

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

- Tese (doutorado) Artigo científico
 Dissertação (mestrado) Capítulo de livro
 Monografia (especialização) Livro
 TCC (graduação) Trabalho apresentado em evento

Produto técnico e educacional - Tipo: _____

Nome completo do autor:

Plinne Rodrigues Ferreira

Matrícula:

2018211221350430

Título do trabalho:

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DE MATEMÁTICA
PARA ALUNOS DOS ANOS INICIAIS.

RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 07 / 12 / 2022

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Andréia

Local

07 / 11 / 22

Data

Plinne Rodrigues Ferreira
Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo:

Luiziane A. Ribeiro

Assinatura do(a) orientador(a)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO -
Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO

Ao(s) vinte e dois dia(s) do mês de outubro de dois mil e vinte e dois, às oito horas e zero minutos, reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: Luciane Nunes Ribeiro (orientador), Marcos Vinícius Guimarães de Paula (membro), Alyson Fernandes de Oliveira (membro), para examinar o Trabalho de Curso intitulado “A importância do lúdico no ensino de matemática para alunos dos anos iniciais” do(a) estudante Alinne Rodrigues Ferreira, Matrícula nº. 2018211221350430 do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica Modalidade a Distância. A palavra foi concedida ao(a) estudante para a apresentação oral do TC, houve arguição do(a) candidato pelos membros da banca examinadora. Após tal etapa, a banca examinadora decidiu pela APROVAÇÃO do(a) estudante. Ao final da sessão pública de defesa foi lavrada a presente ata que segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Orientador/Presidente da Banca

Membro

Membro

Acadêmico

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DE MATEMÁTICA PARA ALUNOS DOS ANOS INICIAIS.

Alinne Rodrigues Ferreira¹

Luciane Nunes Ribeiro²

RESUMO

O conhecimento da matemática possibilita com que o educando possa analisar o contexto social a partir de informações em relação a determinado assunto. Nesse sentido, os alunos podem aprender a matemática em diferentes contextos e possibilidades, o que inclui, por exemplo, o uso do lúdico para aprender a contar, a resolver problemas, dentre outras situações. Frente a essa realidade, o objetivo deste estudo foi conhecer a importância do uso do lúdico na aprendizagem matemática de crianças que cursam os anos iniciais em uma perspectiva dinâmica e prazerosa no contexto da sala de aula. Logo, foi realizada uma revisão bibliográfica oriundas de bibliotecas virtuais, documentos legais do Ministério da Educação e Cultura (MEC), tais como os parâmetros Curriculares Nacionais de matemática do ano de 1997, a Base nacional Comum Curricular (BNCC) de 2018, dentre outras publicações. Com isso, os resultados obtidos revelaram que a importância do lúdico no ensino de matemática acontece de forma favorável desde que haja planejamento para o uso de jogos e brincadeiras para a aprendizagem dos alunos no dia a dia da sala de aula, bem como aconteça uma boa interação entre os pares no momento da realização das atividades. Por outro lado, foi possível compreender que o lúdico enquanto estratégia no ensino de matemática propicia aprendizagem dinâmica e prazerosa aos alunos.

Palavras-chave: Anos Iniciais; Ensino de matemática; Lúdico.

ABSTRACT

The knowledge of mathematics makes it possible for the student to analyze the social context based on information in relation to a given subject. In this sense, students can learn mathematics in different contexts and possibilities, which includes, for example, the use of play to learn to count, solve problems, among other situations. Faced with this reality, the objective of this study was to know the importance of the use of play in the mathematical learning of children who attend Elementary School I in the early years in a dynamic and pleasant perspective in the context of the classroom. Therefore, a bibliographic review was carried out from virtual libraries, legal documents from the Ministry of Education and Culture (MEC), such as the National Curriculum Parameters of Mathematics of the year 1997, the National Curricular Common Base (BNCC) of 2018, among others. publications. With this, the results obtained revealed that the importance of play in the teaching of mathematics happens in a favorable way as long as there is planning for the use of games and games for the students' learning in the day to day of the classroom, as well as a good interaction between peers at the time of carrying out the activities. On the other hand, it was possible to understand that the ludic as a strategy in the teaching of mathematics provides dynamic and pleasant learning to students of Elementary School I in the early years.

