



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CAMPUS GURABIRA

CENTRO DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

ANA BEATRIZ MAXIMIANO NUNES

**A LUDICIDADE COMO FONTE DE CONTRIBUIÇÕES AOS DÉFICITS DE
APRENDIZAGEM PÓS-PANDEMIA DO COVID-19 NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL I.**

GUARABIRA - PB

2023

ANA BEATRIZ MAXIMIANO NUNES

**A LUDICIDADE COMO FONTE DE CONTRIBUIÇÕES AOS DÉFICITS DE
APRENDIZAGEM PÓS-PANDEMIA DO COVID-19 NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL I.**

Trabalho de Conclusão de Curso
(Monografia) em Pedagogia da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
Licenciatura em Pedagogia

Área de concentração: Fundamentos da
Educação e Formação Docente.

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo
Barbosa de Oliveira

GUARABIRA – PB

2023

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.

N972I Nunes, Ana Beatriz Maximiano.

A ludicidade como fonte de contribuições aos déficits de aprendizagem pós-pandemia do Covid-19 no processo de ensino e aprendizagem da matemática no ensino fundamental I [manuscrito] / Ana Beatriz Maximiano Nunes. - 2023.

45 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2023.

"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira ,
Coordenação do Curso de Pedagogia - CH. "

1. Educação matemática. 2. Ensino aprendizagem. 3.

Ludicidade. I. Título

21. ed. CDD 372.4

ANA BEATRIZ MAXIMIANO NUNES

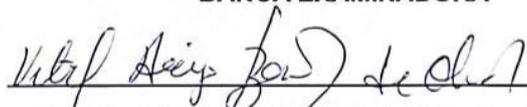
A LUDICIDADE COMO FONTE DE CONTRIBUIÇÕES AOS DÉFICITS DE
APRENDIZAGEM PÓS-PANDEMIA DO COVID-19 NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NO EMSINO FUNDAMENTAL I.

Trabalho de Conclusão de Curso
(Monografia) em Pedagogia da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
Licenciatura em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da
Educação e Formação Docente.

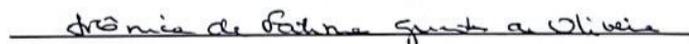
Aprovada em: 25/10/2023

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira - Orientador

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira - Examinadora

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Luandson Luis da Silva – Examinador

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A minha mãe e ao meu pai por todo o incentivo, orgulho, amor e cuidado, DEDICO

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus pela força e sabedoria na realização deste estudo e por todo caminho acadêmico que percorri até aqui, por sempre está comigo nos momentos que eu mais precisei e quando me sentia perdida e incapaz de realizar este trabalho.

Ao meus pais, Ivanise Maximiano Leite Nunes e Williams Soares Nunes que sempre estiveram ao meu lado me dando todo apoio e me dando toda força que precisei no meu período escolar e acadêmico e também na minha vida pessoal, me encorajando o tempo todo e mostrando o quanto que eu era capaz de chegar até aqui sem permitir que eu me limitasse.

Aos meus tios, por sempre acreditar em mim e pelo incentivo que sempre demonstraram ao relatarem o orgulho que sentem por mim. Aos meus professores da Educação Infantil até o Ensino Superior, toda minha gratidão, através dos ensinamentos e conhecimentos transmitidos, fizeram com que eu chegasse até aqui e me tornar uma breve e grande profissional.

A esta universidade, seu corpo docente que contribuíram para minha formação acadêmica.

Meu orientador Prof. Dr. Vital Araújo de Oliveira, que teve a paciência e me ajudou a concluir este trabalho.

Aos meus familiares e amigos pelo apoio.

E por fim, a todos aqueles que de alguma forma estiveram e estão próximos de mim, fazendo esta caminhada valer cada vez mais a pena.

“Ensinar não é transferir conhecimento,
mas criar as possibilidades para sua
própria produção ou a sua construção.”

Paulo Freire (2004)

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Formação das professoras entrevistadas?.....	28
Gráfico 2 – Há quanto tempo trabalha no Ensino Fundamental I?.....	30
Gráfico 3 – Os jogos e brincadeiras contribuem com a aprendizagem dos discentes	31
Gráfico 4 – Em sua opinião, após os resquícios da pandemia COVID-19, ocorreu um regredimento no desenvolvimento de aprendizagem dos discentes?.....	32
Gráfico 5 – Você considera importante o uso do lúdico no Ensino Fundamental I nas aulas de matemática?.....	33
Gráfico 6 – Os alunos apresentam dificuldades nas aulas de matemática?...	34
Gráfico 7 – Com que frequência você utiliza materiais lúdicos como: material dourado, tangram, ábaco entre outros?.....	35
Gráfico 8 – Você sente dificuldades de trabalhar o lúdico em sua aula?	36
Gráfico 9 – Quais são essas dificuldades?.....	37
Gráfico 10 – Entendendo a importância da Ludicidade na aprendizagem, você pretende se aprofundar mais no assunto em questão, com o intuito de enriquecer ainda mais suas aulas de matemática?.....	38

LISTA DE SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

LDB – Lei de Diretrizes e Bases

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	14
2.1 Um breve histórico do lúdico no Brasil.....	14
2.2 A ludicidade e o ensino aprendizagem da matemática.....	18
2.3 A ludicidade e a BNCC.....	21
2.4 A ludicidade e a formação docente.....	23
2.5 A importância da ludicidade no período pós-pandêmico.....	25
3. ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	26
3.1 Tipo de pesquisa.....	27
3.2 Público alvo.....	27
3.3 Instrumento de pesquisa.....	27
3.4 Análise de dados.....	27
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	28
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	40
6. REFERÊNCIAS.....	41
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DE ENTREVISTA.....	43

RESUMO

O presente trabalho tem o intuito de proporcionar informações a cerca da ludicidade nas aulas de matemática neste período pós-pandêmico, no Ensino Fundamental I (séries iniciais), com ênfase na aprendizagem aos déficits de aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. O brincar com sua essência excepcional cria uma ação em que gera conhecimentos, habilidades e experiências para a vida da criança, mexendo também com os sentidos e sentimentos, desenvolvendo a imaginação e capacitando o desenvolvimento de grandes saberes. Foi tido como objetivo principal observar o funcionamento da ludicidade nas aulas de matemática em algumas escolas do brejo paraibano. A metodologia empregada foi a pesquisa bibliográfica e exploratória. Abticamos que atividades dinâmicas que apresentam motivação podem trazer interesse para o aluno, oportunizando a aprendizagem por meio da ludicidade. Este estudo está dividido da seguinte forma: Introdução, Um breve histórico do lúdico no Brasil, Ludicidade e o ensino-aprendizagem da matemática, A ludicidade e a BNCC, A ludicidade e a formação docente, A importância da ludicidade no período pós-pandêmico, Aspectos metodológicos, Análise dos dados, Resultados e discussões, Considerações finais, Referências e Apêndice. Contamos com o adjutório dos seguintes autores: Antunes (2003), D' Ambrósio (1993/2001), Fernandes e Souza (2020), Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996), Luckesi (2014), Machado (2014), Moura (1922), Rau (2011), Silva (2005), Smole (2000), Tardif (2002). A pesquisa demonstra que a ludicidade pode trazer benefícios fundamentais para o processo de aprendizagem da criança, pois é na brincadeira que a criança interage e aprende.

Palavras-chave: Educação Matemática, Ensino-aprendizagem e Ludicidade.

