



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
CAMPUS PATOS**

PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO

DIRETORIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB-IFPB

**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA NA
MODALIDADE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**

JULIANA KARLA QUIRINO RAMALHO

O LÚDICO NA SALA DE AULA: RESSIGNIFICANDO A PRÁTICA PEDAGÓGICA

PATOS - PB

2020

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CAMPUS PATOS/IFPB

R166I Ramalho, Juliana Karla Quirino.

O lúdico na sala de aula: ressignificando a prática pedagógica / Juliana Karla Quirino Ramalho. - Patos, 2020.

24 f. : il., color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Ciências e Matemática - EAD) - Instituto Federal da Paraíba, 2020.

Orientador: Profa. Ma. Maria Dapaz Pereira do Patrocínio.

1. Ensino-aprendizagem 2. Prática pedagógica 3. Maria Dapaz Pereira do Patrocínio 4 I. Título.

CDU –37.012

elaborado por Lucikelly de Oliveira Silva CRB15:574

JULIANA KARLA QUIRINO RAMALHO

O LÚDICO NA SALA DE AULA: RESSIGNIFICANDO A PRÁTICA PEDAGÓGICA

TCC-Artigo apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Patos, Polo Mari, para obtenção do título de Especialista em Ensino de Ciências e Matemática, sob a orientação da Profa. Ma. Maria Dapaz Pereira do Patrocínio.

PATOS - PB

2020

JULIANA KARLA QUIRINO RAMALHO

O LÚDICO NA SALA DE AULA: RESSIGNIFICANDO A PRÁTICA PEDAGÓGICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora, do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB), para obtenção do título de Especialista em Ensino de Ciências e Matemática.

Patos, 21 de dezembro de 2020.

BANCA EXAMINADORA

Maria Dapaz Pereira do Patrocínio

Prof. Ma. Maria Dapaz Pereira do Patrocínio
Orientadora – IFPB

Jefferson F.S. de Araújo

Prof. Me. Jefferson Flora Santos de Araújo
Avaliador

Francisca Adriana da Silva Bezerra

Prof. Ma. Francisca Adriana da Silva Bezerra
Avaliadora – IFPB

O LÚDICO NA SALA DE AULA: RESSIGNIFICANDO A PRÁTICA PEDAGÓGICA

Juliana Karla Quirino Ramalho
Profa. / Me. Maria Dapaz Pereira do Patrocínio
IFPB/UAB

Curso de Especialização em Ensino de Ciências e Matemática

RESUMO

Este artigo traz um relato de experiência realizado na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Virgília Cordeiro Guedes, na cidade de Caldas Brandão-PB. A experiência foi realizada nas disciplinas de língua portuguesa e matemática, na turma do primeiro ano, durante o período de 18 a 22 de novembro de 2019. Essa experiência foi muito importante para confirmar que a introdução da criança no mundo dos números e da leitura, por meio de jogos e brincadeiras, é muito importante para motivar os alunos e deixar as aulas, sobretudo, de matemática mais atrativas, uma vez que essa disciplina sempre foi vista pela maioria dos alunos como uma matéria difícil e incompreensível, isso tem consequência a resistência dos estudantes. Dessa forma, o objetivo geral deste artigo foi demonstrar estratégias de práticas lúdicas, já vivenciadas em sala de aula, que ajudam crianças a prosperar na aprendizagem matemática, bem como, enriquecer o conhecimento do meio em que vivem, levando o que aprendeu dentro da escola para a comunidade. Os objetivos específicos deram conta de: analisar a motivação dos alunos com os jogos e as brincadeiras nas aulas de matemática e leitura; observar se os jogos realmente são eficazes para o aprendizado de leitura e matemática e verificar como a ludicidade pode tornar as aulas mais atrativas. Portanto, a referida experiência trouxe um novo aprendizado de conceitos matemáticos e de leitura, isso potencializou a aprendizagem e minimizou dificuldades que os alunos apresentavam nas referidas disciplinas, deixando as aulas mais dinâmicas, possibilitando uma maior participação e envolvimento dos alunos nessas atividades. Como resultados, os jogos e as brincadeiras fortaleceram o ensino-aprendizado em sala de aula e contribuíram para uma maior concentração por parte dos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Língua Portuguesa. Matemática. Relato de Experiência.

PLAYING IN THE CLASSROOM: RESIGNIFYING PEDAGOGICAL PRACTICE

Juliana Karla Quirino Ramalho
Profa./Me. Maria da Paz Pereira
IFPB / UAB

Specialization Course in Science and Mathematics Teaching

ABSTRACT

This article presents an experience report carried out at the VÍrgilia Cordeiro Guedes Municipal School of Early Childhood and Elementary Education, in the city of Caldas Brandão / PB. The experience was carried out in the Portuguese language and mathematics subjects, in the first year class, during the period from November 18 to 22, 2019. This experience was very important to confirm that the introduction of the child into the world of numbers and reading, through games and games, it is very important to motivate students and make classes, especially mathematics classes, more attractive, since this discipline has always been seen by most students as a difficult and incomprehensible subject, which results in resistance of students. In this way, the general objective of this article was to demonstrate strategies of playful practices, already experienced in the classroom, that help children to thrive in mathematical learning, as well as, enrich the knowledge of the environment in which they live, taking what they learned inside the school for the community. The specific objectives were: analyzing the students' motivation with games and games in math and reading classes, observing if the games are really effective for learning of reading and mathematics and to verify how the playfulness can make the classes more attractive. Therefore, that experience brought a new learning of mathematical and reading concepts, this enhanced learning and minimized difficulties that students had in those subjects, making the classes more dynamic, allowing greater participation and involvement of the students in these activities. As a result, games and games strengthened teaching-learning in the classroom and contributed to greater concentration on the part of students.