¹Acadêmico do 8º período do curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal Goiano – Campus Goiânia. E-mail: alinnerodrigues748@gmail.com

² Professora Efetiva da Faculdade Senac Goiás. Tutora/Orientadora pela Capes do Curso de Licenciatura em Pedagogia – Modalidade a Distância do IFGoiano. Licenciada em Matemática pela UFG e Mestra em Educação em Ciências e Matemática pelo PPGECM/UFG. E-mail: luciane.nunes.ribeiro@gmail.com

Keywords: Elementary School I; Ludic; Mathematics teaching.

1 INTRODUÇÃO

O presente texto trata-se de uma pesquisa a respeito da importância do lúdico no ensino de matemática para as séries iniciais.

Aliadas ao pensamento de alguns teóricos, tem-se a prerrogativa de que é através da atividade lúdica que a criança se prepara para o futuro, onde ela absorve a cultura da qual está inserida e se integra, fazendo adaptações para as condições que o mundo lhe oferece, aprende a competir, cooperar com seus colegas e conviver com um ser social. Além de provocar na criança não apenas o prazer e a diversão, mas também um desafio proporcionando um pensamento reflexivo.

Sobre o tema em questão, é importante pontuar que a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social. Com isso, o uso do lúdico nessa perspectiva contribui para que as crianças aprendam mais e se interessam a fazer suas atividades no ambiente escolar.

Considerando que o ensino de matemática correlacionado a proposta lúdica de aprendizagem ainda é considerado um assunto desafiador por muitos professores, levantou-se como problema para o estudo a seguinte pergunta norteadora: Qual a importância do lúdico quando aliada ao ensino de matemática em uma perspectiva de aprendizagem significativa?

Dessa maneira, o objetivo deste estudo foi conhecer a importância do uso do lúdico na aprendizagem matemática de crianças em uma perspectiva dinâmica e prazerosa no contexto da sala de aula.

2 METODOLOGIA

A abordagem do trabalho é qualitativa, pois apresenta dados que comprovam os objetivos gerais dessa consulta em que permite entender e compreender sua complexidade sobre o tema. A pesquisa foi feita através da consulta, como o livro de BOMFIM 2020, internet, enfim busca em geral dos meios de comunicação. Sua natureza foi aplicada, pois tem finalidade de adquirir novos conhecimentos.

A classificação do trabalho quanto aos objetivos foi de forma exploratória, uma vez que se aprofunda (livro O lúdico e a matemática no ensino e aprendizagem) capítulo 3 página 19) de BOMFIM W.L, O lúdico e a matemática no ensino e na aprendizagem. Pod Editora Rio de Janeiro 2020: POD Editora 25/05/2020 o conhecimento de uma dada realidade e se familiariza com tema. O tipo de pesquisa que foi desenvolvida quanto aos procedimentos, foi a bibliográfica, que consiste em uma pesquisa de buscas em livros e meios de comunicação sobre um determinado assunto, realizado num período de agosto de 2021 até junho de 2022.

Os critérios de inclusão para a busca de publicações contemplaram todas as obras que delimitou de um modo geral ou específico as palavras-chaves: Anos Iniciais; Lúdico e Ensino de matemática. Já os critérios de exclusão voltaram às publicações muito antigas, bem como trabalhos que não foram publicados e aqueles que fugiram ao tema.

Foram lidos na íntegra 40 publicações, entre artigos, monografias, trechos de livro, leis etc. Deste total foram considerados para essa pesquisa 22 obras.