ABSTRACT

The present work aims to provide information about playfulness in mathematics classes in this post-pandemic period, in Elementary School I (initial grades), with an emphasis on learning to address learning deficits through games and games. Playing with its exceptional essence creates an action that generates knowledge, skills and experiences for the child's life, also touching the senses and feelings, developing the imagination and enabling the development of great knowledge. The main objective was to observe how playfulness works in mathematics classes in some schools in the brejo of Paraíba. The methodology used was bibliographic and exploratory research. We believe that dynamic activities that present motivation can bring interest to the student, providing opportunities for learning through playfulness. This study is divided as follows: Introduction, A brief history of playfulness in Brazil, Playfulness and the teaching-learning of mathematics, Playfulness and the BNCC, Playfulness and teacher training, The importance of playfulness in the post-pandemic period, Methodological aspects, Data analysis, Results and discussions, Final considerations, References and Appendix. We count on the assistance of the following authors: Antunes (2003), D' Ambrósio (1993/2001), Fernandes e Souza (2020), Parameters Curriculares Nacionais (1997), Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996), Luckesi (2014), Machado (2014), Moura (1922), Rau (2011), Silva (2005), Smole (2000), Tardif (2002). Research shows that playfulness can bring fundamental benefits to a child's learning process, as it is through play that children interact and learn.

Keywords: Mathematics Education, Teaching-learning and Playfulness.

1.0 INTRODUÇÃO

Em 26 de fevereiro de 2020 o Brasil foi cometido por um vírus denominado Coronavírus após a confirmação de que um homem de 61 anos de São Paulo que retornou da Itália testou positivo para o SARS-CoV-2, causador da COVID-19. Levando em consideração, que o Covid-19 é um vírus altamente contagioso, dessa forma medidas preventivas tiveram que ser tomadas. Em decorrência do exposto, os brasileiros tiveram suas vidas modificadas e a quarentena foi a forma encontrada pelo Ministério da Saúde de tentar reduzir o contágio. Dessa forma, foi inevitável o isolamento social e, por conseguinte, a suspensão das aulas presenciais.

Tendo em vista, que as aulas presenciais foram suspensas, logo foi crucial encontrar uma forma viável de continuar com as aulas de uma maneira segura. A lei de Diretrizes e Bases confirma que o ensino fundamental deve ser presencial, porém em momentos emergenciais é possível de ser aderida a educação a distância, “§ 4º O ensino fundamental será presencial, sendo o ensino a distância utilizado como complementação da aprendizagem ou em situações emergenciais” (Art. 32 da Lei de Diretrizes e Base de 1996). Diante das circunstâncias a qual o país enfrentava, estudar em casa de forma remota era uma saída para que as crianças continuassem aprendendo mesmo em casa.

A utilização do meio lúdico é essencial para o desenvolvimento intelectual e cognitivo ao público que ela está sendo inserida, entretanto algumas dificuldades foram enfrentadas no período remoto, uma delas foi a forma de como inserir a ludicidade para as crianças do ensino fundamental (séries iniciais) no processo de ensino e aprendizagem nas aulas da matemática. Como elas iriam manipular esses recursos? Será que elas estavam realmente aprendendo mesmo sendo separadas entre duas telas mesmo ocorrendo a utilização da ludicidade? Eram perguntas que estavam sendo difíceis para serem respondidas devida a falta de interação social. Mas, com o passar da pandemia as escolas voltaram a se abrirem novamente e as perguntas começaram a terem respostas.

Algumas crianças, apresentavam dificuldades para acompanhar os conteúdos, em destaque, nas aulas de matemática, que era apresentado pelo professor, algumas demonstravam desenvolvimento que obtiveram no período remoto e outras nem tanto.

Mas porque isso estava acontecendo?

Em função disso, a presente pesquisa “A ludicidade como fonte de contribuições aos déficits de aprendizagem pós-pandemia do COVID-19 no processo de ensino e aprendizagem da matemática no ensino fundamental I.” Veio devido a uma inquietação ao meu projeto de pesquisa, que foi retratado algumas dificuldades a serem usadas da ludicidade no período remoto. Em decorrência, veio a seguinte problemática para ser abordada: A ludicidade ainda contribuí para os déficits de aprendizagem pós-pandemia nas aulas de matemática? Em consonância, foi traçado o seguinte objetivo geral: Identificar as contribuições apresentadas pela ludicidade aos déficits de aprendizagem pós-pandemia do COVID-19 nas aulas de matemática. E os objetivos específicos: 1) avaliar como a ludicidade pode contribuir no ensino – aprendizagem pós-pandemia. 2) analisar como o lúdico, jogos e brincadeiras podem influenciar no desenvolvimento cognitivo do alunado nas aulas de matemática. 3) medir como a formação docente pode contribuir com o desenvolvimento da aprendizagem da criança através de suas vivências do seu cotidiano.

E para finalizar, a presente pesquisa se dividirá nas seguintes partes: a fundamentação teórica; os aspectos metodológicos; os resultados e discussões do trabalho realizado e por fim as considerações finais.

2.0 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Um breve histórico do Lúdico o Brasil

A história da ludicidade é bem mais antiga do que podemos imaginar, ela surge desde dos tempos a.C junto com os antigos filósofos da antiguidade. Platão, por exemplo, utilizava os jogos para que as crianças pudessem ter a aprendizagem desenvolvida. Já, Rabelais incentivava que os ensinamentos deveriam acontecer, através de jogos, brincadeiras, desenhos, entre outros entretenimentos que pudessem desfrutar da interação, divertimento e claro, o ensino – aprendizagem.

O lúdico, palavra essa que não é encontrada nos dicionários, vem da palavra “ludus” com origem do latim e significa jogo, divertimento, brincadeira. No Brasil, a Ludicidade surge junto com a mistura de povos que habitam o Brasil. Os índios, os negros e os portugueses trazem seus costumes, culturas , educação e transformam nosso país em um misto de raças, etnias, crenças e culturas. E cada um mostrando o lúdico através de suas vivências no dia a dia, e para complementar os fatores de suas sobrevivências.

O índio, desde pequeno é ensinado, a caçar, pescar e construir. Na prática, ele é ensinado de forma lúdica, construindo seus próprios brinquedos com os materiais extraídos da natureza aprendendo com os mais velhos as melhores formas de como manter a sua sobrevivência. Os negros, que tem seus costumes semelhantes dos indígenas, desde crianças são ensinados a caçar, pescar, nadar e construir seus próprios brinquedos. Assim, trabalhando o lúdico para que houvesse as estruturas essenciais para manter sua sobrevivência.

Já os portugueses, trabalhavam o lúdico de uma forma que pudessem aproveitar o seu tempo com tarefas que fossem proveitosas para enriquecer o seu

intelectual e desfrutar do seu lazer, diferente dos indígenas e dos negros que utilizavam do lúdico para manter as necessidades de sua sobrevivência.

E com o passar dos anos, a educação junto com o lúdico, foi ganhando transformações e conhecimento pelo país. Abaixo iremos analisar uma linha do tempo que foi se construindo durante os séculos sobre a educação e o seu meio lúdico.

- No final da Idade Média entre a Idade Moderna por volta do século XV a Igreja Católica, idealizou como profano os jogos e devido a isso, a igreja tomou como sua responsabilidade de aniquilar os jogos da educação.

- Em 1758 os jesuítas são expulsos do Brasil e o país fica sem nenhum sistema organizado de ensino. E alguns professores de Portugal, vinham para que pudessem se dedicar a alguns cursos como o de álgebra e geometria, por exemplo.

- Já por volta do século XX, surge a Pedagogia Nova junto com o Positivismo e o Tecnicismo do Ensino de ciências. Foi também no século XX que o ensino obteve grandes desenvolvimentos como o aprender fazendo, métodos para solução de problemas e também as feiras de ciências que surgiram como fonte de grande avanço para aquela época.

- Em 1930 não só a Revolução que inseriu o fim à Primeira República que se tornou um dos movimentos importantes no Brasil, mas também, a educação brasileira acompanhada com seus valores, todos a admiravam para poder suprir realizações de acordo com cada horizonte ideológico. E assim, é criado o Ministério da Educação e Saúde Pública, tendo Francisco Campos, como o primeiro Ministro da Educação.

