

## LUDICIDADE NAS AULAS DE MATEMÁTICA COMO INSTRUMENTO PARA RECUPERAR OS PREJUÍZOS CAUSADOS PELA PANDEMIA.

Ylânia Soares Eduardo Teixeira<sup>1</sup>  
Jose Edinaldo de Oliveira Cavalcante<sup>2</sup>  
Bruna da silva Oliveira<sup>3</sup>  
Cicefran Souza de Carvalho (orientador)<sup>4</sup>

### RESUMO

Com a pandemia houve um grande prejuízo na aprendizagem dos estudantes, principalmente daqueles que dependem de seus pais para a realização das atividades. Foi relatado que esses estudantes não estavam conseguindo se concentrar por muito tempo e focar nas aulas remotas para absorção dos conteúdos. Além disso uma das principais causas do baixo aprendizado foi a falta de internet para os residentes na zona rural. Este estudo objetivou investigar mecanismos que deixassem a sala de aula um ambiente prazeroso e motivador para a aprendizagem, com aulas dinâmicas através da utilização de material concreto com intuito de recuperar os prejuízos causados pela pandemia. Piaget e Vygotsky citam que os jogos tem sua real importância na vida das pessoas pois, antes eram vistos como lazer e hoje como instrumento de ensino e aprendizagem. Esta pesquisa foi realizada na turma do 5º ano de uma escola municipal de, Campos Sales (CE) no primeiro semestre letivo de 2022, com a participação de 24 alunos e da professora de matemática da turma. O ensino em matemática pós pandemia apresentou a necessidade de ações para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem. O público alvo apresentou muitas dificuldades durante as aulas remotas, pois, para conseguir chamar a sua atenção foi muito difícil e as participações eram mínimas, sem contar o fato de muitas não possuírem internet em casa e os seus estudos eram apenas realizados através de apostilas distribuídas pela escola. Para o desenvolvimento desse estudo se optou por trabalhar conteúdos básicos da matemática e da geometria e ao longo deste estudo foram trabalhados jogos construídos manualmente, cujo engajamento dos estudantes foi visível, pelo fato de serem desafiados a participar de atividades dinâmicas. Diante desse estudo se conclui que a inserção de materiais lúdicos foi de grande importância em face da melhoria da aprendizagem dos estudantes.

**Palavras – Chave:** Ludicidade. Pandemia. Matemática. Ensino Aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de **Matemática** da Universidade Regional do Cariri – CE [ylaniasoares5@gmail.com](mailto:ylaniasoares5@gmail.com)

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Matemática da Universidade Regional do Cariri – CE [edinaldooliveira538@gmail.com](mailto:edinaldooliveira538@gmail.com)

<sup>3</sup> Graduada do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Regional do Cariri – CE [bruninha-alves2009@hotmail.com](mailto:bruninha-alves2009@hotmail.com)

<sup>4</sup> Cicefran Souza de Carvalho: Doutor, Universidade Regional do Cariri - CE, [cicefran.carvalho@urca.br](mailto:cicefran.carvalho@urca.br).