3 O ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

“A matemática surgiu na antiguidade por necessidades da vida cotidiana, converteu-se em um imenso sistema de variadas e extensas disciplinas, como as demais ciências, refletem as leis sociais e serve de poderoso instrumento para o conhecimento do mundo e domínio da natureza”. (PCN, 2001, p.26). A matemática, além disso, trata-se de uma disciplina considerada por muitos estudantes como difícil, complexa. Simplesmente por estarem relacionando somente as fórmulas e cálculos e acabam sentindo dificuldades para assimilarem os conteúdos quando não demonstram interesses, por não compreenderem, por não fazerem relação com seu cotidiano, e não percebem que bem antes de sua entrada nas instituições a matemática já faz de alguma forma, parte de sua vida.

Para Oliveira (2007), ensinar matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. Sendo assim, os professores devem procurar alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, a organização, a concentração, estimulando a socialização e aumentando as interações do indivíduo com outras pessoas.

De acordo com o PCN - Parâmetros curriculares nacionais(1997), a matemática nos anos iniciais é de suma importância para os alunos, pois desenvolve o pensamento lógico, além de ser essencial para construção de conhecimentos em outras áreas, inclusive, em relação a ser a base para outras modalidades de ensino posteriores.

O referido documento defende o ensino da matemática de forma democrática, em que o pensamento é voltado sempre na formação do aluno como cidadão pois: “A matemática é componente importante na construção da cidadania, na medida em que a sociedade se utiliza, cada vez mais, de conhecimentos científicos e recursos tecnológicos, dos quais os cidadãos devem se apropriar” (BRASIL 1997). Os conteúdos procedimentais visam o desenvolvimento de atitudes favoráveis para a aprendizagem de Matemática.

Na organização dos conteúdos em blocos, em conformidade com os PCN's, fica evidente a orientação para pensar e estruturar as situações de ensino e de aprendizagem de forma a privilegiar as interconexões das diferentes áreas da Matemática, uma vez que elas favorecem uma visão mais integrada dos conteúdos, e as interconexões com as demais áreas do conhecimento, fazendo com que, por meio de contextos voltados a problemas ligados à realidade dos alunos, os conteúdos tornem-se mais significativos para eles.

Os PCN's (1997) estabeleceram os conteúdos para esse primeiro ciclo como: conceituais e procedimentais, sendo os conteúdos conceituais são agrupados em quatro blocos, que são: Números e Operações, Espaço e Forma, Grandezas e Medidas e Tratamento da Informação. E é necessário lembrar que o mais importante nesse ciclo não é a quantidade de conteúdos trabalhados, mas a importância dada às experiências adquiridas pelos alunos no ambiente fora da escola, relacionando-as com os conteúdos que serão estudados.

Outro documento importante que reforça esse ensino de matemática é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) criada no ano de 2018 e que traz um reforço importante às práticas matemática no cotidiano escolar. Segundo ainda a BNCC (2018) a matemática não trata apenas sobre a quantificação de fenômenos determinísticos como a contagem, medição de objetos, grandezas e técnicas de cálculo com os números e com as grandezas, uma vez que aborda a incerteza proveniente de fenômenos de caráter aleatório. Esse componente curricular cria sistemas abstratos como os fenômenos do espaço, do movimento, das formas e dos números, associados ou não a fenômenos do mundo físico nos mais variados contextos do dia a dia das pessoas.

O Ensino Fundamental tem o compromisso com o desenvolvimento do letramento matemático, definido como as competências e habilidades de raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente, de modo a favorecer o estabelecimento de conjecturas, a formulação e a resolução de problemas em uma variedade de contextos, utilizando conceitos, procedimentos, fatos e ferramentas matemáticas. É também o letramento matemático que assegura aos alunos reconhecer que os conhecimentos matemáticos são fundamentais para a compreensão e a atuação no mundo e perceber o caráter de jogo intelectual da matemática, como aspecto que favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico e crítico, estimula a investigação e pode ser prazeroso (fruição). (BNCC, 2018, p 268).

