



---

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

## **O LEPEM E SUAS POTENCIALIDADES LÚDICO-PEDAGÓGICAS: A PRODUÇÃO DE CARDS E SEUS DIÁLOGOS COM A COMUNIDADE**

**Américo Junior Nunes da Silva**

Professor Adjunto do Departamento de Educação da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Doutor em Educação pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7283-0367>. E-mail: [ajnunes@uneb.br](mailto:ajnunes@uneb.br).

**Paloma Sabrina Santos de Souza**

Estudante do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-3326-1384>. E-mail: [palomatwd2307@gmail.com](mailto:palomatwd2307@gmail.com).

**Resumo:** Este relato busca apresentar a experiência de produzir *cards* para as redes sociais de um Laboratório de Estudos e Pesquisas em Educação Matemática, ao longo do primeiro semestre de 2021, entendendo o movimento de produção de material como formativo não só para o público que teve acesso a ele, como também para os responsáveis pela sua criação. Os *cards* produzidos resultaram de leituras propostas pelo Grupo de Pesquisa vinculado ao laboratório e objetivou aproximar a comunidade das discussões sobre ludicidade. A partir das produções disponibilizadas nas redes sociais, permitimos a comunidade aproximarem-se do que foi discutido e ressignificarem as concepções sobre ludicidade, sobre o jogo, brincadeira, formação lúdica e, também, sobre o movimento de matematizar potencialmente lúdico.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Produção de conteúdo. Virtualidade. Educação Matemática.

## **LEPEM AND ITS LUDICO-PEDAGOGICAL POTENTIALITIES: THE PRODUCTION OF CARDS AND THEIR DIALOGUES WITH THE COMMUNITY**

**Abstract:** This report seeks to present the experience of producing cards for the social networks of a Laboratory of Studies and Research in Mathematics Education, throughout the first half of 2021, understanding the movement of material production as formative not only for the public who had access to it, as well as for those responsible for its creation. The cards produced resulted from readings proposed by the Research Group linked to the laboratory and aimed to bring the community closer to discussions on playfulness. From the productions available on social networks, we allowed the community to get closer to what was discussed and to reframe their conceptions about playfulness, about games, games, recreational training and, also, about the potentially ludic mathematizing movement.

**Keywords:** Playfulness. Content production. Virtuality. Mathematics Education.

### **Introdução**

O ano de 2020 foi marcado por uma pandemia, a do novo coronavírus. Fomos



---

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

surpreendidos pela rapidez no contágio e, com o aumento no número de mortes, tivemos que nos reinventar, buscando no distanciamento social uma forma de conter esse crescimento e assegurar a vida. Nesse ínterim, as diferentes instituições precisaram repensar a presencialidade e as atividades remotas passaram a figurar como alternativa; e para as instituições educacionais não foi diferente.

O Laboratório de Estudos e Pesquisas em Educação Matemática (LEPEM/CNPq), espaço de formação de professores que ensinam Matemática, vinculado ao Campus VII da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), também buscou adaptar-se a essa nova realidade. Na busca por aproximar a comunidade, acadêmica e externa, às diversas atividades realizadas, elaborou um projeto intitulado “o LEPEM e suas potencialidades lúdico-pedagógicas: construindo e gerindo espaços virtuais de aproximação e diálogo com a comunidade”. Trata-se de uma iniciativa financiada pela Pró-Reitoria de Extensão (PROEX) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), pelo edital 012/2021.

O projeto evidenciado no parágrafo anterior, nesse sentido, ambicionou desenvolver mecanismos de gestão das redes sociais e outros espaços virtuais criados durante a pandemia da covid-19, na busca de alternativas que aproximassem e criassem diálogos entre o que é realizado no espaço do LEPEM e os professores, estudantes e gestores da Educação Básica, contribuindo no movimento de formação docente.

Este texto objetiva apresentar a experiência de produzir *cards* para as redes sociais do Laboratório de Estudos e Pesquisas em Educação Matemática, ao longo do primeiro semestre de 2021. O movimento de produção de *cards* aconteceu articuladamente às discussões sobre ludicidade e educação matemática, feita pelo grupo de estudo.