KEYWORDS: Playfulness. Portuguese Language. Math. Experience Report.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	8
2.1 O ENSINO DA MATEMÁTICA	8
2.1.1 A importância do estímulo na aprendizagem matemática.....	9
2.1.2 A ludicidade no ensino da matemática.....	10
2.2 A IMPORTÂNCIA DO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA POR MEIO DE JOGOS.....	10
2.2.1 O papel do jogo no desenvolvimento escolar	11
2.2.2 O papel do professor na aprendizagem por meio da ludicidade	13
2.3 O DESENVOLVIMENTO DO PROTAGONISMO E A BNCC	16
3 METODOLOGIA	17
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
REFERÊNCIAS	21
APÊNDICE.....	23
APÊNDICE A – SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....	23

1 INTRODUÇÃO

O artigo apresenta um relato de experiência realizado na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Virgília Cordeiro Guedes, na cidade de Caldas Brandão-PB. A experiência surgiu a partir das atividades do Programa Pacto Pela Aprendizagem na Paraíba - SOMA e foi aplicada nas disciplinas de língua portuguesa e matemática, em uma turma do 1º ano dos anos iniciais, do Ensino Fundamental, durante o período de 18 a 22 de novembro de 2019. Na oportunidade, trabalhamos a ludicidade, que a nosso ver, é uma importante estratégia para o desenvolvimento das crianças e quando se trata de jogos, estes vêm, ao longo do tempo, possibilitando a inserção de práticas pedagógicas no ambiente escolar e desta forma favorecendo um aprendizado atrativo, uma vez que, os jogos se transformam em momentos de alegria e interação entre professores e alunos (ANDRADE, 2019).

No que se refere à etimologia do termo “lúdico”, este é um adjetivo correspondente à palavra jogo. Sendo assim, compreende-se que o jogo é definido como algo ligado à atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra (PASSOS, 2013).

A nossa experiência foi pautada em jogos com a finalidade de desenvolver o conhecimento e os conceitos matemáticos existentes no cotidiano do aluno, fazendo relação com letra inicial do próprio nome. Além disso, trabalhamos os nomes das figuras geométricas, a comparação e a identificação para classificar as formas geométricas. Dentre outras possibilidades que estão detalhadas no relato de experiência e na metodologia.

Para o planejamento das aulas, nos baseamos em atividades usadas como estratégias pedagógicas para promover um aprendizado dinâmico e interativo, assim como recomenda a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na qual está inclusa que as interações entre o brincar e as habilidades a desenvolver em sala são eixos estruturantes na prática pedagógica da educação básica. Contudo, a BNCC ainda esclarece que a inclusão do lúdico em sala necessita ser pensada, elaborada e mediada pelo próprio professor, para um maior aproveitamento. No caso deste artigo, optou-se por tratar apenas de jogos, diante da sua importância nos ensinamentos da matemática e da língua portuguesa (BRASIL, 2018).

É importante destacar que, no processo educativo, a brincadeira é um ponto de partida para que a criança construa o seu universo, manipulando-o e trazendo para a sua realidade situações inusitadas do seu mundo imaginário (SOBRINHA; SANTOS, 2016).

Diante dessas considerações, este artigo tem como objetivo geral demonstrar estratégias de práticas lúdicas, já vivenciadas em sala de aula, que ajudam crianças a prosperar na aprendizagem matemática e de língua portuguesa, bem como a enriquecer o conhecimento do meio em que vivem, levando o que aprendeu dentro da escola para a comunidade.

Para tanto, elencamos alguns objetivos específicos: analisar a motivação dos alunos com os jogos e as brincadeiras nas aulas de matemática e leitura; observar se os jogos realmente são eficazes para o aprendizado de leitura e matemática e verificar como a ludicidade pode tornar as aulas mais atrativas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O ENSINO DA MATEMÁTICA

Compreende-se que a disciplina Matemática é uma ciência exata, que ao ser aplicada visa ser utilizada em vários campos de conhecimento, assim como em uma operação monetária, arquitetura de um prédio e até mesmo em coisas simples do nosso cotidiano. Durante muito tempo a matemática tem sido aplicada e pensada para práticas habituais, visando o seu aperfeiçoamento mais simples nas operações básicas.

Durante nossa experiência, percebemos que as crianças não estavam familiarizadas com aulas envolvendo o lúdico, mas mesmo diante de pouco tempo em que essa experiência foi realizada, observamos a motivação das crianças. Muitos alunos apresentam resistência nas aulas de Matemática. Reforçando esse entendimento dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), a Lei n. 9.394/1996, conhecida como Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), estabelece que a educação: a) é dever da família e do Estado; b) “abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais”; c) “deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social” (1996, art 1; art 2) (BRASIL, 1996). Fica claro que a lei tem a preocupação de fazer esta articulação entre o ensino e uma formação que não se limite a conteúdos curriculares.

Percebemos em conversas informais na escola *lócus* dessa experiência que falta formação de professores, principalmente de matemática, para trabalhar com ludicidade, assim, entendemos a necessidade da formação do professor da referida disciplina no sentido de associar o ensino à vida prática dos estudantes. Para Souza (2018), a prática pedagógica deve

proporcionar meios para que se concretizem todos esses objetivos e, quando se trata de matemática, a dificuldade que a criança tem em aprender pode ser decorrente da falta de conexões entre o que se estuda em sala de aula e o que ela vivencia na realidade.

