez uma doação do terreno para prefeitura Municipal da cidade, na administração do Sr. Walfrido de Melo Silveira. Neste espaço foi construído a referida escola.

A escola surgiu da inexistência de uma escola Municipal na periferia da cidade. Na época só existia o grupo Firmino Florentino, em Mogeiro de baixo; ambos distantes da clientela residente no bairro da Liberdade, o qual estava surgindo.

A escola foi inaugurada em 31 de março de 1970. Através do decreto n 02/80 de 23 de abril de 1980 e publicado no diário oficial aos 26 dias do mês de julho de 1980, a escola foi legalmente oficializada. O nome da escola foi uma homenagem a ilustre mestra do passado, mais conhecida como dona Dolores, uma pessoa totalmente dedicada a sua função, onde também exerceu varias outras atividades na comunidade, entre elas a de catequista.

Partindo das dificuldades no que tange as condições socioeconômicas da clientela da escola, a grande maioria dos familiares dos alunos são de baixa renda e dependentes do beneficio da *bolsa família*. Eles têm a agricultura de subsistência como suporte para a sobrevivência. Por esse motivo grande parte das pessoas abandonaram a escolarização dando prioridade ao trabalho rural. Como decorrência desse fato, muitos dos pais dos alunos são analfabetos funcionais e não alfabetizados. Essa realidade afeta a aprendizagem de seus filhos, onde por muitas vezes deixam o compromisso da participação no âmbito escolar. De forma que a colaboração das famílias deixa a desejar quando se trata do aprendizado.

## ESTRUTURA DA ESCOLA

A estrutura inicial contava apenas com duas salas de aula. Em 1972 passou uma reforma. O prédio foi ampliado e foi construído mais duas salas. No ano de 2001, com recursos advindos da prefeitura Municipal a escola teve outra ampliação, ganhando com isso mais uma sala de aula e um salão coberto, destinado a recreação das crianças e posteriormente mais três salas de aula totalizando sete salas.

Já no ano de 2011, na gestão do prefeito Antônio José Ferreira, a escola teve sua estrutura totalmente reformada, ganhando assim mais uma sala de aula e três banheiros, sendo um para crianças com necessidades especiais. Todas as salas de aula foram forradas com PVC e os pisos revestidos de cerâmicas.

Atualmente a escola atende a 295 alunos, 26 funcionários (15 professores, 02 secretárias, 01 porteiro, 01 vigia, 01 merendeira, 03 auxiliares de serviços gerais, 01 gestora e 02 adjuntas e 01 coordenadora pedagógica) e é assistida pela atual administração do prefeito Alberto Ferreira e a secretaria de educação e cultura a Dra. Maria de Fátima Silveira. Seu trabalho prossegue sobre a gestão da Sra. Fátima Regina Cardoso Domingues e as adjuntas Maria Andrea da Silva e Dagmar de Oliveira Batista tendo como suporte o apoio pedagógico da coordenadora pedagógica Taciana Vieira.

Quadro de funcionários da Escola Municipal Maria das Dores Chagas	
Professores	15
Auxiliares de serviços gerais	03
Porteiro	01
Vigia	01
Secretários	02
Merendeira	01
Gestora	01
Gestora adjunta	02
Coordenadora	01

Com o acréscimo da demanda de alunos, a partir do ano de 2014, a escola recebeu um espaço para o acolhimento dessas crianças, um anexo, para as turmas de educação infantil e primeiro ano do ensino fundamental. Local este, muito bem apropriado e seguro para as crianças. Espaço localizado próximo à escola, favorecendo assim, aos pais e alunos que fazem o percurso da escola.



O anexo está situado na Rua José Silveira, s/n, centro, no município de Mogeiro-PB. É composta por 04 salas de aulas, 03 banheiros para crianças, 03 banheiros de adultos, 01 refeitório, 01 almoxarifado, 01 cozinha, 01 secretaria, 01 dispensa e 01 pátio de recreação e tem horário de funcionamento nos turnos matutino e vespertino, atendendo ao total de 137 alunos com faixa etária de 04 a 05 anos (Educação Infantil/ Pré-Escola) e alunos a partir de 06 anos (Ensino Fundamental/1 ano).

O anexo conta com 16 funcionários, sendo 07 professores, 03 auxiliares de sala, 04 auxiliares de serviços gerais, 01 gestora e 01 supervisora, na gestão do anexo temos a Sra. Maria José da Silva com apoio pedagógico da supervisora Neuziani Silva Pires.