Os *cards* produzidos são imagens que tiveram como ponto de partida para elaboração alguns artigos publicados em periódicos e capítulos de livros. O relatar da experiência, portanto, se dará articuladamente ao movimento de fundamentação teórica, reconhecendo que os excertos que motivaram as produções foram discutidos pelo grupo de estudo e trata-se de passagens evidenciadas por membros do grupo. Entendemos que essa socialização de conteúdos, nas redes sociais, permite uma aproximação da comunidade com as discussões empreendidas no interior do laboratório.

Quanto à redação deste artigo, na tentativa de permitir um melhor movimento de



---

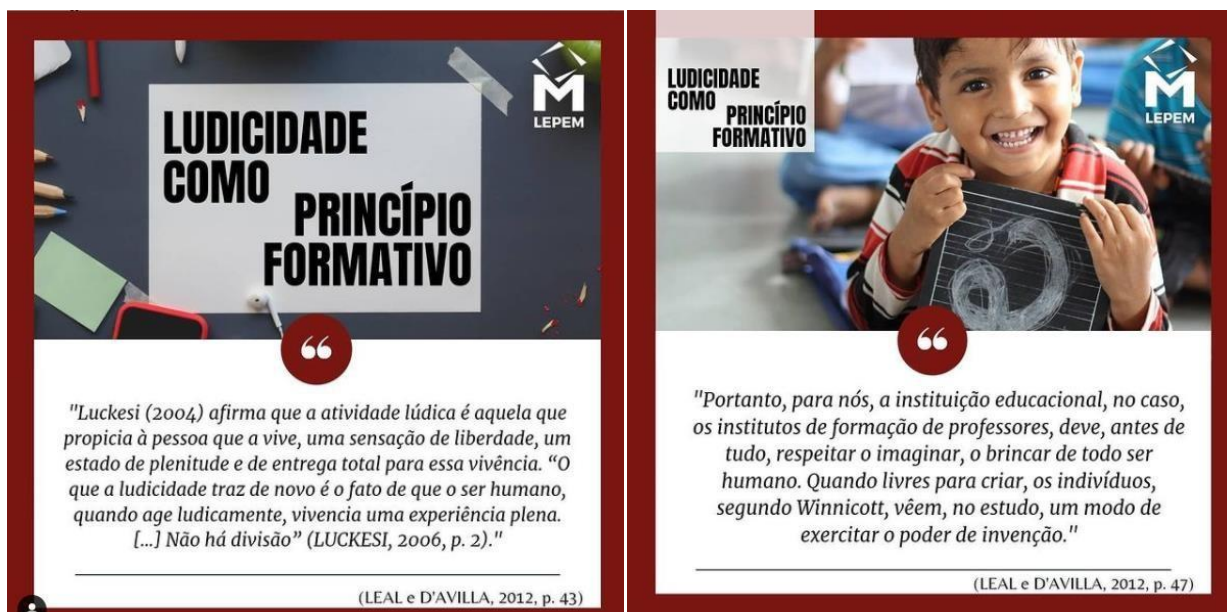
“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

leitura, o dividimos nas seguintes seções: i) a introdução, onde aproximamos o leitor da experiência realizada; ii) o relatar da experiência, onde apresentamos e discutimos a experiência; iii) e por fim, as nossas considerações finais.

**O relatar da experiência: ampliando o olhar acerca dos *cards* produzidos**

Como abordamos na introdução deste texto, esta seção objetiva apresentar o movimento de criação de *cards*. Vale evidenciar, mais uma vez, que o material produzido foi resultado dos encontros do grupo de estudo do LEPeM, no primeiro semestre de 2021, e teve como temática central a ludicidade e educação matemática. A temática escolhida e os textos discutidos ao longo desse período foram ponto de partida para todo o material produzido. Vejamos as primeiras discussões empreendidas no *Instagram* do laboratório:

**Imagens 01 e 02:** *Cards* produzidos a partir do texto de Leal e D’Avilla (2012)



**Fonte:** Leal e D’Avilla (2012)

Os primeiros *cards* produzidos tiveram como ponto de partida a discussão da ludicidade e o seu reconhecimento como princípio formativo, extrapolando a relação do lúdico apenas a dispositivos como o jogo e a brincadeira, compreendendo-o como aspecto da formação

---

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

humana. Partindo das discussões do texto no grupo, intentamos levar para as redes sociais a ideia de que o lúdico é, enquanto um aspecto da formação, importante para a constituição do sujeito e, também, da identidade docente (essa discussão também foi proposta na imagem 05). Não olhar de forma aprofundada para esse conceito pode, em muitas situações, promover um perpassar de equívocos que influenciam a [futura] prática docente.