- Em 1932, ano que foi lançado por vários educadores, o Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova, sendo direcionado ao povo e ao governo, o comprovativo apresentava a diversidade teórica e ideológica da associação que o arquitetou.

- Em 1934, na promulgação da nova Constituição, a educação se torna um direito de todos, sendo ministrada pela família e pelos poderes públicos. Logo em

seguida sob a reforma do currículo do ensino secundário passou a ser seriado, junto com a disciplina de matemática com a junção de geometria e aritmética.

- Em apenas em 1955, foi realizado o I Congresso Brasileiro de Ensino da Matemática na cidade de Salvador, e através disso, o currículo secundário foi reconhecido para que houvesse a necessidade de ser atualizado.

- Com o passar dos anos vários educadores se propuseram na organização para o domínio da matemática elementar, colocando-a entre a matemática secundária e superior. E através delas, ocorreu o nascimento da Matemática Moderna. A Matemática Moderna trazia um ensino oposto da matemática da memorização.

- Com o nascimento da Matemática Moderna e o seu sucesso entre os educadores, por volta dos anos de 1970 é criado um movimento chamado de Movimento de Educação Matemática, com a associação de especialistas e matemáticos.

E através disso, foi realizado um grande movimento para que os educadores ao ensinarem matemática para seus educandos mostrassem o real motivo por que aprendê-la naquele momento da sua vida, dessa forma, os educadores davam espaço para que os alunos pudessem mostrar suas vivências e experiências com a matemática, durante seu cotidiano e através deste pressuposto, tornaria essa matemática significativa para esses alunos, chamado pelos matemáticos de abordagem etnomatemática.

Um dos maiores defensores da etnomatemática Ubiratan D` Ambrósio, citou:

Quando o aluno chega na escola ele traz experiências de casa, traz o conhecimento de jogos, de brincadeiras, pois já viveu sete anos produtivos e criativos. Aprendeu a falar, andar, brincar. Isso não é aproveitado pelo sistema escolar. O professor parece que pede: 'esqueça tudo que você fez e aprenda números e coisas mais intelectualizadas'. (D` Ambrósio *apud* Hubner *et al.*, 2003).

É destacado, que mesmo nos anos passados, a importância de uso de computadores era muito interessante, pois mesmo com a utilização desses objetos tecnológicos, o uso era bastante precário. Na época, os estudantes não tinham

acesso a esses instrumentos como nos dias atuais, mas era muito acessível para o ensino da matemática, principalmente para a utilização de jogos na relação de ensino e aprendizagem da matemática.

E através desses movimentos ocorreu uma grande revolução no ensino da matemática, mas até então, era tradicional e mecanicista, e seus reais interesses políticos e não aos interesses que eram educacionais para o desenvolvimento do indivíduo para que se tornasse um fato de transformação social. Através de algumas propostas defendida na década de 70, pelo o movimento da educação matemática, era importante a atenção para os aspectos sociais, cognitivos, antropológicos e linguísticos, algo que deveriam ter total relevância para que de fato o aprendizado acontecesse.

Por fim, no final do século XX, nos seus últimos anos, o Brasil ganha um avanço muito significativo com a publicação das PCNs, os Parâmetros Curriculares Nacionais, levantando os objetivos que deveriam ser atingido ao final de cada ciclo que o aluno estudasse, propostas de quais conteúdos deveriam ser elaborados, mecanismos de avaliação, orientação didática para os professores.

As PCNs, é um material que foi elaborado e sendo disponibilizado pelo Ministério de Educação. E tendo propostas para o ensino da matemática que foi criado pelos profissionais do Movimento de Educação Matemática.

(...) Visam à construção de um referencial que oriente a prática escolar de forma a contribuir para que toda criança e jovem brasileiros tenham acesso a um conhecimento matemático que lhes possibilite de fato sua inserção, como cidadãos, no mundo do trabalho, das relações sociais e da cultura.
(PCNs, 1997)

Trazendo também que a matemática é uma disciplina muito importante para a vida do cidadão, já que ela vai ser utilizada na pratica durante toda sua vida:

(...) A Matemática é componente importante na construção da cidadania, na medida em que a sociedade utiliza, cada vez mais, de conhecimentos científicos e recursos tecnológicos, dos quais os cidadãos devem se apropriar. A aprendizagem em matemática está ligada à compreensão, isto é, à apreensão do significado; aprender o significado de um objeto ou acontecimento pressupõe vê-lo em suas relações com outros objetos e

acontecimentos. Recursos didáticos como jogos, livros, vídeos, calculadora, computadores e outros materiais têm um papel importante no processo de ensino aprendizagem. Contudo, eles precisam estar integrados a situações que levem ao exercício da análise e da reflexão, em última instância, a base da atividade matemática. (PCNs, 1997).

E assim, através das contribuições históricas, percebemos que o século XX é o ponto chave para essa revolução tão importante no ensino da matemática, junto com os movimentos que eram desenvolvidos, como o Movimento do Ensino Matemática que foi líder para que pudesse ocorrer a diferença no ensino, trazendo a importância não para as redes políticas, mas sim para o indivíduo social, tendo sempre como importância as vivências que o alunado tinha no decorrer do seu dia a dia .

Trazendo como relevância também a cultura lúdica que não é exaltada em todas as épocas mas foi fortalecida através de estudos e pesquisas das áreas de ciências humanas que vai tratar o desenvolvimento cognitivo da criança.

2.2 A ludicidade e o ensino aprendizagem da matemática

A matemática é uma ciência conhecida por todos e temida por muitos, existente desde da antiguidade, mas com o passar dos anos foi obtendo grandes transformações diante da evolução dos tempos. Se inicia no oriente por volta dos anos 2000 antes de Cristo a.C., e emergindo mais tarde nos séculos V e VI a.C. na Grécia. Podemos observar que a matemática é mais antiga do que podemos imaginar, mas após esses séculos terem se passado, por que a matemática ainda é tão temida por várias pessoas?

A matemática ela é uma ciência que surgiu, não porque ela foi ensinada, mas porque os primeiros viventes de nossas terras necessitavam do uso dela, assim como necessitamos até hoje. Para que fosse possível saber a quantidade de um rebanho de ovelhas, por exemplo, os donos desses rebanhos utilizavam “nós” em uma corda e para cada nó era uma ovelha que estava sendo representada ou para cada ovelha eles representavam com uma pedrinha, se sobrasse alguma pedrinha,

significava que tinha alguma ovelha perdida do rebanho. E a partir disto, a matemática foi ganhando cada vez mais uma grande revolução.

Utilizada por grandes filósofos, matemáticos, cientistas e até mesmo por nós. A matemática está presente em tudo e na vida de todos, na hora que acordamos com o despertador do relógio ou até mesmo na compra de um pão na padaria, notamos que utilizamos desta ciência a todo tempo mas mesmo assim, obtemos algumas dificuldades. É importante saber, que tudo o que vivemos na nossa infância irá refletir na nossa vida adulta, através de um “não” que não conseguimos aceitar, uma aflição que nunca conseguimos resolver, ou até mesmo, uma disciplina que sempre foi visualizada como um “bicho de sete cabeças” quando criança.

E através disso, percebemos que isto é um fato real. Por exemplos, podemos encontrar um adulto que acabou de ingressar na faculdade, mas procura por um curso que não há matemática, pois ele não obtém boas lembranças encarnadas nesta ciência. Mas será que isso é culpa nossa ou dos nossos professores?

Assim, como qualquer outra disciplina, a matemática precisa ir além do que um lápis e um papel, ela precisa ser vivenciada para que assim o educando se sinta capaz e entenda a utilização e objetivo de está aprendendo ela.