Quadro de funcionários do Maria das Dores Chagas Anexo 01	
Professores	07
Auxiliar de sala	03
Auxiliares de serviços gerais	04
Gestora	01
Supervisora	01

As tabelas abaixo apresentam a formação dos professores, gestora e supervisora do anexo 01 da Escola Maria das Dores Chagas

**Quadro de professores do Maria das Dores Chagas (Anexo I)**

<b>PROFESSORES</b>	<b>FORMAÇÃO</b>	<b>TURMA</b>	<b>TURNO</b>	<b>TEMPO DE SERVIÇO</b>	<b>SITUAÇÃO PROFISSIONAL</b>
Alice	Pedagogia e especialização em psicologia da infância e da adolescência	2º ano	Tarde	05 anos	Efetiva
Cristina	Cursando pedagogia	2º ano	Tarde	08 anos	Contratada
Jeane	Pedagogia e especialização em psicologia da infância e da adolescência	2º ano	Manhã	20 anos	Efetiva
Luciana	Pedagogia e especialização em psicologia da infância e da adolescência	1º e 2º anos	Manhã e Tarde	20 anos	Efetiva
Mª das Graças	Pedagogia	1º e 2º anos	Manhã e Tarde	08 anos	Contratada
Rafaela	Pedagogia e especialização em psicologia da infância e da adolescência	1º ano	Manhã	05 anos	Efetiva

### Gestora e Supervisora

NOME	FUNÇÃO	FORMAÇÃO	TURNO	TEMPO DE SERVIÇO	SITUAÇÃO PROFISSIONAL
Mª José	Gestora	Pedagogia e especialização em psicologia da infância e da adolescência	Manhã e Tarde	20 anos	Efetiva
Neuziani	Supervisora	Pedagogia e especialização em psicologia da infância e da adolescência	Manhã e Tarde	10 anos	Efetiva

No ano de 2018 houve a necessidade de ampliar a escola com mais um anexo, passando assim a ter o anexo 01 e o anexo 02. Esse anexo 02 está situado na Rua José Silveira, s/n no centro da cidade de Mogeiro-PB, era a antiga Escola Estadual Leovigilda Martins, que veio a fechar as portas e teve o prédio cedido para funcionar como o anexo 02 de Educação Infantil, atendendo assim todo público infantil na faixa etária de 03 a 05 anos, a escola é composta por 05 salas de aula, 04 banheiros, 01 secretaria, 01 pátio de recreação e 01 cozinha. Além de uma equipe de profissionais qualificados, compostos por 09 professores, 02 auxiliares de professor, 01 merendeira, 01 auxiliar de serviços gerais, 01 gestor, 01 gestor adjunto e 01 secretaria. Ao todo assiste a 156 alunos nos turnos manhã e tarde.

Quadro de funcionários do Maria das Dores Chagas Anexo 02	
Professores	09
Auxiliar de sala	01
Auxiliares de serviços gerais	01
Merendeira	01
Secretária	01
Gestora	01
Gestora adjunta	01
Coordenadora	01

A escola participa de alguns Programas do Governo Federal, tais como: Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) que tem como principal objetivo auxiliar o trabalho pedagógico dos professores por meio da distribuição de coleções de livros didáticos aos alunos da educação básica. Após a avaliação das obras, o Ministério da Educação (MEC) publica o Guia de livros Didáticos com resenhas das coleções consideradas aprovadas. O guia é direcionado às escolas, que escolhem, entre os títulos disponíveis, aqueles que melhor atendem ao seu projeto político pedagógico. O objetivo é subsidiar o trabalho pedagógico dos professores e alunos por meio de distribuição de coleção de livro didáticos de educação básica voltados para realidade dos alunos.

Entre os Programas de grande relevância estão o Soma e o Mais Alfabetização. Dentre outros está o Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa-PNAIC, programa cujo objetivo é a alfabetização em Língua Portuguesa e Matemática, até o 3º ano do ensino fundamental. Outro programa é o Mais Educação que teve início dia 27 de janeiro de 2010, integra ações do plano de desenvolvimento da educação (PDE), como uma estratégia do Governo Federal para induzir a ampliação da jornada escolar e a organização curricular na perspectiva da Educação integral.

Mais um projeto de grande relevância para a escola é o Educando por meio do Esporte, em parceria com a Camargo Correia e o Instituto Alpargatas, que faz a disponibilidade de materiais para prática de atividades esportivas e promove o fortalecimento da educação física na escola pública. Também incentivado pelo Instituto Alpargatas a escola é privilegiada com os projetos afrodescendente e índio-descendente, que tem como objetivo resgatar a cultura afro e indígena.