Nas séries iniciais as crianças devem possuir habilidades referente à matemática: números e operações, grandezas e medidas, espaço, forma e tratamento de informações (BRASIL, 1997). Corroborando com essa ideia, os documentos oficiais que normatizam a educação brasileira, como a BNCC, já se referem a essas aprendizagens, que são cruciais aos discentes, nessa perspectiva, esse documento recomenda que todos os alunos necessitam ter, no percurso da educação básica, essas habilidades já aperfeiçoadas pelos professores.

Dessa forma, a BNCC deve valorizar as situações lúdicas de aprendizagem no Ensino Fundamental nos Anos Iniciais, ressaltando que é preciso articular tais atividades com as experiências vivenciadas na educação infantil (SOUZA, 2018).

Portanto, é importante destacar que com a BNCC, os recursos didáticos como ábacos, jogos, calculadoras, planilhas eletrônicas, têm um papel essencial para a compreensão e utilização das noções matemáticas, mas para isso, tais materiais precisam estar integrados a situações que provoquem a sistematização no sentido de iniciar um processo de formalização. Isso foi percebido, por nós, na experiência que desenvolvemos (ALVES, 2016).

2.1.1 A importância do estímulo na aprendizagem matemática

No que se refere à Educação Básica nos anos iniciais do Ensino Fundamental, Sobrinha e Santos (2016) dizem que muitos professores focam, na maioria das vezes, no ensino das noções numéricas como o reconhecimento de algarismos, nome de numerais, domínio da sequência numérica e nomes de algumas figuras geométricas. Porém, já é notório nos dias atuais que se mude o jeito de pensar e planejar estratégias, bem como os conteúdos a ministrar, visando intensificar e trabalhar os conhecimentos trazidos pelos alunos para a sala de aula.

Ainda sobre essa concepção, Smole (2000, p. 69) afirma que:

O professor pode criar situações na sala de aula que encorajem os alunos a compreenderem e se familiarizarem mais com a linguagem matemática, estabelecendo ligações cognitivas entre a linguagem materna, conceitos da vida real e a linguagem matemática formal, dando oportunidades para eles escreverem e falarem sobre o vocabulário matemático, além de desenvolverem habilidades de formulação e resolução de problemas, enquanto desenvolvem noções e conceitos matemáticos.

Tal prática pedagógica nos trouxe a possibilidade de desenvolver situações inerentes as crianças, como jogar e brincar, mas isso deve ter objetivos bem definidos, para que esse profissional contribua com atividades infantis é preciso que a escola reconheça a legitimidade dessas atividades lúdicas para não tachar o professor de preguiçoso, isto é, que ele não dá aula, só brinca com as crianças.

Enfatizamos que as aprendizagens geométricas podem ser aproveitadas para se trabalhar, de forma interdisciplinar, com as demais ciências que poderão desenvolver na criança o sentido espacial. Essa noção espacial contribuirá no sentido de que essa criança possa escrever, desenhar e interpretar de maneira organizada o ambiente onde está inserida.

Corroborando esse entendimento, Smole (2000, p. 105) ressalta que:

As crianças estão naturalmente envolvidas em tarefas de exploração do espaço e se beneficiam matematicamente e psicologicamente de atividades de manipular objetos desse espaço no qual vivem, pois, enquanto se movem sobre ele e interagem com objetos nele contidos, adquirem muitas noções intuitivas que constituirão as bases da sua competência espacial.

Nesse sentido, é importante que a criança comece a aprender e a desenvolver a noção de figuras geométricas, que podem ser observadas em quase tudo que está ao redor dela, naturalmente envolvidas no seu dia a dia.

2.1.2 A ludicidade no ensino da matemática

As atividades que envolvem a ludicidade na esfera escolar, sobretudo na disciplina de matemática, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, vêm ganhando espaço nos últimos anos, principalmente com a implementação da BNCC, que desencadeia diversas habilidades de ensino, ao qual valida jogos e brincadeiras que tenham objetivos específicos e construídos para o momento vivenciado. É uma recente alternativa metodológica para professores que saem do tradicional e incluem o inovador em sua sala de aula, buscando deixar suas apresentações de conteúdos, principalmente matemáticos, mais prazerosos e estimulantes para os alunos. É essa inovação em sala que faz o aprender brincando funcionar e ser positivo.

2.2 A IMPORTÂNCIA DO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA POR MEIO DE JOGOS

É importante destacar que os jogos trazem em si uma provocação, dessa forma, os alunos sentem-se desafiados naturalmente, portanto quando estes jogos são utilizados no

ensino da Língua Portuguesa, eles proporcionam um interesse maior, além de deixar a disciplina mais prazerosa. Diante disso, não se deve perder de vista a inserção da ludicidade no ambiente escolar, analisando e avaliando os tipos de jogos e brincadeiras que possuem um potencial educativo para a referida aula que se quer ministrar.

Confirmando esse pensamento, Moura (2001) diz que todos os professores devem levar em consideração a tendência de inserir jogos nas aulas, desta forma, esses profissionais assumem um papel relevante neste contexto, refletindo novas propostas de ensino e dando destaque aos múltiplos e variados elementos da ação pedagógica. Tendo isso em vista, o jogo pode se tornar um importante aliado para diminuir as dificuldades e, conseqüentemente, diminuir a resistência que muitos alunos apresentam.

Borin (2007, p. 9) acrescenta que:

Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos, sentem-se incapacitados para aprender. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva. Notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos jogam apresentam um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem.

Como podemos observar o jogo é uma atividade antiga, talvez o que seja mais recente, é sua utilização nas práticas pedagógicas, como por exemplo, nas aulas de matemática e de língua portuguesa. De acordo com Sobrinha e Santos (2016), essa atividade vem desde o Renascimento. Esse recurso se destina a ensinar de forma onde o professor e aluno interaja mais ativamente, bem como uma maior interação entre os colegas de sala, os próprios alunos.