Por meio das diversas disciplinas, os alunos adentram de maneira ordenada – de modo disciplinado, portanto – o fecundo e complexo universo do conhecimento em busca do desenvolvimento das competências básicas para sua formação pessoal. [...] Existe um acordo tácito com relação ao fato de que os adultos necessitam dela em suas ações como consumidores, como cidadãos, como pessoas conscientes e autônomas”. (Machado, 2014, p. 45)

A matemática sempre estará presentes ao longo de nossas vidas, igualmente a língua materna. O que interfere é que quando se fala em conceitos matemáticos há um devaneio de um tipo de bloqueio, porque não há um verdadeiro encantamento e assim faz com que o aluno não se sinta atraído. A sala de aula é um ambiente heteróclito e ao preparar as aulas os professores precisam centra-se nos propósitos com determinado assunto e procurar uma forma de mostrar ao aluno que aquilo é relevante em sua vida porque será utilizado na prática.

É essencial a valorização dos conhecimentos que os educandos trazem dentro de si para que cada aluno seja capaz de desenvolver suas capacidades. É necessário respeitar a realidade do discente também, para que seja trabalhado da melhor forma essa construção de novos conhecimentos. E através disso, o lúdico entra em ação, na prática mais simples até a mais elaborada. A ludicidade vai ter um poder de transformação, através de jogos, brincadeiras, brinquedos e materiais construídos pelos próprios aprendizes a matemática pode fluir da maneira mais leve que existir.

Infelizmente, no ano de 2020, surgiu uma pandemia e fez com que várias crianças e adolescentes não se permitissem a irem as escolas, e após dois anos de pandemia, com a volta das crianças e adolescentes nas escolas, surgiu um grande déficit de aprendizagem. No período pandêmico, muitas crianças não tinham como ter acesso as escolas, devido o distanciamento social, as escolas passaram adotar o ensino remoto e as crianças que tinham o conforto de ter um aparelho celular ou um notebook em casa, participavam das aulas online, as que não desfrutavam desses aparelhos ficavam de fora da escolarização.

É imaginário o caos que nossas escolas ficaram para poder achar uma solução para que isso pudesse ser revertido. E a forma mais prática seria o uso do lúdico nas aulas. Para as crianças que tinham dificuldades na disciplina de matemática, a dificuldade havia duplicado.

Mas para poder haver o lúdico dentro da sala de aula nas aulas de matemática era muito importante que houvesse uma aproximação social para que a interação pudesse ocorrer e o ensino e aprendizagem pudesse se desenvolver melhor. O jogo, é um exemplo do que pode ocorrer nas aulas de matemática, ajuda na socialização entre o indivíduos, ajudando também aos alunos que são mais tímidos e fechados. O jogo vai influenciar a participação e o interesse de todos, buscando a cooperação mútua e participação da equipe que buscar resolver o problema imposto pelo o professor.

De acordo com Moura (1922) o jogo ajuda muito no desenvolvimento infantil, trabalhando na capacitação da construção de releitura dos conhecimentos, proporcionando assim uma aprendizagem mais significativa .

O jogo é um brinquedo sério, pois está envolvido numa ação das mais importantes do homem: a ação de educar. É por isso que o jogo não pode ser um elemento visto como um intervalo entre um conteúdo e outro. Não, ele é um ato de educar. E se educa é com conteúdo (Moura, 1992, p. 66).

Dessa forma, ao brincar, a criança interage melhor com as outras crianças e assim o jogo fortalece cada vez mais a concepção de que a criança aprende mais matemática brincando. E através, disso o jogo cumprirá duas funções: a lúdica e a educativa, capacitando a aprendizagem e o prazer, junto com o desenvolvimento cognitivo, afetivo, moral, físico, social. Mas para que isso tudo ocorra, o professor deve se planejar e se organizar, para que possa encontrar um jogo que possa despertar o interesse do aluno, para que ele possa buscar resultados e que seja desafiador.

Sendo assim, o ensino da matemática deve transpassar o jogo infantil, para que possa colocar o pensamento do aluno em ação, produzindo métodos, gerando motivações que façam o aluno ir atrás das ações que são necessárias. E indo além, a matemática deve sempre percorrer esse mundo lúdico para buscar no jogo a ludicidade a resolução construídas para as situações-problemas vivenciadas pelo homem.

2.3 A ludicidade e a BNCC

Até aqui, entendemos a importância que a ludicidade pode trazer para a aprendizagem para o corpo discente. Trazendo atividades prazerosas, o lúdico desenvolve a criatividade, por meio de brincadeiras com as quais os indivíduos interagem. Mas diante disto, devemos ficar atento como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) trata esta questão do lúdico envolvendo as aulas de matemática nas salas de aulas.

O conhecimento matemático é necessário para todos os alunos da Educação Básica, seja por sua grande aplicação na sociedade contemporânea, seja pelas suas potencialidades na formação de cidadãos críticos, cientes de suas responsabilidades sociais. (Brasil, 2018)

A BNCC, veio pra agregar a mediação e a qualidade de ensino – aprendizagem, este documento, traz objetivos e habilidades que possibilitam ao profissional docente ter um ponto de partida bem elaborado para realizar o planejamento e um ótimo desempenho de suas aulas. É viável, que o conhecimento da matemática é essencial para o aprendizado do educando, assim ele compreende e reconhece que os conhecimentos matemáticos são fundamentais para a sua compreensão de mundo. A BNCC destaca que o ensino fundamental deve ter comprometimento do “letramento matemático”.

É o letramento matemático, assentado como as competências e habilidades de raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente, que irá favorecer o desenvolvimento junto com a resolução de problemas em uma diversidade de contexto (BNCC). Assim, vai ser este letramento que vai capacitar a compreensão da matemática nas nossas vivências de mundo moderno.

No entanto, a BNCC orienta, que para ocorrer o aprendizado na matemática, deve obter a compreensão, ou seja, aprender os significados dos objetos matemático sem deixar esquecer suas aplicações. E trazendo a importância, de recursos didáticos que possa ir trabalhando junto com o lúdico como ábacos, livros, vídeos, jogos malhas quadriculadas entre outros meios. Dessa forma, as aulas de matemática se tornam mais agradáveis, sem que o aluno veja essa disciplina como um “bicho de sete cabeças”.

Após, o período pandêmico, se tornou mas crucial os professores trabalharem dessa forma a matemática, nesse intervalo que tivemos fora das escolas, obteve um grande crescimento nos déficits de aprendizagem, devido a esse tempo que passou, com dois anos fora das salas de aulas, muitos alunos voltaram para as salas de aulas com as mentes travadas, pela falta da interação social, o descaso da

desenvoltura educacional, que muitas escolas não tinham recursos suficientes para que tivessem o ensino 100% ideal no período pandêmico.

Resta, saber entender a forma correta para que os docentes possa usufruir da Base Nacional Comum Curricular da melhor forma possível para que assim junto com a cultura lúdica possa sair um ensino-aprendizagem da melhor forma possível.

2.4 A ludicidade e a formação docente

Como vimos até aqui, a ludicidade é algo que traz satisfação e prazer ao indivíduo, através de alguma atividade lúdica. Entendemos, que qualquer atividade que fosse fora do contexto tradicional, teria um significativo como lúdica e é desta forma que vários professores pensam e agem em suas aulas quando querem preparar algo diferente para seus alunos para que possam sair da rotina de utilizar apenas papel e caneta.

De acordo com Cipriano Luckesi (2014) se uma criança não gosta de pular corda, conseqüentemente está atividade não será lúdica para ela e prazerosa, a medida que não tem nada de lúdico na atividade que a criança está fazendo, está atividade se tornará chata e incomoda. Do mesmo modo, acontece com um adulto ou idoso. Toda via, Luckesi destaca “Será que podemos conhecer alguma coisa mais chata do que ser obrigado a praticar uma atividade, que todos dizem que é lúdica, mas, para nós, é uma chatice?” (Luckesi, p. 14, 2014). Se pararmos para refletir, de fato, isto acontece, professores que vivem dentro das salas de aulas, sabem que em uma sala existe uma grande diversidade de alunos, alunos esses que tem gostos e culturas variadas, se o professor faz o planejamento da sua aula, tem que está incluso todas as indiferenças que existem nessa sala de aula.