Ainda partindo do que nos evidenciou Leal e d’Avilla (2012) e Silva e Sá (2013), percebemos que a ludicidade é um termo polissêmico; ou seja, possui uma variedade de significado. Por não ser um termo dicionarizado, evidencia ser um conceito em constante transformação (LUCKESI, 2014, p. 13). Nesse sentido, compreendemos a complexidade que há no definir esse termo, por se tratar de um conceito abstrato, e os *cards* das imagens 01 e 02 dão pistas de um ampliado olhar sobre essa questão, para perceber o lúdico como algo para além de jogos e brincadeiras apenas.

Na tentativa de articular o que apresentaram Leal e d’Avilla (2013), imagens 01 e 02, e o que abordamos nos *cards* resultado da leitura do texto de Muniz (2016), imagens 03 e 04, conjecturamos sobre os jogos e brincadeiras também serem termos polissêmicos, sobretudo se considerarmos à convergência dessas palavras em alguns idiomas. Segundo Muniz (2016), o não entendimento desses conceitos pode limitar as possibilidades de articulação entre a Matemática e o lúdico. Vejamos os *cards* produzidos:

**Imagens 03 e 04:** *Cards* produzidos a partir do texto de Muniz (2016)



Fonte: Muniz (2016)

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

Muniz (2016), em seu texto, assevera que enquanto a brincadeira será sempre lúdica e possui regras que podem ser alteradas à medida que a atividade está sendo vivenciada, o jogo nem sempre implica prazer em sua realização e as regras devem ser seguidas rigorosamente durante a partida (abordamos sobre isso na imagem 03). Ainda segundo o autor, os jogos e brincadeiras são atividades que motivam o “*être avec*”, ou seja: o relacionar-se com o outro.

**Imagens 05 e 06:** Cards produzidos a partir do texto de Luckesi (2014)



Fonte: Luckesi (2014)

A ludicidade, como destaca Luckesi (2014, p. 14), se trata de “um estado interno do sujeito”. Portanto, ainda que quem estiver observando perceba o andamento da atividade esse alguém não é capaz de compreendê-la, não em sua plenitude; pois apenas quem a experimenta pode qualifica-la dessa forma. Então, partindo dessa subjetividade evidenciada na imagem 06, entendemos que só quem vive uma experiência potencialmente lúdica pode dizer se foi lúdico.

Nesse ínterim, a ludicidade “não é igual para todos” (LUCKESI, 2014, p.18). Existe, portanto, uma subjetividade na tomada de algo como lúdico e isso tem que ser considerado no movimento de definição do conceito; o *card* da imagem 06, nessa direção, busca ampliar o olhar acerca dessa questão. Ainda sobre essa subjetividade, damos pistas sobre isso no *card*

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021  
08, apresentado a seguir:

**Imagens 07 e 08:** Cards produzidos a partir do texto de Silva, Souza e Cruz (2020)



Fonte: Silva, Souza e Cruz (2020)

Segundo Silva, Souza e Cruz (2020), a ludicidade é uma possibilidade interessante e possível para as aulas de Matemática. Para isso, é necessário que os/as professores/as sejam formados para lidarem com as questões envoltas a um contexto lúdico. Nesse sentido, se formos pensar em uma formação lúdica, como evidenciou Silva (2020), imagens 09 e 10, a compreensão do que é ludicidade ampliam as chances do proposto ser significado ludicamente pelos/as alunos/as, uma vez que o entendimento da subjetividade que há na tomada de algo como lúdico faz com o que o caminhar metodológico possibilite determinadas aproximações para um “divertir e sentir prazer no ato de matematizar” (imagem 07).