2.2.1 O papel do jogo no desenvolvimento escolar

Não se pode perder de vista os fatores benéficos que fazem parte das atividades com jogos, para Macedo, Petty e Passos (2005), o jogo é concebido como elemento que está presente em todas as fases da vida do ser humano, ou seja, pode se considerar que o interesse por essa atividade se encontra em todos os estágios de faixa etária. Portanto, os jogos podem servir como estratégia de interação física e social, sendo assim, configura-se como fator de caráter formativo e informativo.

Diante disso, pode-se dizer que o jogo se constitui em uma ferramenta de prática pedagógica que facilita o processo de ensino-aprendizagem, além de deixar as aulas mais atrativas, isto é, uma atividade lúdica com muitas possibilidades quando utilizada com

objetivos exclusivamente didáticos, essa atividade deve estar pautada nos objetivos de ensino propostos. Corroborando com o entendimento de Rego (2000), reafirmo que as atividades didáticas que se utilizam de jogos e brincadeiras carecem de uma maior receptividade por parte do profissional em educação. É preciso desconstruir o tradicional e incluir atividades lúdicas que, bem direcionadas por meio de objetivos claros, constituem-se em aprendizagens efetivas.

Isso pode ser observado na experiência realizada em uma escola municipal na cidade de Caldas Brandão-PB.

Figura 1 – O jogo no desenvolvimento escolar



Fonte: Acervo pessoal, 2019.

Como é possível perceber, há uma interação e motivação dos alunos, além disso, podemos ver que há concentração e obediência às regras dos jogos. Isso mostra os pontos positivos trazidos por essas atividades.

A esse respeito, Grando (2001, p. 12), refere que:

Algumas ações que podem ser observadas mediante o desenrolar de uma atividade com crianças dão conta de desenvolver habilidades de perguntar, de discernir sobre decisões a serem tomadas, de fazer auto avaliação, de

elaborar estratégias e contextualizar os erro e acertos, são estratégias que direcionam para uma tendência investigativa de resolução de problemas.

Para que o professor desenvolva essas atividades, será necessário mudar de postura referente ao ensino tradicional, além do mais, é importante dedicar-se totalmente para que as novas maneiras de atividades sejam, de fato, componentes que impulsionem a aprendizagem dos alunos. Consideramos ser vantajoso complementar, o entendimento de Rego (2000, p. 19), quando oferece novas peculiaridades didático-pedagógicas que devem ser utilizadas na prática de jogos e/ou brincadeiras como instrumento de aprendizado:

- Dar tempo para que os alunos conheçam o material. Em uma primeira etapa é importante que os explorem livremente. Apresentadas às regras, o professor atua apenas como mediador, pois a aprendizagem e interpretação das mesmas têm um grande valor didático, inclusive levando os alunos a aprenderem a questionar, negociar, colocar seu ponto de vista e discutir com seus colegas até chegarem a um consenso;
- Criar no aluno hábito de comunicar e trocar ideias. Os diferentes processos, resultados e as estratégias usadas para obtê-las devem também ser sempre discutidos com a turma. Durante o desenvolvimento das atividades o professor pode guiar os alunos a descoberta de fatos específicos, através de perguntas ou desafios. Cada sessão deve terminar com um registro individual ou do grupo, caso tenham discutido de maneira solidária;
- Propor atividades, mas estar aberto a sugestões e modificações das mesmas ao longo de sua realização. Vale lembrar que modificações realizadas na regra de um jogo podem levar à criação de novos e interessantes jogos. O professor precisa estar atento e aberto a novas abordagens ou descobertas, mesmo que em certo momento determinadas observações lhe pareçam sem sentido;
- Realizar uma escolha responsável e criteriosa do material;
- Planejar com antecedência as atividades, procurando possa ser explorado de forma eficiente, usando de bom senso para adequá-los as necessidades da turma (REGO, 2000, p.19).

Como podemos observar, são estratégias muito importantes, mas que sem um acompanhamento de perto dessas atividades, elas podem não ter o sucesso que se pretende, é preciso que a cada objetivo o professor crie a sua estratégia.

2.2.2 O papel do professor na aprendizagem por meio da ludicidade

Em referência as disciplinas de Matemática e Língua Portuguesa, se faz necessário expor aos discentes que as mesmas fazem parte do nosso cotidiano, da nossa casa, da sala de aula, por meio de infinitas atividades, como por exemplo, mostrar as formas geométricas que se encontram no ambiente da unidade escolar, utilizar-se do pagamento quando as crianças

compram seus lanches, leituras de bula de remédio, de panfletos e outros. Quando isso é demonstrado com a mediação do professor, este estará cumprindo o que pede o currículo da turma.

Para construir o ensino dessas disciplinas, nós professores, devemos partir do que traz os alunos, os seus conhecimentos prévios, para podermos redirecionar esse conhecimento a uma construção de ideias, que pode ser individual ou coletiva, em atividades que sejam mediadas pelo profissional de educação, ou seja, o professor da sala.

A seguir, evidenciamos uma atividade realizada por meio de uma roda de conversa, na qual levantamos hipótese e despertamos os alunos para que eles também formulassem hipóteses com base nas figuras geométricas e letras iniciais do seu nome que estavam à disposição deles.

Figura 2 – Ludicidade e aprendizagem



Fonte: Acervo pessoal, 2019.