Muitas vezes nos espelhamos no que gostamos de fazer, do que sentimos prazer fazendo, mas será que o outro sente o mesmo na atividade que estou

fazendo? Se uma criança gosta de pular corda, outra pode preferir jogar bola, se uma criança gosta de pular amarelinha, outra pode preferir desenhar com giz de cera. E assim, acontece as grandes variações de atividades que podem existir dentro de sala de aula para realmente se tornar lúdica.

Em tudo que se é trabalhado dentro de uma sala, o docente tem que trabalhar voltado para realidade de cada aluno, e cada aluno vai trazer para sala de aula suas vivências vividas fora e dentro da escola. A partir do momento que um indivíduo não obtém boas lembranças com determinada atividade, como consequência, ele não vai sentir prazer a praticar essa mesma atividade posteriormente. “Nossos estados emocionais e as circunstâncias em que vivenciamos uma determinada experiência possibilitam sua qualificação como positiva ou negativa” (Luckesi, p. 15, 2014). As atividades serão denominadas como lúdicas ou não a depender do indivíduo que as vivência e da circunstância onde isso ocorre. Através deste quesito vemos a importância da formação docente para melhorar na busca do ensino – aprendizagem junto com o lúdico dentro das salas de aulas.

Não podem gerar efetiva ludicidade as atividades que geram desconfortos para o outro, seja de que forma for. No mundo e na vida, existe lugar para todos. A ludicidade, na vida gregária e coletiva, a qual nos configura como seres humanos, tem como pano de fundo “viver juntos”; todos – todos, ninguém de fora – tendo um lugar, o que implica que cuidemos do nosso estado lúdico sem que descuidemoos de que o outro também possa viver seu estado lúdico (Luckesi, p. 19, 2014). Para a formação docente, segundo Parra e Saiz (1996), vale levar em consideração:

[...] preparar as novas gerações para o mundo em que terão que viver. Isto quer dizer proporcionar-lhes o ensino necessário para que adquiram as destrezas e habilidades que vão necessitar para seu desempenho, com comodidade e eficiência, no seio da sociedade que enfrentarão ao concluir a sua escolaridade (Parra e Saiz, 1996, p. 11).

O aprendizado e o saber são ferramentas que realmente se fazem a diferença, e para que isso ocorra vale ressaltar a importância de uma boa formação docente. Alunos que são bem preparados tem uma grande oportunidade de ter sucesso na vida acadêmica e através se tem a necessidade de existir uma presença

marcante do professor para a vida do aluno, através de habilidades e do aprendizado. Mas para que isso transcorra é necessário respeitar a realidade de cada aluno.

Trabalhar, com a ludicidade junto com a matemática talvez não seja fácil, ter que planejar jogos, brincadeiras que possam se tornar lúdico para cada aluno, mas mediante disto, devem existir novas propostas curriculares, novas intervenções educacionais que possam dedicar-se a essas necessidades e dessa forma promovam qualificações aos profissionais e proporcione mudanças na educação para que assim e possa prover uma educação de qualidade.

2.5 A importância da Ludicidade no período pós pandêmico

Devido a grande urbanização, as crianças deixaram de obter os espaços para brincarem e socializarem, devido ao distanciamento e os perigos constantes que ocorre nos dias atuais. E para complementar está situação, ocorreu o surgimento da pandemia do COVID-19, onde as pessoas tinham que ficar isolados devido ao contágio que era alterosa, muitas pessoas tiveram que ficar longe de suas famílias para evitar o contato para que esse vírus não se espalhasse cada vez mais.

E em consequência desse vasto problema, muitas crianças se afastaram das escolas, e não ficaram envolvidas nas atividades que eram desenvolvidas nas escolas no período remoto. A única solução que tinha para essas crianças, era o ensino online (remoto), algumas escolas se disponibilizaram a dar aula através de celulares e computadores, outras além de usufruir dessas tecnologias para desenvolver as aulas, entregavam atividades impressas, onde os pais iam pegar essas atividades no modo presencial. Tendo isso em vista,

O Ensino Remoto ou Aula Remota se configura, então, como uma modalidade de ensino ou aula que pressupõe o distanciamento geográfico de professores e estudantes e vem sendo adotado nos diferentes níveis de ensino, por instituições educacionais no mundo todo, em função das restrições impostas pelo COVID-19, que impossibilita a presença física de estudantes e professores nos espaços geográficos das instituições educacionais (Moreira; Schlemmer, 2020, p. 08).

Infelizmente, devido a essa situação, muitas crianças ficaram prejudicadas, com a pandemia e ocorreu um grande aumento de crianças com dispositivos digitais, gerando atrasos nas falas, déficit de atenção entre outros problemas que envolvesse o atraso da aprendizagem.

Em suma, no pós período pandêmico se faz tornar primordial o uso do lúdico nas salas de aulas, muitas crianças ficaram prejudicadas e a forma essencial para poder trabalhar às dificuldades que essas crianças trazem para sala de aula, é através de atividades lúdicas que irão proporcionar atividades com experiências prazerosas que seja identificada por cada indivíduo.

Durante o trabalho cotidiano realizado pelos professores nas escolas é muito importante ressaltar que é essencial que exista uma formação para que o professor saiba usar de uma forma correta o uso dentro da sala de aula. Muitas vezes o professor acha que o aluno é uma caixa vazia, mas as vivências que esse aluno vive no dia a dia, faz com que ele traga muitos conhecimentos que facilitam o entendimento dele na sala de aula.

Em relação com a disciplina de matemática por exemplo, muitos alunos obtém dificuldades para dominar os assuntos abordados nesta disciplina, entretanto, os jogos matemáticos tem uma importância relevante, quando são trabalhados em sala de aula. Através das ferramentas, estratégias e soluções práticas para que os alunos possa utilizar a prática, essas ferramentas tornará o aprendizado atrativo e lúdico. Saindo da característica abstrata da matemática, e trabalhando com materiais concretos, buscando soluções vivas que possam trazer ao aluno planejamento em suas ações sem medo de errar.

Trago como exemplo, crianças que trabalham na feira, em casas comerciais para poder ajudar os pais no sustento de casa, essas crianças tem a utilização e a prática de usar o dinheiro, passar troco, e assim essas crianças não tem dificuldades para se desenvolverem em aula sobre o dinheiro, essas crianças são crianças que sempre vão trazer um conhecimento junto com sua experiência vivida no seu cotidiano para dentro da sala de aula, basta o professor souber utilizar do lúdico de uma forma correta para que se torne lúdico para que o aluno possa usufruir de

conceitos, prazer e entender o que está sendo desenvolvido em aula. Não basta fazer a atividade e não entender o motivo por estar sendo trabalhada em aula, tem que entender, cooperar, socializar, interagir e claro, sentir prazer e vontade, pois sem isso o lúdico não irá existir.

3.0 Aspectos metodológicos

A metodologia foi embasada nas dificuldades enfrentadas pelos professores e professoras do ensino fundamental (séries iniciais), da rede municipal das escolas públicas do brejo paraibano, após o distanciamento social e o fechamento das escolas para as aulas presenciais. Com a ocorrência do COVID -19, ao voltar as salas de aulas presencialmente, os docentes tiveram que se adaptar ao usar mais o lúdico nas aulas, inclusive nas aulas de matemática, devido ao aumento de crianças com déficit de aprendizagem.