A escola foi contemplada com a implantação do programa Uma Escola Inclusiva que teve início no ano de 2012 que reconhecia os direitos das pessoas com deficiência. Nesta perspectiva a escola a fim de possibilitar aos alunos com deficiência, viver de forma independente e para assegurar o acesso em igualdade de oportunidade com os demais, efetivou parceria com a secretaria de educação e com Instituto Camargo Correia para formação continua de professores com elaboração e execução de projeto de modo a efetivar essa inclusão, visando assim a acessibilidade arquitetônica, os atendimento de saúde, a promoção de ações de assistência social e o monitoramento dos alunos que frequentam em contra turno a sala do atendimento educacional especializado (AEE).

A sala é composta por 07 alunos no turno da manhã e 06 alunos no turno da tarde e por 02 professoras, o espaço tem um tamanho considerável, bem arejada, os moveis estão em

ótima conservação, possui um acervo de livros paradidáticos, brinquedos educativos, atendendo assim as necessidades das crianças.

## 4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 4.1 Um olhar voltado para jogos e brincadeiras no Ensino Fundamental

Ao refletirmos sobre processos educativos percebemos que os métodos educacionais sempre foram muito discutidos, frente à demanda de cada contexto onde circulam e dependendo da intencionalidade da ação educativa, explícita ou não. Lidando com turmas heterogêneas, com alunos com potencialidades e dificuldades diversificadas, os professores passam por experiências diversas ao tentar lidar com seus alunos para desenvolver um processo de ensino e aprendizagem significativo, ou seja, para encontrar possíveis metodologias que se adéquem a cada turma.

Antigamente, ao refletirmos acerca de métodos puramente tradicionais, os alunos eram envolvidos, na maioria das vezes, em métodos de “cópias”, sempre eram feitos da mesma maneira. Atualmente, esse método praticamente foi extinto, pois percebeu-se que o uso do lúdico concreto pode funcionar como uma alternativa positiva para envolver os alunos, através dos jogos e brincadeiras, levando as crianças a desenvolverem o cognitivo no ambiente escolar. É importante salientar que, ao falar de lúdico, não estamos falando apenas do brincar por brincar, mas sim de um estímulo para a fixação dos conteúdos de uma forma inovadora e prazerosa.

De acordo com alguns estudiosos, ao longo de todo processo histórico o homem esteve ligado ao ato de brincar e se divertir. Nesses momentos buscou-se auxílio de jogos e brincadeiras que satisfizessem seu lado psíquico e emocional. Huizinga (2000) contribui para que uma civilização exista de verdade é preciso ter certo lado lúdico. Então, o brincar é de suma importância no processo de ensino e aprendizagem. Antunes (2008, p.13) corrobora com essa perspectiva quando explicita que

A escola antiga e obsoleta é aquela na qual o aluno frequentava apenas para memorizar conceitos das disciplinas que o professor ministrava. Se fosse bom em matemática, por exemplo, estava implícito que era bom professor, pouco importando se os alunos aprendiam de fato o conteúdo com ele. Quando a significação não corria, a culpa era sempre do aluno e por isso, sua reprovação era contestável ato de justiça.

Com o passar do tempo, os métodos antigos tornavam as escolas ambientes arcaicos, visto que não buscavam realmente investigar o porquê de reprovações, por exemplo, nem sequer uniam forças para encontrar outros meios que envolvessem as crianças que não conseguiam memorizar os conteúdos previsto pelo currículo. Algumas mudanças na grade

curricular permitiram a viabilização do estudo sobre o lúdico de forma concreta e mostrando aos educadores que os jogos e brincadeiras, quando utilizados de maneira planejada e com objetivos claros podem ajudar positivamente na aprendizagem da criança.

Nesse contexto, o Referencial Nacional Curricular da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.28) retrata a importância do brincar em sala de aula

O brincar apresenta-se por meios de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso dos materiais ou dos recursos predominante implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas, assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam, brincar de faz-de-conta ou com papéis consideradas como atividade fundamental da qual se originam todas as outras; brincar com materiais de construção e brincar com regras.

Corroborando com essa perspectiva, Piaget (1976) explana que os jogos e as atividades lúdicas se tornam significativas pois permite que as crianças se desenvolvam a partir da livre manipulação de materiais variados e, a partir disso, elas passam a sentirem-se capazes de reconstruir e reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação completa.