Constatamos, na figura 2, que os alunos estão bastante concentrados e compartilhando com a atividade. Ressaltamos que os jogos de regras são atividades de ludicidade dirigidas por normas estipuladas pelo professor ou pela própria criança. Visa desenvolver acordos temporários enquanto estiverem jogando, possibilitando aspectos essenciais nas representações das capacidades da criança em desenvolver habilidades e atitudes, pela

tolerância do ato de respeitar, da colaboração e cooperação em que há troca de ideias e interações. Também se faz importante compreender o jogo trabalhando em grupo.

No decorrer da experiência, levamos em conta que as crianças veem no jogo uma imitação da vida real, como ressalta Brougère (2008, p. 18), ao afirmar que “o jogo é considerado como uma atividade que imita ou simula uma parte do real; depois, chega-se a pensar que o próprio real deve ser compreendido a partir da ideia que se faz de jogo”, os professores têm muitas possibilidades de aproveitar essa situação para viabilizar as aulas e, no caso deste artigo, nas aulas de matemática, essas possibilidades podem ser vistas na próxima foto em que os alunos se mostram protagonistas no processo de aprendizagem.

Figura 3 – O protagonismo na educação infantil



Fonte: Acervo pessoal, 2019.

Observamos o protagonismo, nessa imagem, esse aspecto é muito destacado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A qual considera que para o desenvolvimento das crianças o protagonismo deve ser incentivado, ou seja, ela deve se apropriar do conhecimento por meio interações, pois isso ampliar a aprendizagem, o desenvolvimento e a socialização.

2.3 O DESENVOLVIMENTO DO PROTAGONISMO E A BNCC

A BNCC assegura que todos os alunos do país tenham os mesmos direitos de aprendizagens, garantindo uma educação por igual definida por meio de competências e habilidades. O documento ainda defende a utilização do conhecimento prévio do aluno, incentivando-o a ser protagonista da sua própria aprendizagem. Faz-se importante ressaltar que a palavra ‘protagonismo’ aparece mais de 60 vezes na BNCC.

O documento norteador que está em vigor desde 2018 a BNCC, propõe que o aluno tenha mais efetivação no processo de sua aprendizagem, foi pensando nisso que utilizamos jogos e brincadeiras em uma aula interdisciplinar entre geometria e letras (consoantes e vogais). O aluno precisa sentir esta necessidade de participar ativamente da construção do seu projeto de vida, ou seja, de ser o protagonista da sua construção. Deve se sentir confiante, ter iniciativa e colaborar no seu processo e de seus colegas. É importante que o professor da sala esteja sempre engajado neste pensamento de “protagonismo do aluno”, ele será o maior facilitador, incentivador e elaborador de estratégias que garantam o desenvolver do aluno.

Vale salientar que a unidade de ensino e a família são parceiras nesta construção diariamente, buscando colaborar e acreditar nos novos métodos pedagógicos inovadores trazidos pelos professores e alunos. É notório e tradicional que algumas escolas, professores e familiares relutem em aplicar o novo, mas precisamos lembrar que a educação é uma prática social que direciona o desenvolvimento do ser humano, podendo ser formal ou informal, mas tendo como objetivo formar o aluno para o mundo.

Remetendo-se ao que foi dito, Onofre (2019) diz que:

É importante destacar que para esse desenvolvimento protagonista, a criança deve se apropriar do conhecimento por meio de interações com as outras crianças e os familiares, ampliando a aprendizagem, o desenvolvimento e a socialização, O professor, como facilitador deste processo entre família e escola, tem o papel de refletir, selecionar e organizar um conjunto de práticas e interações que sejam significativas para os estudantes. Dessa forma, valorizando ferramentas que proporcionem o desenvolvimento do papel ativo no aprendizado leva o aluno a construir significados sobre si, os outros e o mundo social. Assim sendo, essas crianças se tornarão protagonistas de seu próprio conhecimento.

Enfim, a BNCC direciona esse protagonismo do aluno em suas competências e habilidades que irão desenvolvê-los no decorrer de toda sua vida. Compreendemos que a educação necessita acompanhar as transformações da sociedade, como exemplo demonstrado

na figura 3 onde já adotamos essa postura em nossas atividades escolares, estimulando e desenvolvendo o ser humano a construir sua própria aprendizagem.

3 METODOLOGIA

Nessa seção, apresentamos o objeto de estudo e procedimentos metodológicos. No que se refere ao objeto de estudo, trata-se de uma experiência realizada na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Virgília Cordeiro Guedes, localizada na cidade de Caldas Brandão-PB, durante o período de 18 a 22 de novembro de 2019. Nessa experiência, foram trabalhadas as disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática.

Já os procedimentos metodológicos constaram de uma pesquisa-ação, que de acordo com Thiollent:

é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (THIOLLENT, 2011, p. 20).

Dessa forma, foi o que fizemos em uma escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental, onde trabalhamos com o lúdico para favorecer a aprendizagem nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática. Esse tipo de pesquisa estabelece uma aproximação entre a teoria e a prática, isso é muito importante para nós que estamos nos qualificando para a atuação em sala de aula.

A seguir, apresentamos os passos da nossa experiência que se basearam em uma Sequência Didática com formas geométricas/alfabeto. A referida Sequência Didática teve como objetivo geral desenvolver e conhecer conceitos matemáticos existentes no cotidiano do aluno, fazendo relação com letra inicial do próprio nome. Já objetivos específicos foram: nomear figuras geométricas; comparar e identificar, bem como, classificar as formas geométricas; reconhecer e apreciar figuras geométricas existentes em objetos utilizados pelas crianças; fortalecer a coordenação viso-motora; intensificar o alfabeto e sua sequência; desenvolver o processo de alfabetização e ampliar o vocabulário do aluno. Quanto aos eixos da BNCC, utilizamos: geometria (EF01MA13 – EF01MA14), oralidade (EF01LP02), leitura (EF01LP07 – EF01LP14), conhecimentos linguísticos e gramaticais (EF01LP24 – EF01LP25 – EF01LP26).