O trabalho consiste em uma pesquisa indireta de cunho bibliográfico, utiliza-se de referências teóricas já publicadas e também de uma pesquisa qualitativa para análise e discussão do problema, para assim procurar entender como os professores veem essa nova realidade na forma de ensinar e aprender, e qual seu posicionamento frente a mesma.

3.1 Tipo de pesquisa

A pesquisa utilizada contou com estudo bibliográfico qualitativo e exploratório, a fim de levantar dados para analisar como as professoras da rede municipal, estão enfrentando essas dificuldades de aprendizagem dos alunos decorrente aos déficit de aprendizagem neste período pós pandêmico do COVID -19.

3.2 Público alvo

Foram entrevistados 13 professoras das escolas públicas do brejo paraibano. Dessa forma pode-se ter um estudo mais aprofundado e observar quais são as maiores dificuldades diante desta nova realidade.

3.3 Instrumento de pesquisa

Para alcançar os objetivos deste estudo foi elaborado e aplicado (1) um questionário impresso (Apêndice A), contendo 10 perguntas objetivas, a escolha por aplicar o questionário impresso ocorreu pelo fato de obter o acesso facilmente em algumas escolas da rede municipal.

3.4 Análise de dados

Após a aplicação do questionário, foi feita uma análise das respostas e uma leitura investigativa sobre o assunto abordado, para embasamento e conclusão do presente estudo.

4.0 Resultados e Discussões

Tendo em vista a importância deste estudo, abrangemos a seguir os resultados da pesquisa de campo, suas porcentagens e discussões, dialogando com o corpo teórico, interagindo o lúdico como ferramenta pedagógica para o processo de ensino e aprendizagem aos déficits de aprendizagem pós pandemia.

Vamos aos gráficos.

Gráfico 1 – Sua formação é em?

Fonte: Pesquisadora (2023)

Neste primeiro Gráfico vemos a amostragem acerca da formação das professoras entrevistadas. Nele, constatamos que há uma grande necessidade para que as professoras se especializem mais na devida área que estão lecionando, ou seja, na área de pedagogia. Tendo em vista, que professores com formações diferentes da área que estão atuando, se torna um risco muito grave para o ensino – aprendizagem do educando. É válido destacar, que no gráfico mostra uma formação

em direito, será que essa professora tem os conhecimentos específicos para poder solucionar algum problema em sala de aula?

Para atuação nas salas de aula dos anos iniciais do Ensino Fundamental, a LDB (Lei 9.394/96), recomenda a formação em Pedagogia, sendo admitida a formação em nível Médio. Sobre esta questão da formação, o artigo 62 desta lei afirma:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal.

O artigo 64 desta lei também afirma que:

A formação de profissionais de educação para administração, planejamento, inspeção, supervisão e orientação educacional para a educação básica, será feita em cursos de graduação em pedagogia ou em nível de pós-graduação, a critério da instituição de ensino, garantida, nesta formação, a base comum nacional.

As citações nos faz pensar acerca da importância da formação do professor em função para a alfabetização da vida da criança. Em uma sociedade que está em constante transformações, como a que vivemos, a formação dos profissionais nos anos iniciais do Ensino Fundamental é muito importante, pois é nest fase onde criança vai desenvolver mais o seu meio social e interação com o mundo em que vive. Neste contexto, o olhar para a formação do professor é imprescindível. E em decorrência destas questões, o tempo de atuação docente, será que em algum momento pode influenciar forma de ensino dentro da sala de aula?

O Gráfico 2, irá nos apresentar uma mostragem sobre o tempo de atuação das professoras entrevistadas. Vejamos:

Gráfico 2 – Há quanto tempo trabalha no Ensino Fundamental I?

Fonte: Pesquisadora (2023)

No Gráfico 2, observamos que o tempo de experiência das professoras entrevistadas varia um pouco: 77% tem entre 24 e 30 anos de atuação em sala de aula, sendo: 15,4%, 24 anos; 7,7%, 27 anos; 7,7%, 28 anos; 7,7%, 30 anos e 15,4%, 5 anos e 7,7%, cerca de 10 anos de atuação. Dessa forma, apercebemos que, nenhuma delas é iniciante em sala de aula. A prática pedagógica é crucial na vida do professor, pois ela exige do seu dia a dia ações, que muitas vezes não são aprendidas nos cursos de formação inicial e continuada, mas em sua prática de vida e atuação de sala. Esse saber construído durante esse período de experiências dentro da sala de aula é denominado por Tardif (2007), como o “saber da experiência”.

Sobre este saber a autora afirma:

São os saberes que resultam do próprio exercício da atividade profissional dos professores. Esses saberes são produzidos pelos docentes por meio da vivência de situações específicas relacionadas ao espaço da escola e às relações estabelecidas com alunos e colegas de profissão. Nesse sentido, “incorporam-se à experiência individual e coletiva sob a forma de hábitos e de habilidades, de saber-fazer e de saber ser” (Tardif, 2002, p. 38).

Em outras palavras, esse saber é adquirido através da interação cotidiana do professor com o aluno. Dessa forma podemos entender que o saber que a experiência docente é um saber coletivo e comum em todos os professores, tendo uma fator importante na atuação do professor, pois cada vez mais que esse docente apresenta experiência dentro da sala de aula, maior será o seu reconhecimento dentro da comunidade escolar.

A terceira questão da entrevista, será analisada a partir do Gráfico a seguir:

Gráfico 3 – Os jogos e brincadeiras contribuem com a aprendizagem dos discentes?

Fonte: Pesquisadora (2023)

De acordo com o Gráfico 3, nota-se que todas as professoras entrevistadas confirmaram (100%), que os jogos e brincadeiras contribuem com a aprendizagem dos discentes. As 13 confirmaram que sim, dessa forma, fica notório como a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica, traz resultados extramamente benéficos para o processo de ensino-aprendizagem.

O brincar é uma das formas mais cruciais para poder adquirir conhecimentos e interações entre as crianças, dessa forma, o lúdico elava a fonte de aprendizagem do educando, de uma forma leve, interativa e comunicativa, fazendo com que os educandos possam obter um pensamento crítico e cooperativo na busca de resolver problemas impostos pelo professor. Segundo Oliveira (2000), o brincar não significa apenas fantasiar, recrear, mas se desenvolver de forma integral.

A formação do lúdico com as brincadeiras, é a forma mais completa que a criança tem para interagir, desenvolver socialmente e intelectualmente com si mesma e com o mundo que a cerca.

Gráfico 4 – Em sua opinião, após os resquícios da pandemia COVID-19, ocorreu um regredimento no desenvolvimento de aprendizagem dos discentes?

Fonte: Pesquisadora (2023)

De acordo com o Gráfico 4, percebemos mais uma vez que todas as 13 professoras entrevistadas (100%), positivaram com a regressão que ocorreu com os alunos no pós pandemia do COVID-19. Tornando algo alarmante para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem que é feito dentro da sala de aula, muitas crianças voltaram com grandes dificuldades para sala de aulas, dificuldades no desenvolvimento, e na compreensão das atividades passadas pelo professor. Através da brincadeira a criança pode desenvolver competências e habilidades importantes, como: criatividade, sociabilidade, memória, atenção, entre outros aspectos essenciais da personalidade do indivíduo.

Segundo Antunes (2003) a brincadeira vai além da necessidade de passatempo ou divertimento, mas que está sempre em função para o desenvolvimento da criança e estimulando sempre seu crescimento social, intelectual e sempre com foco na aprendizagem.

Gráfico 5 –Você considera importante o uso do lúdico no Ensino Fundamental I nas aulas de matemática?

Fonte: Pesquisadora (2023)

Segundo o Gráfico 5, todas as professoras, um total das 100% entrevistadas, marcaram que é mais do que importante o uso do lúdico nas aulas de matemática. O brincar nas aulas de matemática tende ser uma realidade que abrange crianças de todas as idades e classes sociais, pois com essas atividades, acaba trazendo benefícios para o desenvolvimento da criança sem pressioná-las.