Ainda nessa linha de pensamento, Dewey reitera que a construção do conhecimento que se dá através dos jogos deve ser uma atividade dirigida à experiência. A partir da percepção dos jogos enquanto momentos experienciais e de conseqüente construção do conhecimento, o autor faz relação entre o lúdico e os processos de desenvolvimento da criança (OLIVEIRA, 1992).

De acordo com Vygotsky (2007) a situação imaginária é um dos elementos fundamentais das brincadeiras e jogos. A brincadeira se configura como uma situação privilegiada de aprendizagem à medida que fornece uma estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. Vygotsky (2007) afirma ainda que é na situação de brincar que as crianças se colocam e aprendem a lidar com questões e desafios que vão além de seu comportamento diário, levando hipóteses na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pela realidade na qual interagem.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017) confirma que “brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu sucesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais,

sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais” é um direito e uma competência que deve ser valorizada nas crianças.

É notório que, gradativamente, o ato de brincar está sendo considerado uma das práticas pedagógicas exitosas, antigamente brincar e/ou jogar eram considerados apenas um passatempo para as crianças e, assim, começou-se a observar também a falta de seriedade pelos profissionais usavam deste pensamento. Portanto, é necessário que os profissionais, segundo Bueno (2010, p.21) “[...] tenham em mente que é através das ações do fazer, pensar e brincar, que o ser humano vai construir seu conhecimento e desenvolver suas estruturas psíquicas para se relacionar com o mundo concreto”.

É nessa linha de pensamento que vários autores abordam esse tema. Huizinga *apud* Bueno (2010, p.24) contribui que “o jogo para a criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação”.

Já Kishimoto (1998 *apud* BUENO,2010) informa que o jogo, o brinquedo e as brincadeiras acabam sendo termos que se misturam, e, por alguns momentos se confundem. O autor pontua que “O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar”. (BUENO, 2010, p.25). A partir dessas contribuições percebemos que os jogos são atividades mais estruturadas, com regras explícitas e determinadas previamente e podem ser utilizados tanto por crianças como por adultos. São exemplos de jogos: o jogo de cartas, botão, dominó, tabuleiro, futebol, voleibol, basquete, mímica, entre outros.

Kishimoto (1993, p.15) ainda conclui que

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.



## 4.2 A importância dos jogos e brincadeiras no Ensino Fundamental

Piaget (1976) afirma que a inteligência é adaptação. O autor continua informando que a evolução do ser ocorre em estágios, assim como o desenvolvimento do corpo que se modifica através de movimentos. Nessa dinâmica, o autor determina dois aspectos importantes que são a assimilação e a acomodação, um se dá pelas ações externas e o outro pelas questões internas. Sendo assim, tudo se organiza através das atividades envolventes ao ser humano.

Em contrapartida, Vygotsky (2007) analisa o desenvolvimento humano como algo que se dá a partir das relações que cada indivíduo tem com o mundo em que vive, pois, de acordo com o autor, o homem evolui com suas ações sócio-históricas.

Convencionalmente, as teorias de Piaget e Vygotsky são as mais estudadas nos meios acadêmicos ao se tratar da análise do ser humano, tanto biologicamente como socialmente. Nesse entremeio, a criança passa a ser vista como um ser único e em constante mudança e transformação. Essas análises são importantes para refletirmos que cada criança aprende e se desenvolve de forma distinta da outra, porém, os jogos e as brincadeiras perpassam a teoria e apresentam às crianças métodos e formas de conhecer o mundo.

Pozas (2011, p.29) indica que “essa construção de significados pela criança se dá pela intervenção do adulto e esse movimento se processa do social para o individual, e a intensidade e a diversidade dessas relações possibilitarão maior crescimento”. Então, dessa forma vemos o quanto à criança tem seu desenvolvimento voltado ao meio social em que vive.

As reflexões acerca das maneiras nas quais os seres sociais vivem e convivem com os outros, nos mais diversos contextos sociais, representa muito do desenvolvimento das crianças. Nessa perspectiva, os jogos e as brincadeiras proporcionam um alto índice de socialização, pois, envolvem até os mais retraídos e contribuem muito para a construção social e psíquica de cada indivíduo. Para Teixeira (2003) a brincadeira é fundamental para toda criança, pois brincando se socializa e constrói seu próprio mundo, portanto, não se deve privar a criança das brincadeiras nem tampouco violar a harmonia do seu desenvolvimento.