Quadro 1– Habilidades BNCC trabalhadas

Matemática	Língua Portuguesa
<p>EF01MA13 – relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico;</p> <p>EF01MA14 – identificar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo, triângulo) em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em contornos de faces e sólidos geométricos.</p>	<p>EF01LP02 – escutar, com atenção e compreensão, instruções orais, acordos e combinados que organizam a convivência em sala de aula;</p> <p>EF01LP07; ler palavras e pequenos textos, apoiando-se em pistas gráficas e semânticas;</p> <p>EF01LP14; associar os temas dos textos lidos pelo professor ao seu conhecimento prévio ou conhecimento de mundo;</p> <p>EF01LP24; reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala;</p> <p>EF01LP25 distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos;</p> <p>EF01LP26 – escrever o próprio nome e utilizá-lo como referência para escrever e ler outras palavras.</p>

Fonte: adaptado de Brasil, 2018

Detalhamos a seguir o desenvolvimento da Sequência Didática.

Dia 18/11/2019 (segunda-feira). Nesse dia, trabalhamos:

- Leitura deleite (Paradidático: Bóris, o caracol na cidade das formas), roda de leitura visual, onde cada aluno está com o livro determinado;
- Em seguida, perguntar aos alunos: Já ouviram falar em formas geométricas? O que são? Quais vocês conhecem? Quais formas vocês conseguem identificar em objetos expostos em nossa sala de aula?
- Pedir para os alunos escrever no caderno 4 palavras lidas por eles no paradidático da leitura deleite, organizando-as em ordem alfabética;
- Realizar atividade impressa;
- Pedir às crianças que tragam objetos ou embalagens de casa que representem as formas geométricas.

A interação dos estudantes foi de bastante dedicação, percebemos a curiosidade e vontade de participar das atividades.

Dia 19/11/2019 (terça-feira), retomamos a aula do dia anterior e continuamos com:

- Leitura deleite visual com utilização do notebook (Vídeo Youtube- <https://www.youtube.com/watch?v=IdIGddBixtg>);
- Construir com as crianças um cartaz com objetos ou embalagens trazidas por elas que lembrem as formas geométricas;
- Utilizando os nomes das formas geométricas estudadas, pedir às crianças que listem em seu caderno, por ordem alfabética, em dupla;
- Realizar atividade no caderno SOMA.

Ao final da aula, já foi possível observar que os estudantes se mostraram mais soltos e mais seguros na hora de responder o que foi perguntado.

Dia 20/11/2019 (Quarta-feira), como na outra aula, fizemos um *link* com a aula anterior e demos continuidade a:

- Leitura deleite na lata estrela (ler frases retiradas da lata, sendo essas relacionadas a forma geométrica);
- Com a ajuda do professor de Educação Física, realizamos brincadeira das formas: “Quem chegar primeiro é o vencedor” (quatro alunos por vez, onde cada um coloca a sua frente uma forma geométrica e vai baixando e sequenciando até chegar no local indicado pelo professor). Os alunos se organizaram por ordem alfabética, observando a letra inicial do seu nome;

Ao término da aula, as crianças reclamaram que o tempo foi pouco e que queriam continuar a brincadeira.

Dia 21/11/2019 (Quinta-feira), nessa aula, iniciamos pedindo que eles fizessem um círculo sentados no chão e procedemos com:

- Leitura deleite na TV da Professora Maluquinha (Paradidático: Eu já sei as formas.);
- Realizar atividade de avaliação formativa, para verificar como anda o processo de aprendizagem.

Dia 22/11/2019 (Sexta-feira)

No último dia da nossa sequência didática, foi muito interessante como os estudantes reagiram, pois não queriam que a experiência terminasse e pediram para continuar.

- Leitura deleite (Paradidático: Talvez);

- Atividade lúdica, utilizando E.V.A. para construir as formas geométricas (realizada em dupla);
- Em seguida, realizar jogo com o tapete e dado geométrico, onde 6 crianças por vez pegam a letra inicial do seu nome no alfabeto móvel exposto em sala. Uma outra criança, joga o dado e diz o nome da forma que ficar para cima, então a criança que estiver no tapete em frente a forma dita coloca a letra em cima, ganha a criança que chegar na última forma do tapete.

Ao final da aula, houve uma interação excepcional e prometemos continuar em outro momento de nossas aulas. Durante nossa experiência, procuramos estimular a criatividade, o pensamento independente, com o objetivo de desenvolver o raciocínio lógico e a habilidade em solucionar problemas, pois entendemos que isso faz parte do ensino da Matemática. Constatamos a importância de que jogos e brincadeiras constituem uma maneira lúdica para que as crianças entrem em contato com a realidade de uma maneira natural.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a construção deste artigo foi possível constatar a importância de inserir a ludicidade em sala de aula por meio dos jogos e brincadeiras que motivam os alunos em relação ao ensino da matemática e da leitura, ou seja, uma estratégia que deve ser inserida na vida das crianças ainda na educação infantil. Através das atividades lúdicas matemáticas e de leitura, durante uma experiência realizada na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Virgília Cordeiro Guedes, na cidade de Caldas Brandão-PB, observamos avanços significativos e de grande expressão, apesar de ter sido em um período curto de tempo, apenas uma (1) semana.

A referida experiência foi de grande valia e relevância no âmbito escolar, porém não seria positiva se não tivéssemos o apoio e a colaboração dos demais integrantes da escola, apoiando e oferecendo condições materiais para o desenvolvimento das atividades propostas. A escola é um local de aprendizagem constante e contínua, que deve e pode viabilizar mudanças no ensino tradicional. Mesmo com toda ajuda escolar, é necessário que aconteça, continuamente, no decorrer do ano letivo formação para professores no sentido de dar importância ao lúdico como estratégia positiva para o ensino-aprendizagem.

