

LUDICIDADE MATEMÁTICA: JOGOS NA APRENDIZAGEM PARA OS ANOS INICIAIS

¹Ana Luiza Oliveira Da Silva

²Antonio Patryck Barbosa Gomes

³Leuziane Aguiar Moraes Torres

⁴Yanna Kelly Dos Santos Freitas

¹Universidade Estadual do Ceará, Centro de Educação, Palmácia, Ceará, Brasil, e-mail:

patryck.gomes@aluno.uece.br

²Universidade Estadual do Ceará, Centro de Educação.

³Universidade Estadual do Ceará, Centro de Educação.

⁴Universidade Estadual do Ceará, Centro de Educação.

1. INTRODUÇÃO

A matemática, tantas vezes vista como um terreno árido e distante, pode florescer de forma surpreendente quando regada com estratégias pedagógicas que priorizam a ludicidade. Ainda que, por hábito ou tradição, ela seja frequentemente apresentada como um saber rígido, técnico e até mesmo intimidador, pela forma como é trazida ao aluno pelo docente, a verdade é que, com o olhar certo, ela se mostra viva, vibrante e muito mais próxima do cotidiano das crianças do que se costuma imaginar, uma vez que por muitas vezes a matemática pras crianças já é vista como algo interessante ou divertido. Nos anos iniciais do ensino fundamental, período em que os alunos estão desbravando os primeiros caminhos do conhecimento formal, o uso intencional de jogos educativos se revela uma ponte poderosa entre o brincar e o aprender. Nessa travessia, a ludicidade atua como uma espécie de tradutora da linguagem matemática, transformando símbolos e operações em desafios envolventes, carregados de significado e propósito. O jogo, nesse cenário, deixa de ser simples diversão para tornar-se ferramenta de raciocínio, expressão e descoberta. Onde o lúdico para Kishimoto (2010) é visto como a essência do brincar, onde faz uma junção da atividade prazeroso e espontânea com os conceitos de regras que a moldam, o que permite que a criança simule a realidade ao mesmo modo que a descobre, de devolvendo sua autonomia e reforçando seu aprendizado.

Nesse ambiente mais acolhedor, onde o erro é compreendido como parte natural da caminhada e os acertos são celebrados com entusiasmo, a matemática deixa de ser um bicho-papão. Ela se torna uma parceira de jornada, desafiadora sim, mas também encantadora. Como quem brinca de montar um quebra-cabeça, a criança vai percebendo que os números contam histórias, que os problemas têm caminhos e que a lógica, muitas vezes, nasce da intuição.

Dessa forma, o uso pedagógico dos jogos se apresenta como uma estratégia valiosa para tornar o ensino da matemática mais atrativo, significativo e conectado com a vida real. Este texto, portanto, busca refletir sobre a importância da ludicidade no ensino dessa disciplina nos primeiros anos escolares, analisando como as experiências práticas e os fundamentos teóricos amparados por orientações curriculares podem juntos construir uma abordagem mais humana, eficaz e prazerosa do aprender matemático.

2. METODOLOGIA

O presente resumo foi desenvolvido utilizando a metodologia de pesquisa de caráter bibliográfica uma vez que foi usado como base teórica, escritas e matérias de pesquisa para o apuramento de informações e uma reflexão sobre as metodologias utilizadas no ensino de matemática nos anos iniciais, para Maria e Silva, 2009, p. 18:

“[...]sua natureza teórica demanda do pesquisador a capacidade de elaborar um quadro relacional da rede conceitual explicativa do fenômeno em análise. Este processo requer um conjunto de operações de pensamento complexas, indo da identificação dos conceitos-chaves relacionados ao objeto de estudo, da sua seleção e organização por ordem de abrangência e ou interfaces, do estabelecimento de relações entre as idéias/conceitos identificados até elaboração de sua síntese, numa perspectiva de totalidade”

Apresentando também o cunho qualitativo de pesquisa que para Minayo (2009, p.22), a pesquisa qualitativa:

“Responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.”

Outrossim este trabalho foi escrito com objetivo de entender e refletir sobre as práxis docente e como a ludicidade pode afetar o processo de ensino e aprendizagem, o impacto que pode causar na forma de compreensão por meio do aluno e a melhorar significativamente seu processo de desenvolvimento, outrora a temática investigada surgiu por meio da reflexão acerca da atuação comum e a importância do brincar, uma vez que durante disciplinas passadas sempre foi posto em xeque a questão da importância da ação do brincar como método de apropriação e aquisição de conhecimento no seu desenvolvimento, Macedo, 2005, p. 13-14:

“O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos

que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico.

Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados.”

Com isso trazemos a importância do brincar e a ludicidade no processo de desenvolvimento da criança pois é a partir da prática e experiência que a criança consegue compreender o mundo a sua volta e adquirir experiências, para Piaget (1978) a ludicidade é tratada como aspecto fundamental e está ligada diretamente aos estágios de desenvolvimento cognitivo, o jogo não é apenas visto como uma atividade de recreação, mas também como um instrumento de desenvolvimento e estímulo. Sobre tudo quando tratamos da educação infantil, o processo se dá pela experimentação, o descobrir o mundo pelos sentidos Oliveira, 2011, p. 37: O cultivo dos sentidos e da imaginação precedia o desenvolvimento do lado racional da criança. Impressões sensoriais advindas da experiência com manuseio de objetos seriam internalizadas e futuramente interpretadas pela razão. Também a exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos.