A função da matemática no cotidiano é facilitar a vida na resolução de situações problemas de diversas áreas de conhecimento, ajuda a solucionar questões, impasses, calcular dinheiro, aferir pressão arterial, identificar número de cromossomos, analisarem gráficos, distinguir porcentagens, organizar, quantificar, classificar, calcular lucro e ou prejuízos entre outras utilidades (BRASIL, 1997).

Conforme Vygotsky, não se pode imaginar o aprimoramento do raciocínio lógico-matemático sem o desenvolvimento da organização e da conexão dos pensamentos, o desenvolvimento forma-se na progressiva tomada de consciência dos conceitos e das operações do próprio pensamento: “Tomar consciência de alguma operação significa transferi-la do plano da ação para o plano da linguagem, isto é, recriá-la na imaginação para que seja possível exprimi-la na imaginação para que seja possível exprimi-la em palavras” (VYGOTSTY, 2000, p. 275)

Nesse viés, ao professor cabe entender e aplicar as diferentes perspectivas de alfabetização e aprendizagem matemática para que o aluno consiga construir o conhecimento com diferentes possibilidades. E sendo assim, o ensino da matemática nos anos iniciais, ocorre primeiramente com o desenvolvimento da linguagem matemática. Esse processo exige uma aproximação do conhecimento com outros componentes curriculares, inclusive, com o domínio da língua materna escrita e falada, considerando o aluno como um indivíduo complexo, que para sua formação plena necessita ser levado em conta os aspectos predispostos como seu lado afetivo, emocional, cognitivo, físico e de relação pessoal.

3.1 O LÚDICO NOS ANOS INICIAIS

O lúdico é considerado um facilitador para os problemas a serem resolvidos no componente curricular de matemática. Sendo assim, os jogos e as brincadeiras motivam a aprendizagem, o prazer de brincar e entender o resultado final, desperta de tal forma a

curiosidade da criança, que o motivo a sempre querer mais. Nesse contexto, o aprendizado e o desenvolvimento da criança acontecem também por meio do lúdico, onde a criança para crescer precisa do jogo como um meio de se equilibrar com o mundo externo (PIAGET, 1986).

A atividade lúdica é muito viva e caracteriza-se sempre pelas transformações, e não pela preservação, de objetos, papéis ou ações do passado das sociedades. Como uma atividade dinâmica, o brincar modifica-se de um contexto para outro, de um grupo para outro. Por isso, a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada. (FRIEDMANN, 2006, p. 43).

As possibilidades de se usar o lúdico como fator motivacional são inúmeras, mas a escolha das atividades precisa ser definida com base na faixa etária que cada grupo de crianças, assim como também como o seu nível de desenvolvimento, sendo esses elementos fundamentais para um retorno satisfatório das crianças com as atividades a eles realizadas, obtendo deste modo o objetivo alcançado (LIMA, 2013). Além disso, a intencionalidade do uso lúdico considera o planejamento do professor, entre outras coisas.

Esse processo de aprendizagem deve ser constituído como algo dinâmico e que possibilite a apreensão do conhecimento e a soma contínua desses saberes, respeitando sua idade e sua maturidade. E caso essas atividades não estejam em acordo com os itens citados do aprendiz, o propósito da atividade lúdica não será alcançado, tornando-se algo maçante e desestimulante.

Ressalta-se que o lúdico funciona como um ponto cativador no processo de aprendizagem, possibilitando aos alunos envolvimento recíprocos, envolvendo o real e o imaginário, onde o aluno procura descobrir e vencer, apresentando sentimentos de evolução e tirando de seu interior sua motivação para aprender. Na verdade, a criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso (REGO, 2000).

Por meio das atividades lúdicas a criança integra concepções e faz estimativas de forma compatíveis como o crescimento físico e desenvolvimento, resultando na sua sociabilização, a convivência de forma lúdica e também prazerosa com a aprendizagem.