Segundo Smole (2000), a proposta de atividades na disciplina de matemática se rodeiam em que há um local determinado na sala de aula em que testemunha tais características. Sendo assim, podendo descobrir e pesquisar realidades propostas aos alunos para que assim possa ocorrer um grande desempenho.

Gráfico 6 – Os alunos apresentam dificuldades nas aulas de matemática?

Fonte: Pesquisadora (2023)

Está evidente no Gráfico 6, que os alunos apresentam dificuldades nas aulas de matemática, três professoras afirmam que seus alunos não sentem dificuldades nas aulas de matemática, já as outras dez professoras, constaram que seus alunos tem uma elevação em dificuldades na disciplina de matemática.

Num total de 100% das professoras responderam essa questão, sendo que 23,1% relatam que seus alunos não apresentam dificuldades nas aulas de matemática, e 76,9% relatam que os alunos apresentam uma grande dificuldade nas aulas de matemática. Através deste exposto, é evidente como pode haver um grande número de crianças com dificuldades no ensino da matemática nas escolas, consequências de uma pandemia destruídora.

Para que essa situação seja reversível é importante destacar o que o autor D' Ambrosio fala:

A utilização do cotidiano das compras para ensinar matemática revela práticas apreendidas fora do ambiente escolar, uma verdadeira etnomatemática do comércio. Um importante componente da etnomatemática é possibilitar uma visão crítica da realidade, utilizando instrumentos de natureza matemática. Análise comparativa de preços, de contas, de orçamento, proporciona excelente material pedagógico (2001,p.23).

É importante que o professor esteja sempre em busca de novas propostas pedagógicas de acordo com a realidade de cada aluno, para que assim possa ocorrer uma aprendizagem de uma forma inovadora e comprometida. Se torna necessário ensinar a matemática com os conhecimentos que o aluno já traz de suas vivências do seu cotidiano, um aluno que tem um hábito de utilizar o dinheiro no seu cotidiano, vai ser um aluno que vai ter mais facilidade de fazer contas, passar troco, entender as cédulas do dinheiro entre outros mecanismos de conhecimentos.

Gráfico 7 – Com que frequência você utiliza materiais lúdicos como: material dourado, tangram, ábaco entre outros?

Fonte: Pesquisadora (2023)

No Gráfico 7, percebemos que a maioria das professoras 53,8% das entrevistadas, utilizam materiais lúdicos uma na semana, 23,1% utilizam os materiais lúdicos duas vezes na semana e as outras 23,1% utilizam diariamente. Diante do gráfico percebemos que a maioria das professoras só utilizam o lúdico na sala de aula apenas uma única vez durante a semana, onde é destacado uma

porcentagem considerada muito elevada para o uso do lúdico sendo realizado apenas uma vez nas aulas de matemática. São porcentagens que podem representar algumas dificuldades que os professores podem ter a utilizar o lúdico na sala de aula. Vejamos no Gráfico a seguir.

Gráfico 8 – Você sente dificuldades de trabalhar o lúdico em sua aula?

Fonte: Pesquisadora (2023)

O Gráfico 8, evidência as grandes dificuldades que as professoras tem em praticar o lúdico na sala de aula, com 69,3% relatam que sentem dificuldades em trabalhar o lúdico na sala de aula, os outros 30,7% relatam que não sentem dificuldades. Mas quais serão essas dificuldades que podem causar a falta de trabalho no lúdico dentro da sala de aula ? Para entendermos ainda mais, vejamos o próximo Gráfico.

Gráfico 9 - Quais são essas dificuldades ?

Fonte: Pesquisadora (2023)

No Gráfico 9, está apenas representando as professoras que relataram dificuldades para trabalhar o lúdico em sala de aula, ou seja, 69,3% afirmaram que

obtem dificuldades para trabalhar o lúdico na sala de aula. E os motivos que ocorra essas dificuldades são: falta de recursos com 30,7%; falta de tempo com 15,5% e falta de formação na graduação com 23,1%. Percebemos que o maior problema é a falta de recursos nas escolas para que o lúdico possa ser trabalhado em sala de aula.

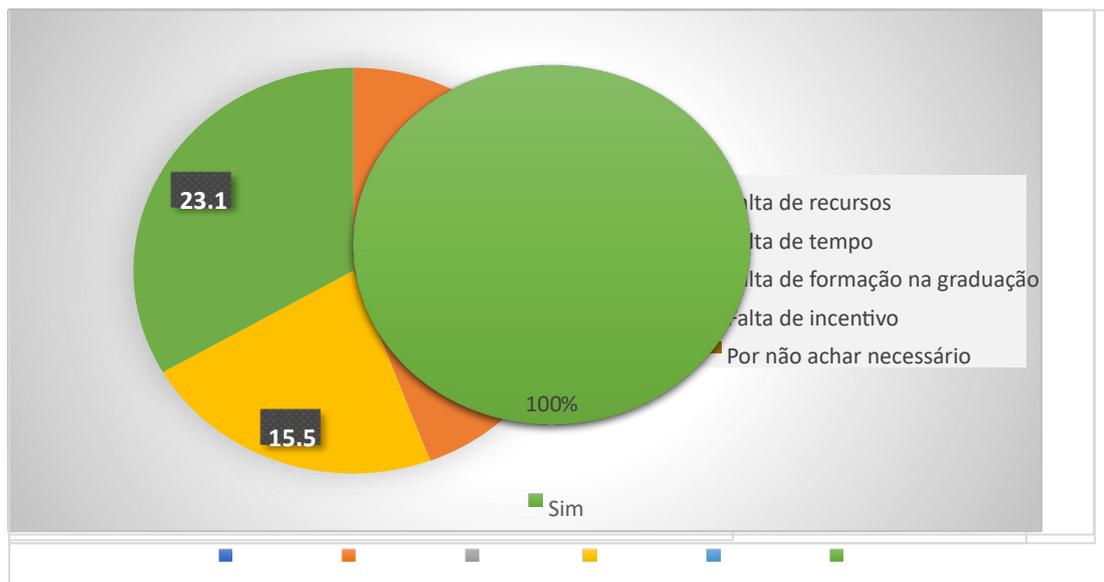
Para quem já trabalha na área como professor sabe como é importante adquirir de vários recursos para se ter uma aula bem elaborada e proveitosa, mas para que isso acontece é necessário desenvolver as práticas pedagógicas e usufruir de recursos fornecidos pela escola, mas sabemos que a realidade de muitas escolas é muito diferente de uma das outras. Muitas escolas sofrem com a falta de recursos financeiros e pedagógicos, dessa forma incapacitando que ocorra um ensino com mais elaboração.

De acordo com Silva:

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento nas atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente. (2005, p. 26).

Dessa forma percebemos a suma importância de como podemos obter a aprendizagem em um nível mais elevado através dos recursos lúdicos que podem ser trabalhados dentro da sala de aula, tornando a aula um momento mais descontraído e dinâmico.

Gráfico 10 – Entendendo a importância da Ludicidade na aprendizagem, você pretende se aprofundar mais no assunto em questão, com o intuito de enriquecer ainda mais suas aulas de matemática?



Fonte: Pesquisadora (2023)

Conforme nos mostra o Gráfico 10, 100% das professoras que foram entrevistadas, afirmam que pretendem se aprofundar na utilização do lúdico na sala de aula, tornando assim um recurso favorável o uso dos jogos e brincadeiras para ser utilizado no Ensino Fundamental I nas aulas de matemática.

Os jogos e brincadeiras são uma fonte de aprendizado muito importante onde, cada jogo irá ter sua finalidade, como regras, combinados, fazendo com que isso seja contribuinte para a formação ética do cidadão.