As experiências e situações experienciadas pelas crianças, dentro e fora dos muros das escolas, devem envolver os jogos e as brincadeiras como partes essenciais do processo educativo, pois, com as atividades lúdicas, a criança é capaz de conhecer como funciona o mundo real, já que, na maioria das vezes, as brincadeiras infantis estão correlacionadas com a forma de viver e se comportar dos adultos.

É importante salientar ainda que as brincadeiras proporcionam às crianças momentos de satisfação, prazer e alegria, então, o papel fundamental do lúdico é conduzir o trabalho pedagógico para métodos mais satisfatórios de aprendizagem, porque com a brincadeira o processo de desenvolvimento psíquico-motor da criança se dá com mais naturalidade.

Vygotsky (2007, p.144) confirma as informações supracitadas informando que:

O brincar e o brinquedo criam na criança uma nova forma de desejos. Ensinam-na a desejar, relacionando seus desejos a um fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo; aquisições que, no futuro, tornar-se-ão seu nível básico de ação e moralidade.

Além de toda contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de uma criança, esses recursos também contribuem muito para a construção dos limites que deve ter cada ser humano, uma vez que certos jogos contam com regras e tempo, a criança tem que desenvolver seu autocontrole para conseguir brincar, assim, é de fundamental importância à utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras para esse desenvolvimento. Pozas (2011) acredita que a brincadeira é uma aprendizagem social que pressupõe relações e encontros, esta seria, certamente, a forma mais interessante de se viabilizar o desenvolvimento cognitivo da criança.

### **4.3 O papel do professor quanto mediador do conhecimento**

A descrição e conceituação dos aspectos que envolvem as questões do lúdico e dos jogos e/ou brincadeiras, tal como explicitada até aqui, é essencial para compreendermos de que maneira o uso do lúdico pode impactar os processos de ensino e aprendizagem. É importante compreender, inclusive, que mesmo antes de perpassar os ambientes escolares, tais recursos já foram e são amplamente utilizados no meio social em que as crianças estão inseridas, seja na família, nas ruas, na igreja, ou nos demais espaços socioculturais em que esses sujeitos se movimentam, como informam Minestrina e Beyer (2006).

Minestrina e Beyer (2006) também incentivam o vislumbre de uma dinâmica que envolva não apenas trabalho com o desenvolvimento cultural e sociológico da criança, mas também com o psíquico. Essa contribuição nos permite a compreensão de como o trabalho docente é essencial para efetivar o uso de recursos lúdicos com um viés didático e pedagógico.

Ao pensar na reverberação do lúdico nos espaços educativos e escolares e da importância do professor enquanto mediador dos processos de ensino e aprendizagem, abandonando a posição convencional de único detentor do saber e passando a ser um par mais

experiente que media as aprendizagens. Nessa perspectiva podemos citar alguns autores conceituados tais como Piaget (1975) e Vygotsky (1984).

Vygotsky (1984) atrela o ato de brincar da criança a constituição do pensamento. De acordo com o autor, através da brincadeira, os aspectos cognitivos, auditivos, visuais, táteis e motores são ativados e acionam o estado de construção de conhecimento com o mundo e com os outros. Deste modo, ainda para o autor, a criança internaliza aspectos externos, mesmo que por meio da repetição, e essa internalização é a mola propulsora para o desenvolvimento de seu próprio pensamento.

A partir de tais conceituações, Vygotsky explana o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), descrevendo as possíveis relações que devem acontecer entre alunos e professor que, sendo o par mais experiente, deve atuar enquanto um mediador que colabora com um aprendiz que permite que o aluno possa ir além daquilo que ele já sabe e domina. O autor contribui que:

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencia determinada através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Nessa linha de pensamento, Piaget (1975) aponta que é a partir das brincadeiras que a imaginação se desenvolve, de forma processual e não linear. O autor ainda coloca que, os conceitos e as habilidades que são assimiladas a partir do lúdico, dificilmente se perdem. Piaget coloca a brincadeira enquanto um elemento potencializador na/para formação de conceitos.

A dinâmica proposta até aqui pelos autores já citados demonstra a importância que o uso do lúdico pode ter quando utilizado de maneira efetiva nos processos de ensino e aprendizagem com crianças. Percebe-se assim que o uso da ludicidade na sala de aula vai além do brincar, sem objetivos aparentes, mas envolve uma gama de outros aspectos que são essenciais na construção de conhecimento. Como validado por Dohme

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, liderança seja solicitada ao exercício de valores ético e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes (DOHME, 2003, p. 113).