Conseqüentemente a tudo que foi apresentado neste artigo e a exposta sequência didática, confirma-se que a ludicidade bem aplicada e objetivada nas aulas de matemática vem colaborar para aprendizagem de alunos, que muitas vezes tem a referida disciplina como

algo impossível de aprender, difícil e incompreensível. Logo, a experiência trouxe um novo aprendizado de conceitos matemáticos para a turma de 1º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental, potencializando a aprendizagem e minimizando dificuldades que os alunos apresentavam na referida disciplina, deixando as aulas mais dinâmicas, possibilitando uma maior participação e envolvimento dos discentes. Como resultados, os jogos e as brincadeiras fortaleceram o ensino-aprendizado em sala de aula, contribuindo para uma maior concentração por parte dos alunos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L. L. A importância da matemática nos anos iniciais. **Anais. XXII EREMAT SUL – Encontro Regional de Estudantes de Matemática do Sul Centro Universitário Campos de Andrade**. Curitiba, Paraná – 21 a 23 de julho de 2016.
- ANDRADE, A. C. F. de. **Ludicidade e Educação**: a importância das brincadeiras e dos jogos na educação infantil. 2019. 26 f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Pedagogia) – Anhanguera Educacional Participações S.A, Sertãozinho, 2019.
- BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas**: uma estratégia para as aulas de matemática. São Paulo: IME - US, 2007.
- BRASIL. Lei n. 9.394/1996, **Lei de Diretrizes e Base da Educação**, 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil03/leis/L9394compilado.htm>. Acesso em: 10 set. 2018.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf>. Acesso em: 10 set. 2020.
- BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 14 out. 2020.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 2008.
- GRANDO, R. C. **O jogo na educação**: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática. Unicamp, 2001.
- MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 110p., 2005.
- MOTA, A. B.; ANDRADE, K. M. A. B. O lúdico como prática pedagógica no ensino da matemática. **Ensino da Matemática em Debate**, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 37-51, 2017.
- MOURA, M. O. A. A séria busca no jogo: o lúdico na Matemática. *In*: KISHIMOTO, T. M. (Org). **Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

ONOFRE, C. O que a BNCC diz sobre o protagonismo dos alunos? **Blog Dentro da História**, Publicado em 10 de abril de 2019. Disponível em: <https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/educacao/escola/bncc-e-protagonismo-dos-alunos/#:~:text=O%20protagonismo%20dos%20alunos%20segundo,de%20seu%20projeto%20de%20vida>. Acesso em: 15 out. 2020.

PASSOS, Marcos Paulo de. **O ato lúdico de conhecer**: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

REAME, E.; RANIERI, A. C.; GOMES, L.; MONTENEGRO P. **Matemática no dia a dia da Educação Infantil: rodas, cantos, brincadeiras e histórias**. Saraiva: São Paulo, 2012.

REGO, T. C. Vygotsky: **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SMOLE, K. C. S. **A matemática na educação infantil**: a teoria das inteligências múltiplas na prática escolar. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

SOBRINHA, T. B.; SANTOS, J. O. DOS. O lúdico na aprendizagem: Promovendo a educação matemática. **Revista Brasileira de Educação e Saúde**, v. 6, n. 1, p. 50-57, 2016.

SOUZA, A. M. de. **O ensino da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental**: práticas pedagógicas. 2018. 31 f. Monografia (Graduação em Pedagogia) – Centro de Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

APÊNDICE

APÊNDICE A – SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Sr. (a) Professor (a)

A presente sequência didática tem por objetivo identificar formas geométricas planas presentes no mundo físico de acordo com suas semelhanças, bem como, sequenciar consoantes e vogais existentes na inicial do nome de cada criança. Executada com uso de ludicidade em uma turma de primeiro (1º) ano do ensino fundamental I, escola de rede pública, na cidade de Caldas Brandão, Paraíba.

Figura 4 – Comprovação da sequência didática executada

ESCOLA MUNICIPAL VIRGÍLIA CORDEIRO GUEDES SEQUÊNCIA DIDÁTICA / CICLO DE ALFABETIZAÇÃO
PROFESSORA: Juliana Karla Quirino Ramalho
ANO/SÉRIE/TURMA: 2019 / 1º / ÚNICA
PERÍODO: 18/11 a 22/11/2020 Nº DE ALUNOS PRESENTES: <u>18</u>
ÁREAS DE CONHECIMENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Língua portuguesa – Ordem alfabética (retomada) • Matemática – Formas geométricas
HABILIDADES BNCC LÍNGUA PORTUGUESA: EF01LP02 – escutar, com atenção e compreensão, instruções orais, acordos e combinados que organizam a convivência em sala de aula; EF01LP07, ler palavras e pequenos textos, apoiando-se em pistas gráficas e semânticas; EF01LP14; associar os temas dos textos lidos pelo professor ao seu conhecimento prévio ou conhecimento de mundo; EF01LP24; reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala; EF01LP25 distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos; EF01LP26 – escrever o próprio nome e utilizá-lo como referência para escrever e ler outras palavras.
MATEMÁTICA: EF01MA13 – relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico; EF01MA14 – identificar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo, triângulo) em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em contornos de faces e sólidos geométricos.
TEMPO RESERVADO AS ATIVIDADES PEDAGÓGICAS <ul style="list-style-type: none"> • Tempo de acolhida (16 minutos); • Tempo de leitura deleite (5 minutos); • Tempo reservado para Língua Portuguesa (1 hora e 24 minutos); • Tempo reservado para o Intervalo (15 minutos) • Tempo reservado para Matemática (1 hora e 24 minutos); • Tempo reservado para as demais disciplinas e/ou para casa (25 minutos).
ATIVIDADES PLANEJADAS / ESTRATÉGIAS / RECURSOS 1º Acolhida <ul style="list-style-type: none"> • Receber os alunos; • Realizar oração (Oração realizada com todos em círculo, trabalhando a união e o respeito ao próximo); • Atualizar calendário e relógio (Utilizar dos cartazes em sala, identificando junto