Segundo Rau (2011, p. 67):

[...] o processo de construção do saber por meio do jogo como um recurso pedagógico ocorre porque, ao participar da ação lúdica, a criança inicialmente estabelece metas, constrói estratégias, planeja, utilizando, assim, o raciocínio e o pensamento. Durante o jogo ocorrem estímulos, obstáculos e motivações, momento em que a criança antecipa resultados, simboliza ou faz de conta, analisa as possibilidades, cria hipóteses e com esse processo constrói o saber. O educador, nesse contexto, possui o papel de mediador no processo de ensino-aprendizagem. (Rau, 2011 p. 67).

Diante disto, constatamos que os jogos e brincadeiras contribuem significativamente para a aprendizagem das crianças nas aulas de matemática no

Ensino Fundamental I. Mas, vale ressaltar, para que aconteça a aprendizagem, os professores devem observar a forma ideal para fazer o uso desses recursos para que a aprendizagem ocorra de uma forma prazerosa, com a finalidade de um uso ideal e claro, que seja lúdica para cada indivíduo.

A seguir, apresentamos nossas considerações finais e a que chegamos após essa pesquisa.

5.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, constatamos então que o brincar é uma fonte ideal para que ocorra a aprendizagem, nele encontramos uma autonomia construtiva, diante de grandes habilidades desenvolvidas, existe a diversão e o prazer de uma fonte transformadora.

Devido a pandemia do COVID-19, ocorreu uma onda de consequências na educação, após este período pandêmico, com um grande vasto de déficit de atenção nas aulas, exclusivamente nas aulas de matemática, muitos professores obtiveram grandes dificuldades para poder utilizar o lúdico para que a aprendizagem pudesse ser continuada. E para que isso pudesse ocorrer, é destacado a importância da formação continuada para o professor para que assim ele possa garantir novos conhecimentos e saber utilizá-los com a finalidade adequada para cada meio necessário.

Para que os jogos possam ser trabalhados com suas dimensões, devem ser traçados e definidos os objetivos que se deve alcançar, lembrando também que a atividade a ser trabalhada dentro da sala de aula, deve ser lúdica para cada aluno

para que assim, cada educando possa descobrir e desfrutar dos conhecimentos que a brincadeira possa estar passando.

As situações que os jogos atuam no ensino-aprendizagem, eles estabelecem regras que irá proporcionar desenvolvimentos tornando a aprendizagem prazerosa e intuitiva, na qual a criança passa a gostar cada vez mais de aprender.

Portanto, acreditamos ter cumprido com o objetivo deste trabalho, pois fica evidente neste estudo, a importância da ludicidade nas aulas de matemáticas no Ensino Fundamental I (séries iniciais), resultando nas mais variadas aprendizagens adquiridas no âmbito escolar.

Referências:

ANNA, Alexandre Sant'; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. 2011. 36 f. Universidade Cruzeiro do Sul, Florianópolis, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação – **Secretaria de Educação Fundamental – PCN's: Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CAVALCANTE, José Edinaldo de Oliveira. **O papel dos jogos do laboratório de educação matemática: repensando a prática pedagógica pós pandemia, rumo a educação de qualidade**. 2022. 11 f. TCC (Graduação) - Curso de Matemática, Universidade Regional do Cariri, Cariri, 2022.

COSTA, Angela Maria dos Reis Gonçalves. **A ludicidade no ensino da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental I**. 2017. 13 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Faculdade Atenas, Atenas, 2017.

D'AMBRÓSIO, B. S. **Formação de professores de Matemática para o século XXI: o grande desafio**. In: Pró-Posições. Campinas-SP: Cortez Editora/UNICAMP, v. 4, n. 1 (10), 1993. D'AMBROSIO, Ubiratam. **Etnomatemática: elo entre as tradições e modernidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001 p 23. (Coleção em Educação Matemática).

FERNANDES, Natália; MARCHI, Rita. **A participação das crianças nas pesquisas: nuances a partir da etnografia e na investigação participativa**. Revista Brasileira de Educação, v. 25, 2020.

FLORES, Edilson Aparecido Campos. **A docência nos cursos de engenharia mecânica: os saberes docentes na perspectiva de Tardif, Gauthier e Shulman**. 2015. 17 f. TCC (Graduação) - Curso de Formação de Professores, Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia, São Paulo, 2015. LUCKESI, Cipriano Carlos.

LUDICIDADE E FORMAÇÃO DO

EDUCADOR. Salvador: Revista Entreideias, v. 3, n. 2, jul. 2014. Mensal.

LUDICIDADE E FORMAÇÃO DO EDUCADOR. Salvador: Revista Entreideias, v. 3, n. 2, jul. 2014. Mensal.

LUDICIDADE E FORMAÇÃO DO EDUCADOR. Salvador: Revista Entreideias, v. 3, n. 2, jul. 2014. Mensal.

MACHADO, Nilson José, 1947 – **Ensino de matemática: pontos e contrapontos** / Nilson José Machado, Ubiratan D’Ambrósio; organização Valéria Amorim Arantes. São Paulo. Summus, 2014.

MOREIRA, José António; SCHLEMMER, Eliane. **Por um novo conceito e paradigma de Educação digital onlife**. Revista UFG (UFG), v.20, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/63438>. Acessado em: 07 de outubro de 2023.

MOURA, M. O. De. **A construção do signo numérico em sala de aula**. Tese de doutorado.USP/FE, São Paulo, 1992.

MUNIZ, Keice Caramelo. **A ludicidade no ensino da matemática**. 2018. 37 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

PARRA, C. & SAIZ, I. (orgs.) **Didática da Matemática**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2ª ed. Curitiba, PR, Ibpex, 2011.

REVISTA IBERO- AMERICANA DE HUMANIDADES, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO- REASE. São Paulo: Issn, v. 7, n. 8, ago. 2021. Mensal.

SILVA, Antônio Adeilson da. **O ensino da matemática através da ludicidade**. 2015. 11 f. TCC (Graduação) - Curso de Matemática, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Rio Grande do Norte, 2015.

SILVA, Mônica Soltau da. **Clube de matemática: jogos educativos**. 2.ed. Campinas, SP:Papirus, 2005.

SMOLE. Kátia Stocco; DINIZ Maria Ignez; CÂNDIDO Patrícia. **Brincadeiras infatins nas aulas de matemática**. 1.ed.Porto Alegre Artmed, 2000.

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA

O questionário abaixo é parte de uma pesquisa referente ao Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Os dados do questionário serão somente empregados para o referido trabalho, sem que nomes sejam mencionados.

1. Sua formação é em:
 Pedagogia. Magistério Outra _____

2. Há quanto tempo trabalha no Ensino Fundamental I ?
 3 anos 5 anos 10 anos NDA _____

3. Os jogos e brincadeiras contribuem com a aprendizagem dos discentes?
 Sim Não

4. Em sua opinião, após os resquícios da pandemia COVID -19 , ocorreu um regredimento no desenvolvimento de aprendizagem dos discentes?

Sim. Não

5. Você considera importante o uso lúdico no ensino fundamental I nas aulas de matemática?

Sim Não

6. Os alunos apresentam dificuldades nas aulas de Matemática?

Sim Não

7. Com que frequência você utiliza materiais lúdicos como: material dourado, tangram, ábaco, entre outros.

uma vez/semana duas vezes/semana diariamente

8. Você sente dificuldades de trabalhar o lúdico em sua aula?

Sim. Não

9. Quais são essas dificuldades?

falta de recursos

falta de tempo

falta de formação na graduação

falta de incentivo

por não achar necessário

10. Entendendo a importância da Ludicidade na aprendizagem, você pretende se aprofundar mais no assunto em questão, com o intuito de enriquecer ainda mais suas aulas de matemática?

Sim. Não