Dessa maneira, o uso dos jogos e brincadeiras no ensino da matemática com o lúdico faz com que as crianças aprendam de maneira prazerosa tendo curiosidade com os números, despertando o interesse no conhecimento da matemática. Nesse viés, a ludicidade é uma atividade de grande valor educacional e pedagógico que leva aos

educadores várias razões a recorrer ao uso dessas atividades lúdicas, como um suporte no processo de ensino-aprendizagem, onde essas atividades correspondem a um impulso direto e natural da criança apresentando prazer e o esforço espontâneo (NUNES, 2011).

Importante mencionar ainda que as atividades lúdicas apresentem um apoio importante e significativo ao reforçar a idéia de que se aprende enquanto brinca, onde o educando mostra participação e envolvimento nas ações realizadas (RUFINO, 2014). Por isso, tanto no componente curricular de matemática como em outras formas de aprender, é sempre importante que o professor faça uso de diferentes estratégias pedagógicas.

3.2 A IMPORTÂNCIA DO USO DO LÚDICO NO ENSINO DE MATEMÁTICA PARA ALUNOS DOS ANOS INICIAIS

È importante saber trabalhar com os jogos, nas aulas de matemática, pois além de melhorar as aulas, facilitando o entendimento, elas se tornam mais agradáveis. Assim, como meio de aprendizagem, são observados benefícios que acontecem a partir da interação com as diferentes formas de brincar, do interagir com seus pares. Além disso, com a BNCC, a brincadeira, no que se refere a perspectiva lúdica, fez o brincar ter um reconhecimento mais expressivo com relação ao que o professor poderia ofertar para as crianças em termos de uma aprendizagem pautada nos direitos de aprendizagem (BRASIL, 2018).

Com isso, o brincar se evidencia em diferentes situações na vida das crianças, e quando estas ingressam na vida escolar, assumem um sentido ainda mais significativo, pois além de fazer uso do fluxo livre, o professor atua como mediador entre o aprender/brincando e o aprender com significados. Por essa razão, devem ser levadas em conta toda e qualquer manifestação de incentivo e dinamismo que possam somar à aprendizagem das crianças.

De acordo com Alves (2016), as vivências que as crianças trazem, é um fato de grande relevância para que haja aprendizagem, já que são trazidos elementos da realidade prática dos alunos, solicitadas e aplicadas em jogos e brincadeiras, que ajudam na formação do conhecimento.

Dentre todas essas pontuações é relevante que o professor insira o lúdico na aprendizagem matemática, inserindo os jogos, além de estar melhorando suas aulas, tornando-a mais agradáveis. Especificamente em relação ao ensino de matemática, a aplicação de jogos pedagógicos ou brincadeiras podem auxiliar no desenvolvimento o raciocínio lógico das crianças ainda em seu ciclo de alfabetização.

Desse modo, insere-se o lúdico é essencial no processo de ensino e aprendizagem, em especial na escola pública, nos anos iniciais, onde as brincadeiras e desafios são repletos de sentidos e significados. O ensino da matemática de forma tradicional nas escolas não vem atendendo as necessidades dos alunos, sendo novos modos para fixar a atenção e maior envolvimento do aluno nas atividades (ANGELO, 2020).

A introdução de jogos como recurso didático nas aulas de matemática é tida como facilitador, como um contribuinte, uma vez que os estudantes ainda apresentam medo, receios com relação a disciplina e os jogos acabam diminuindo os bloqueios apresentados pelos estudantes, com relação à matemática, considerando assim o lúdico como ferramenta no aprendizado.

Neste contexto Borba, (2009, p. 76), “a brincadeira é uma atividade propicia ao processo de significação, envolvendo uma flexibilização na forma de compreender os signos e suas relações”. Nos jogos de faz de conta, por exemplo, as crianças destacam os objetos de seus significados e funções presentes, atuando com eles no plano imaginário como se fossem outros.