Para que esse prazer no matematizar seja possível, evidenciamos a necessidade, mais uma vez, de uma formação adequada. Vejamos os *cards* 09 e 10 e o que evidenciou Silva (2020) sobre essa questão:

**Imagens 09 e 10:** Cards produzidos a partir do texto de Silva (2020)



“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021



Fonte: Silva (2020)

Sobre a formação lúdica, portanto, o texto de Silva (2020), ponto de partida para produção dos *cards* 09 e 10, destaca que os espaços de formação percebam, para além dos conhecimentos de conteúdo e pedagógico, o Conhecimento Lúdico e Pedagógico do Conteúdo (CLPEC) como conhecimento também, importante para a docência. No CLPEC, segundo Silva (2020), percebe-se a ludicidade, a Pedagogia e o conhecimento do conteúdo de forma conectada.

Partindo do que apontamos anteriormente, entendemos que construir uma aula de Matemática ludicamente inspirada não é ter um manual com passo a passo do que fazer para que os estudantes sintam prazer no ato de matematizar. Na verdade, como destacam Silva e Souza (2014), o ato de planejar é para além de pedagógico, político e socialmente situado. Cada professor, respeitando as suas individualidades e reconhecendo as subjetividades dos estudantes, como asseveraram Silva, Nascimento e Muniz (2017), precisa entender que a sua ação implica, algumas vezes e também, na forma como os estudantes vão perceber e tomar para si determinada atividade. Para que uma atividade seja lúdica para os alunos ela precisa, antes de tudo, ser lúdica para o professor.

### Considerações finais

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

Buscamos, neste relato, apresentar a experiência de produzir *cards* para as redes sociais do Laboratório de Estudos e Pesquisas em Educação Matemática, ao longo do primeiro semestre de 2021. Por termos um movimento de produção articulado aos estudos, com o grupo de pesquisa, tivemos construção de imagens mais densas teoricamente, que trazem o reflexo do que no interior do LEPEN foi sendo construído.

A partir das produções de *cards* disponibilizados nas redes sociais do LEPEN, permitimos a comunidade aproximarem-se do que foi discutido e ressignificarem as concepções sobre ludicidade, sobre o jogo, brincadeira, formação lúdica e, também, sobre o movimento de matematizar potencialmente lúdico.

Este movimento de produção de material se constituiu formativo não só para o público que teve acesso a ele, como também para nós que estamos responsáveis pela sua criação; uma vez que essas produções nos aproximam de textos e discussões, artigos científicos e capítulos de livros, que nos fazem voltar o olhar para nossa formação e, também, ressignificar conceitual.

## Referências

LEAL, L. A. B., D'ÁVILA, C. M. *A Ludicidade como Princípio Formativo*. Interfaces Científicas - Educação. Aracaju, V. 1. N. 2. p. 41 – 52. 2012.

LUCKESI, C. *Ludicidade e formação do educador*. Revista *entreideias*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MUNIZ, C. A. *Educação Lúdica da Matemática, Educação Matemática Lúdica*. In: SILVA, A. J. N.; TEIXEIRA, H. S (Org.). *Ludicidade, formação de professores e educação matemática em diálogo – 1º ed. – Curitiba, Appris, 2016*.

SILVA, A. J. N. da. *Laboratório de Estudos e Pesquisas em Educação Matemática do campus VII da UNEB: espaço de formação e desenvolvimento do conhecimento lúdico e pedagógico do conteúdo*. In: VIEIRA, ARL; SILVA, AJN. *O futuro professor de Matemática: vivências que inter cruzam a formação inicial*. Ponta Grossa: Editora Fi. 2020.

SILVA, A. J. N. da; SOUZA, I. S. de; CRUZ, I. S. *O ensino de Matemática nos Anos Finais e a ludicidade: o que pensam professora e alunos?*. *Educação Matemática Debate*, v. 4, n. 10, p. e202018-e202018, 2020.





“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”

III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

SILVA, A. J. N.; SÁ, A. V. M. *Doutores da aprendizagem: revivendo a criança adormecida em cada educador*. In: SÁ, A. V. M.; SILVA, A. J. N.; BRAGA, M. D.; SILVA, O. (Org.). *Ludicidade e suas interfaces*. Brasília: Liber Livro, 2013. p. 63-77.

SILVA, A. J. N.; SOUSA, I. S. (Orgs.). *A formação do professor de matemática em questão: reflexões para um ensino com significado*. Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

SILVA, A. J. N.; NASCIMENTO, A. M. P.; MUNIZ, C. A. O Necessário Olhar do Professor sobre a Produção Matemática das Crianças nos Anos Iniciais. *Educação Matemática em Revista*, p. 48-55, 2017.