Barata (1995) também ratifica a importância do uso do lúdico e da preocupação docente quanto ao planejamento e desenvolvimento das atividades lúdicas na educação atestando que tais recursos são, inclusive, uma forma de relacionar o contexto sociocultural dos alunos, o conhecimento que eles têm de si próprios e a vivência que estes experienciam dentro do ambiente da escola e das salas de aula, quando coloca que:

É pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que elas assumem; é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo de ensino e aprendizagem (BARATA, 1995, p. 9).

Santos (1999) informa que o professor deve atentar para a dimensão de que o brincar tem sido considerado como uma peça importante no domínio da inteligência, pensamento e outras funções superiores, constituindo-se assim como um elemento viável para a construção do conhecimento. Antunes (2008) também esclarece como as brincadeiras e os jogos colaboram na construção de novas descobertas, trabalhando ainda em questões como a personalidade e colocando o professor em um papel ativo de mediação.

Deste modo, percebe-se a necessidade que as escolas, as gestões e os professores unam forças para encontrar caminhos viáveis, dentro de suas possibilidades, para utilizar o lúdico com viés didático e pedagógico. Para tal, é imprescindível que as atividades que envolvem o lúdico sejam planejadas, tenham objetivos bem definidos e sejam organizadas com vistas ao atingimento de tais objetivos.

O professor, sendo o profissional que está em constante contato com os alunos na sala de aula, deve despende esforços para oferecer recursos diversificados e inovadores que estimulem o aprendizado da criança a partir do uso do lúdico, tal como perceber, refletir e acompanhar o desenvolvimento das crianças nestes momentos. Essa dinâmica foi pontuada no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) (BRASIL, 1998, p. 28) explanando que

E o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.

Portanto, é preciso que o professor veja o uso do lúdico indo além de momentos de diversão e lazer das crianças, mas que este passe a vislumbrar espaços e ações de usos do lúdico de maneira a potencializar sua prática pedagógica, como também para colaborar com a aprendizagem significativa dos alunos. Ainda fortalecendo essas ideias, Volpato (2002) esclarece que:

O jogo e a brincadeira estão presentes na escola nas mais variadas situações e sob as mais diversas formas. Também são diversas as concepções sobre o lugar e a importância dessas atividades na prática pedagógica [...] que pode ser traduzida em métodos educacionais que valorizam e buscam evitar distinção rígida entre jogo e tarefas sérias. Nesse caso, os jogos e brincadeiras das crianças podem e devem ser introduzidas como recursos didáticos importantes, pois, brincando a criança aprende (VOLPATO, 2002, p. 96).

Compreende-se que é através do lúdico (atividades lúdicas, jogos e brincadeiras), que os sujeitos alunos podem experienciar novas situações de aprendizagem, inovadoras e dinâmicas e os professores podem fazer uso desses elementos que, quando utilizados de maneira planejada e organizada podem se caracterizar como componentes potencializadores no processo de ensino e aprendizagem.

Por conseguinte, a presente abordagem envolvendo o uso do lúdico deverá propiciar uma aprendizagem significativa nas ações pedagógicas. Visto que a ludicidade passa a ter relação com o rendimento escolar, envolvendo aspectos como a construção do conhecimento, elaboração e participação em situações comunicativas, construção/elaboração/reflexão atreladas ao pensamento, tal como ao sentimento, como já exposto pelos autores citados.

## **5 ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE O LÚDICO E AS EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO**

A partir da experiência do estágio supervisionado III, realizado entre os dias 15 a 19 de outubro de 2018, na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Maria das Dores Chagas (Anexo 2, Ciclo de Alfabetização), foi possível detectar que a ludicidade é um método pouco utilizado no trabalho da professora titular, tendo em vista que a ludicidade deve ser trabalhada periodicamente para que possamos oferecer uma educação de forma prazerosa aos nossos alunos.

Mediante a necessidade encontrada de trabalhar jogos e brincadeiras na matemática, o estágio foi realizado oferecendo aos alunos e professora algumas atividades lúdicas para colaborar com o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

### **5.1 Experiências do uso da ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem de matemática**

Ao dar início a aula fiz no primeiro momento a acolhida utilizando atividade de rotina. No segundo momento, realizei uma exploração oral e dialogada sobre o sinal da adição, depois foi realizado o jogo da adição estoura balão (Ver apêndice), para esta atividade foi necessário bexigas e tarjetas com operações de adição.