<p>às crianças o ontem/hoje/amanhã, bem como, atualizar horário do relógio digital e analógico);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chamada interativa (Utilizar a caixa chamadinha). <p>2º Leitura deleite</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar de paradidático e/ou vídeos e fichas. <p>3º Sequência didática</p> <p style="text-align: center;">DIA 18/11/2019 (segunda-feira).</p> <p>Nesse dia, trabalhamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leitura deleite (Paradidático: Bóris, o caracol na cidade das formas), roda de leitura visual, onde cada aluno está com o livro determinado; • Em seguida, perguntar aos alunos: Já ouviram falar em formas geométricas? O que são? Quais vocês conhecem? Quais formas vocês conseguem identificar em objetos expostos em nossa sala de aula? • Pedir para os alunos escrever no caderno 4 palavras lidas por eles no paradidático da leitura deleite, organizando-as em ordem alfabética; • Realizar atividade impressa; • Pedir às crianças que tragam objetos ou embalagens de casa que representem as formas geométricas. <p>A interação dos estudantes foi de bastante dedicação, percebemos a curiosidade e vontade de participar das atividades.</p> <p style="text-align: center;">DIA 19/11/2019 (terça-feira)</p> <p>Retomamos a aula do dia anterior e continuamos com:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leitura deleite visual com utilização do notebook (Video Youtube - https://www.youtube.com/watch?v=IdIGddBixtg); • Construir com as crianças um cartaz com objetos ou embalagens trazidas por elas que lembrem as formas geométricas; • Utilizando dos nomes das formas geométricas estudadas, pedir às crianças que listem em seu caderno, por ordem alfabética, em dupla; • Realizar atividade no caderno SOMA. <p>Ao final da aula, já foi possível observar que os estudantes se mostraram mais soltos e mais seguros na hora de responder o que lhe foi perguntado.</p> <p style="text-align: center;">DIA 20/11/2019 (Quarta-feira)</p> <p>Como na outra aula, fizemos um link com a aula anterior e demos continuidade a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leitura deleite na lata estrela (ler frases retiradas da lata, frases essas relacionadas a forma geométrica); • Com a ajuda do professor de Educação física, realizamos brincadeira das formas “Quem chegar primeiro é o vencedor” (quatro alunos por vez, cada um coloca a sua frente uma forma geométrica e vai baixando e colocando a sua frente até chegar no local indicado pelo professor). Os alunos se organizaram por ordem alfabética, observando a letra inicial do seu nome; <p>Ao término da aula, as crianças reclamaram que havia que o tempo foi pouco e que queriam continuar a brincadeira.</p> <p style="text-align: center;">DIA 21/11/2019 (Quinta-feira)</p>

Fonte: Acervo pessoal, 2019.

Figura 5 – Continuação da sequência didática executada

<p>Nessa aula, iniciamos pedindo que eles fizessem um círculo sentados no chão e procedemos com a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leitura de leite na TV da Professora Maluquinha (Paradidático: Eu já sei as formas.); • Realizar atividade de avaliação formativa, para verificar como anda o processo de aprendizagem. <p style="text-align: center;">DIA 22/11/2019 (Sexta-feira)</p> <p>No último dia da nossa sequência didática, foi muito interessante como os estudantes reagiram, pois não queriam que a experiência terminasse e pediram para continuar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leitura de leite (Paradidático: Talvez); • Atividade lúdica, utilizando E.V.A. para construir as formas (realizada em dupla); • Em seguida, realizar jogo com o tapete e dado geométrico, onde 6 crianças por vez, pegam a letra inicial do seu nome, no alfabeto móvel exposto em sala. Uma outra criança, joga o dado e diz o nome da forma que ficar para cima, então a criança que estiver no tapete em frente a forma dita coloca a letra em cima, ganha a criança que chegar na última forma do tapete. <p>Ao final da aula, houve uma interação excepcional e prometemos continuar em outro momento de nossas aulas. Durante nossa experiência, procuramos estimular a criatividade, o pensamento independente, com o objetivo de desenvolver o raciocínio lógico e a habilidade em solucionar problemas, pois entendemos que isso faz parte do ensino da Matemática. Constatamos a importância de que jogos e brincadeiras se constituem uma maneira lúdica para que as crianças entrem em contato com a realidade de uma maneira natural.</p>
<p>AVALIAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Através das atividades desenvolvidas, observando a participação dos alunos e a execução das atividades propostas.

Fonte: Acervo pessoal, 2019.

Documento Digitalizado Restrito

TCC com ficha catalográfica e folha avaliadora

Assunto: TCC com ficha catalográfica e folha avaliadora
Assinado por: Juliana Quirino
Tipo do Documento: Anexo
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Restrito
Hipótese Legal: Informação Pessoal (Art. 31 da Lei no 12.527/2011)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Juliana Karla Quirino Ramalho, ALUNO (201916310137) DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA - CAMPUS PATOS, em 02/06/2022 21:59:08.

Este documento foi armazenado no SUAP em 03/06/2022. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 537994
Código de Autenticação: 6ce8df0e5b