O brincar nos anos iniciais é de suma importância, porque é a maneira mais simples da criança aprender a lidar com as regras, as frustrações da perda, a socialização é essencial para vida adulta. Através da brincadeira a criança expressa suas vontades e desejos, quando ela brinca, entram no mundo da imaginação, que através disso proporciona a aprendizagem, amplia a capacidade e a percepção de si mesmo.

4 RESULTADOS

A inserção do lúdico no cotidiano da sala de aula proporciona uma relação educativa em favor da autonomia, do diálogo, da valorização do movimento, das relações e da solidariedade. Sendo assim, as pesquisas realizadas nos últimos anos sobre o assunto, demonstram a importância do engajamento das propostas do brincar, por meio das diferentes habilidades e campos de experiências a partir das vivências das crianças.

Com base nos achados da literatura em relação ao tema abordado, menciona-se que foram lidos um total de 20 publicações entre livros, artigos, revistas, dentre outros. Ao final das leituras foram selecionadas 16 obras para sintetizar a relevância do estudo para a academia, sociedade e para os professores que atuam diretamente com os anos iniciais, que foi a modalidade de ensino.

Outro ponto importante também é a dificuldade que as crianças têm com o componente curricular de matemática. Eles não acham uma disciplina com muitos

atrativos, já a matemática exige muita concentração, e isso está muito difícil hoje em dia, pois a pandemia covid-19 dificultou ainda mais o que já era complicado para eles. A importância do lúdico entra aí, nessa questão de falta de concentração, sendo uma forma de trazê-los para o que está sendo proposto, segurando a atenção deles, que vão se envolver com mais facilidade e aprender como deveriam.

Na verdade, a questão não está no material, mas no modo como ele é explorado. Pode-se dizer, portanto, que serve qualquer jogo na área da educação, mas não de qualquer jeito. No jogo, a criança pode experimentar tanto nas convenções estipuladas pela sociedade como as variações dessas convenções. Assim, durante o jogo a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de certas convenções, promovendo seu desenvolvimento social (FRIEDMANN,1996).

Para autores como Ângelo (2020), a importância do tema se deve em especial ao desenvolvimento do aspecto lúdico, pois facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, ampliando também os processos de socialização, expressão e construção do conhecimento.

De um modo em geral, os resultados obtidos com este estudo revelaram que a importância do lúdico no ensino de matemática acontece de forma favorável, desde que haja planejamento para o uso de jogos e brincadeiras para a aprendizagem dos alunos no dia a dia da sala de aula, bem como ter uma boa interação entre os pares no momento da realização das atividades.

Além disso, observou-se que enquanto recurso didático, os jogos matemáticos podem dar contribuições reais ao processo de ensino e aprendizagem da matemática, auxiliando o trabalho do professor, que tem suas mãos um recurso que lhe permite trabalhar com diversos conteúdos, de acordo com sua necessidade, inclusive, em relação a tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no que foi explorado e na aplicabilidade de matemática no cotidiano social foi possível entender que esse componente curricular faz parte do cotidiano das pessoas em distintos momentos, uma vez que o uso de cálculos matemáticos acontece a todo o momento, ou seja, ao olhar as horas em relógios, com o uso de celulares, nas compras em supermercado, padarias, entre outros.

Além disso, foi possível perceber que o lúdico e brincar podem ser utilizados como estratégias de ensino ativas no dia a dia da sala de aula nos anos iniciais. O estudo permitiu fazer reflexões aprofundadas sobre a importância do lúdico e como os professores podem propiciar o ambiente escolar para que a aprendizagem aconteça dentro do esperado para cada faixa etária, e também como a utilização de recursos são importantes para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem pode favorecer as crianças oportunidades significativas de aprendizagem.

Neste sentido entende-se que o professor deve ser criativo, buscar e adequar as melhores formas de ensinar determinado conteúdo para o seu aluno. E o jogo é e pode servir de ferramenta precisa na metodologia utilizada pelo professor no ensino da matemática quando trabalhado de forma lúdica.