Para a realização da atividade lúdica foram colocadas dentro das bexigas as tarjetas com as operações de adição, em seguida, pedi aos alunos para encherem as bolas. O professor colou as bolas no quadro. A cada aluno foi entregue o resultado correspondente a uma operação. Um por vez direciona-se ao quadro estoura um balão e observa se sua resposta corresponde a operação, sendo contrária quem estiver com o resultado equivalente será o seguinte a estourar um balão.

A partir do segundo dia para trabalhar a adição foi entregue a cada criança a ilustração de uma árvore, juntamente com dois dados e bolinhas de papel crepom. Uma criança por vez lançava o dado, obtido o valor o mesmo foi colocado no tronco da árvore, sendo representado, o mesmo ocorreu com o segundo dado. Em seguida, propus as crianças que fizessem a junção das bolinhas de papel, obtendo assim o resultado através da tarjeta numérica (Ver apêndice).

No terceiro dia a atividade lúdica foi um jogo foi montado com caixas de sabão em pó, onde os alunos foram direcionados ao pátio da escola onde receberam cada um uma peça do dominó da adição.

No quarto dia, enquanto atividade lúdica, cada aluno recebeu um copo descartável, onde foi representado o valor dessa operação. Aleatoriamente foi perguntado o resultado da operação, exemplo:  $8-5=?$  O aluno que estivesse com a resposta correta colocava o copo emborcado sobre a representação desta operação.

Por fim, no quinto dia foi realizado o jogo do boliche, no pátio da escola, onde houve a participação de toda turma. Cada criança teve direito a duas jogadas intercaladas, os pontos obtidos em cada jogada foram anotados numa tabela e ao final foram somados os resultados, com o objetivo de saber quem foi o vencedor, ou seja, aquele que tivesse a maior pontuação.

Partindo da ideia de que o brincar com jogos e brincadeiras mostram-se eficazes no processo educativo, pois além de auxiliar na cognição, leva a identificação daquilo que a criança pensa e sente, já que nesses momentos expressam sua vida cotidiana, além de aprimorar suas habilidades motoras.

São muitas características que são desenvolvidas pelos jogos e brincadeiras dentro da sala de aula na disciplina de matemática como: autonomia, a capacidade de pensar e a criatividade, além disso, é desenvolvido outros fatores muito importantes que são as estratégias e os problemas que são impostos pelos alunos durante os jogos. Assim, percebemos um grande desafio matemático com inúmeras possibilidades a serem analisadas e muitas estratégias a serem desenvolvidas, como defende (MOURA, 2008, p.30).

Kishimoto (2000) ressalta um pouco sobre esta questão, como o educador deve organizar os jogos e as brincadeiras. Ela fala que para desenvolver um bom ensino matemático na educação, o mediador deve voltar a metodologia aplicada para a classificação, sequência, seriação, espaço, tempo e medidas. Desenvolvendo o raciocínio e que as crianças tenham interesse em aprender.

Piaget (1978), afirma que os jogos consistem em uma assimilação funcional no exercício das ações individuais já aprendidas, um sentimento de prazer pela ação lúdica e domínio sobre ações. Nessa perspectiva, o indivíduo é percebido como um ser concreto e centrado, privilegiado o papel da mediação, da linguagem, do contexto, das relações sociais e da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

Durante o desenvolvimento das atividades, observamos que as crianças participam ativamente e ficam muito empolgadas com os jogos e as brincadeiras. Teve atividades que eles gostariam que fossem realizadas novamente de tanto que gostaram. Enfim, foi um trabalho realizado com bastante compromisso e êxito.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste trabalho foi importante não apenas pela reflexão atrelada ao uso do lúdico nos processos de ensino e aprendizagem, mas também para compreender como as experiências do Estágio Supervisionado podem efetivar-se enquanto ricos momentos de vislumbrar as inúmeras possibilidades e colaborações do uso do lúdico na sala de aula. Neste caso, em específico, no ensino e aprendizagem de matemática.

É notório que precisamos observar os sujeitos/ as crianças enquanto seres sociais, dotados de características e experiências bastante peculiares à infância, torna-se importante que os aspectos relacionados a essa fase de desenvolvimento também sejam levados em conta no ambiente da escola e das salas de aula. Nessa conjuntura, o lúdico, envolvendo o ato de brincar/jogar pode ser inserido como elemento contribuinte ao processo de ensino e aprendizagem com crianças com vistas à inovar e dinamizar a construção de conhecimento, como também de potencializar o trabalho docente.