O educador deve proporcionar experiências para qual a brincadeira pedagógica e o descobrir o mundo sejam possíveis, para Vygotsky (1988) o professor tem função essencial no processo de aprendizagem onde tem sua função de mediador e complementado por Vygotsky (2007) onde trás que por sua vez enquanto mediador, deve moldar e criar uma ambiente rico e propício para a exploração e aquisição de experiências por meio da criança.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise das contribuições teóricas e das reflexões sobre a prática pedagógica demonstra que o uso da ludicidade no ensino da matemática, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental, favorece uma aprendizagem mais significativa, ativa e prazerosa. Os jogos educativos, quando bem planejados e inseridos intencionalmente na rotina escolar, permitem que as crianças desenvolvam habilidades matemáticas por meio da experimentação, da interação social e do raciocínio lógico.

Segundo Kishimoto (2011), o brincar possui valor pedagógico quando articulado com objetivos de aprendizagem, pois possibilita que o aluno compreenda conceitos de forma concreta, respeitando seu tempo e estilo de aprendizagem. Ao jogar, a criança estabelece relações com o conteúdo, com os colegas e com o professor, num processo dinâmico que fortalece a construção do conhecimento. Nessa perspectiva, os jogos não são apenas momentos de descontração, mas instrumentos potentes de ensino. De acordo com Lorenzato (2006), a ludicidade no ensino da matemática contribui para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais,

como atenção, memória, autonomia, perseverança e cooperação. Além disso, oferece um ambiente acolhedor ao erro, onde a tentativa e o recomeço fazem parte do processo de aprendizagem.

Dante (2018) afirma que o ensino da matemática precisa estar vinculado à resolução de problemas e à vivência de situações significativas. Os jogos, nesse sentido, não apenas facilitam a compreensão dos conteúdos, como também estimulam a curiosidade, o espírito investigativo e a criatividade dos alunos.

Ao considerar a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), observa-se que a ludicidade é alinhada aos princípios de uma educação integral e significativa, pois valoriza a participação ativa do aluno, o respeito à sua cultura e a promoção de experiências que articulem o saber escolar ao cotidiano. Nesse sentido, o professor deixa de ser apenas um transmissor de conteúdos e passa a ser um organizador de experiências, conforme defendido por Perrenoud (2000), criando situações que desafiam e estimulam a aprendizagem. A ludicidade torna-se, assim, uma metodologia capaz de integrar afetividade, cognição e interação no processo de ensino da matemática.

Portanto, os resultados indicam que o uso de jogos no ensino da matemática não apenas facilita a compreensão de conteúdos abstratos, como também promove um ambiente de aprendizagem mais envolvente e humanizado. Essa abordagem permite que as crianças construam conhecimentos de maneira ativa, desenvolvendo prazer pela disciplina e se sentindo protagonistas de sua própria aprendizagem.

4. CONCLUSÃO

Diante das reflexões realizadas ao longo deste trabalho, é possível afirmar que a ludicidade no ensino da matemática, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, representa uma estratégia pedagógica potente, que vai além do entretenimento. Os jogos, quando utilizados com intencionalidade e alinhados aos objetivos de aprendizagem, contribuem significativamente para a construção de conhecimentos matemáticos, favorecendo o raciocínio lógico, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

A prática pedagógica que valoriza o brincar e as experiências significativas respeita o desenvolvimento cognitivo das crianças e reconhece suas formas próprias de aprender e se relacionar com o conhecimento. Assim, ao integrar o lúdico ao processo educativo, o professor atua como mediador, criando um ambiente acolhedor, desafiador e motivador para os alunos, onde o erro é visto como parte do processo de aprendizagem e a cooperação é incentivada.

Com base nos estudos de autores como Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Lorenzato e Dante, e apoiados pelas orientações da BNCC, compreende-se que o ensino da matemática deve ser

contextualizado, dinâmico e prazeroso, estimulando a curiosidade e o protagonismo dos estudantes desde os primeiros anos escolares.

Portanto, valorizar o lúdico no ensino da matemática é também valorizar a infância, o desenvolvimento integral da criança e a construção de uma escola mais significativa, humana e inclusiva.

5. PALAVRAS- CHAVE

Palavras-chaves: Ludicidade; Ensino de Matemática; Jogos Educativos

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017.

Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

DANTE, L. R. **Didática da Matemática**: uma abordagem para os anos finais do Ensino Fundamental. 2. Ed. São Paulo: Ática, 2018.

FARIAS, I. M. S. & SILVA, Silvana, P. **Pesquisa e prática pedagógica volume II**. Fortaleza - Ceará, 2009.

LORENZATO, Sérgio. **O laboratório de ensino de matemática na formação de professores**. 2. Ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o Lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MINAYO, M C. **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. 28. Ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

MARQUES, F. P. & DARSIE, M. M. P. **Matemática viva e reflexiva**: vivenciando o ensino da matemática no contexto da Pedagogia Waldorf. Cap. 7: **Saberes Docentes e Formação Profissional**: Currículo, Práticas e Tecnologias, [S.l.], v. 1, p. 79–91, Maringá – Paraná, 2021.

OLIVEIRA, Z. de M. R. de. **Educação Infantil**: fundamentos e métodos. 7 ed. São Paulo; Cortez, 2011.

PIAGET, J. (1978). **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Guanabara-Koogan.

STEINER, R. **A educação da criança segundo a ciência espiritual**. São Paulo: Antroposófica, 2001.

VYGOTSKY, L. S. (1998). **Pensamento e linguagem**. Rio de Janeiro: Martins Fontes.

VYGOTSKY, L. S. (2007). **A Formação Social da Mente**: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. 7. Ed. São Paulo: Martins Fontes.



XVI FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

A PESQUISA NA GRADUAÇÃO: SABERES E PRÁTICAS NA FORMAÇÃO DOCENTE

27 a 30 de maio 2026 - Sertão Central - Quixadá - CE.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras.** São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias.** 6. Ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