Quanto aos objetivos, o estudo buscou por meio da exploração de dados aprofundarem os conceitos e demais atribuições sobre o tema abordado. Portanto, foi possível compreender que o lúdico enquanto estratégia no ensino de matemática propicia aprendizagem dinâmica e prazerosa aos alunos dos anos iniciais.

Nesse sentido, o lúdico é uma das intervenções para a aprendizagem matemática de forma significativa fazendo com que as crianças se sintam mais tranquilas e confiantes ao aprender, e aprendem com prazer. Assim elas acabam se identificando com os jogos e as brincadeiras, e ao ter o contato com o lúdico faz com que o aluno tenha uma participação mais ativa em sala de aula. Não estamos falando aqui de inclusão, mas um exemplo interessante também são as crianças autistas. Um autista nível 3 aprende somente de forma lúdica, o pedagógico é através de figuras, imagens, vídeos entre outros.

Esse estudo foi além do que imaginava a respeito de ludicidade, foi além das minhas expectativas. O lúdico está inserido na nossa vida o tempo todo, como o celular que é uma ferramenta que usamos sempre, buscando por imagens e vídeos, que facilite a nossa vida no entendimento de vários assuntos. Penso em um momento mais propício, com mais tempo e aprofundamento no assunto, fazer uma defesa de que precisamos de um componente curricular na nossa formação de (ludicidade), na educação nos anos iniciais é imprescindível para crianças, é um percentual relevante para o ensino. Precisamos quebrar esse mito de que a matemática é complicada, difícil ou um bicho de sete cabeças como dizem. Mas para isso precisamos estar aptos a ensinar de forma prazerosa, para que eles aprendam de forma lúdica e isso seja eficaz no ensino.

REFERÊNCIAS

ANGELO, Jamisson da Silva. **A influência do lúdico na matemática para alunos das séries iniciais do Ensino Público brasileiro.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 10, Vol. 24, pp. 68-82. outubro de 2020. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/influencia-do-ludico>. Acesso em 20/06/2022.

BOMFIM W.L, **O lúdico e a matemática no ensino e na aprendizagem.** Rio de Janeiro: POD Editora. 2020.

BORBA, Ângela Meyer. **A brincadeira como experiência de cultura.** In: CORSINO, Patrícia (org.) Educação infantil: cotidiano e políticas. Campinas, SP: Autores Associados. P. 69-79, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática.** Brasília: Ministério da Educação, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC Versão Final.** Brasília, DF, 2018.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 4ªed. São Paulo: Cortez, 2000.

LIMA, Bruna Alessandra Silva. **O brincar na Educação Infantil: O lúdico como estratégia educativa.** Brasília: DF, 2013.

NUNES, M. F. **Educação infantil: instituições, funções e propostas.** In: CORSINO, Patrícia. (org.) Educação infantil: cotidiano e políticas. Campinas, SP: Autores Associados, 2011.

OLIVEIRA, M.L.C. **As estratégias adotadas pelos alunos na construção de modelos matemáticos.** Dissertação(mestrado em ensino, Filosofia e História das Ciência)- Universidade Federal da Bahia.Unoversidade Estadual de feira de Santana, Feira de Santana,2007.

PIAGET, J. **A Linguagem e o pensamento da criança.** Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação.** 10º ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

RUFINO. T. C. S. **O lúdico na sala de aula em séries iniciais do Ensino Fundamental.** Monografia apresentada a Universidade Estadual da Paraíba. – p. 39, Guarabira/PB, 2014.

VYGOTSKY, L.S. (1987). "**Pensar e falar**". In: Rieber, R. W. e Carton, A. S. (eds.). As obras completas de L. S. Vygotsky, Nova York, Plenum Press, pp. 37-285.1987.

VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: A formação social da mente. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989. 168p. p.106-118.

VYGOTSKY. **A formação social da mente. O papel do brinquedo no desenvolvimento**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.