Assim, observamos a importância de mostrar os benefícios didáticos dos jogos e brincadeiras, que são procedimentos importantes, mais que um passatempo, sendo também meios indispensáveis para promover a aprendizagem. O uso desses recursos favorece o desenvolvimento e estímulo das crianças, em diversas situações educacionais, sendo um meio para analisar e avaliar as aprendizagens específicas, competências e potencialidades das crianças envolvidas, construindo seu processo de ensino-aprendizagem em diferentes meios e estratégias, fazendo assim, um trabalho onde a criança tenha mais estímulos e motivação para seu desenvolvimento.

A partir da aprendizagem dos alunos em relação aos conteúdos apresentados é perceptível que, a ludicidade faz-se necessária, seja em que disciplina for. Para tornar as aulas atrativas nem sempre se precisa de muito, simples materiais podem fazer a diferença. E a reciclagem pode atender essa necessidade, como os materiais que foram utilizados na intervenção: estoura balão, boliche, árvore da adição, dominó e o jogo dos copos.

Assim, entende-se que as crianças possuem um imperativo que as leva a quererem descobrir o mundo, das mais diversas formas, incluindo o ato de brincar, tal como as mais diversas atividades lúdicas que envolvam a criatividade e o prazer. Envolvidas nesse paradigma de dinamicidade, criatividade e inovação, as crianças compartilham experiências, interagem e expressam sentimentos, emoções e desejos que atuam como instrumentos para a compreensão do elo que há entre o real e o imaginário e para a consequente construção do conhecimento.



A realização desse estudo é importante ainda para estimular o pensamento reflexivo dos professores quanto ao entendimento da importância e a consequente valorização do lúdico atrelado aos processos de ensino e aprendizagem compreendendo que é a partir desses momentos que as crianças podem assimilar regras, conceitos e conhecimentos que estão entrelaçados nas diversas situações experienciadas no meio em que elas vivem e convivem.

Assim, conclui-se que o lúdico é relevante quando utilizado em processos educativos na infância a medida que promove momentos de socialização, interação e troca, onde as crianças se envolvem não apenas com seus pares e seus professores, mas também com o meio social e cultural em que estão inseridas, através dos jogos e das brincadeiras. Sendo assim, com instrumentos e estratégias diversas são articuladas e transformam toda a dinâmica da construção do conhecimento e consequente desenvolvimento das crianças.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação de múltiplas inteligências**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BARATA, Denise. **Caminhando com Arte na pré-escola**. São Paulo: Summer, 1995.
- BRASIL. **Censo Demográfico**. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. 2016.
- BRASIL. **Atlas de Desenvolvimento Humano no Brasil**. 2013. Disponível em: <[http://ideme.pb.gov.br/servicos/perfis-do-idhm/atlasidhm2013\\_perfil\\_mogeiro\\_pb.pdf](http://ideme.pb.gov.br/servicos/perfis-do-idhm/atlasidhm2013_perfil_mogeiro_pb.pdf)>
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_publicacao.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf)>. Acesso em: maio de 2018.
- BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina – PR, 2010.
- DEWEY, John. **Experience and Education** (1938). Traduzido para o português por Anísio Teixeira sob o título de “Experiência e Educação”. Companhia Editora Nacional, 1971.
- DOHME, Vânia. **Atividades Lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelo**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez 1993.
- MINISTRINA V.; BEYER M. A. *O lúdico – Uma forma de educar na Ed. Infantil*. In. **Revista de divulgação técnico \_ científica do ICPG**. Vol.3, n.9, p.185 – 188, 2006.
- MOURA, Manoel O. de. **Jogo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- OLIVEIRA, V. B. de. **O símbolo e o brinquedo: A representação da vida**. 2. ed. Petrópolis, R.J.: Vozes, 1992.
- PIAGET, Jean. **A formação simbólica da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- POZAS, D. **Criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**. Rio de Janeiro: Senac, 2011.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e Infância**. Petrópolis: Vozes, 1999

TEIXEIRA, Fátima Emília da Conceição (Org.). **Aprendendo a aprender. Guia de formação para professores das séries iniciais.** Vol. 3. Brasília: UniCEUB, 2003.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar.** Cidade futura. Florianópolis: 2002.

## APÊNDICES



Foto 01 – Alunos envolvidos ativamente no jogo do boliche da adição



Foto 2: Alunos participando do jogo do dominó da adição



Foto 3: Alunos participando da árvore da adição



Foto 4: Alunos participando da atividade estoura balão da adição