



A LUDICIDADE NO ENSINO DA MULTIPLICAÇÃO: TABULEIRO, AMARELINHA E CORRIDA DA MATEMÁTICA

Ana Karolyna Henrique da Silva¹, Émely Beatriz de Melo Silva², Jéssica Maria da Silva Alves³, Vanessa Mayara da Silva⁴, Carla Fernanda Silva do Prado⁵

¹Aluna do Curso de Licenciatura em Pedagogia – FAST

²Aluna do Curso de Licenciatura em Pedagogia – FAST

³Aluna do Curso de Licenciatura em Pedagogia – FAST

⁴Aluna do Curso de Licenciatura em Pedagogia – FAST

⁵ Professor do Curso de Licenciatura em Pedagogia – FAST

henriquekarolyna8@gmail.com, emely.bia1234@gmail.com,

jessicamarih234@gmail.com, vmayara684@gmail.com, carla.prado@upe.br

1 INTRODUÇÃO

A extensão matemática foi realizada a partir do componente curricular Metodologia do Ensino de Matemática, sendo importante destacar que a matemática é imprescindível para o desenvolvimento do raciocínio lógico, visto que está presente no cotidiano. Segundo Moura (2007), aprender matemática envolve mais do que dominar uma linguagem; implica desenvolver modos de agir que permitem ao indivíduo lidar com outros conhecimentos e encontrar soluções para problemas pessoais e coletivos. Dessa forma, é perceptível entender que o ensino de matemática precisa ir além da teoria, promovendo práticas pedagógicas que favoreçam e instiguem o pensamento crítico e a autonomia da criança.

As observações foram realizadas no Ensino Fundamental, sendo possível identificar dificuldades das crianças em relação ao ensino das operações matemáticas. Optamos por escolher a turma do 4º ano do Ensino Fundamental, que apresentava mais dificuldades. Por esse motivo, foram criados e adaptados jogos matemáticos focados na operação de multiplicação, por ser a principal dificuldade identificada. Para tal, Cabral (2006) afirma que, com o surgimento de novas concepções de ensino, as atividades lúdicas são estratégias educativas eficazes para o ensino contextualizado, tornando o conteúdo mais envolvente e significativo. Assim, evidencia-se que a utilização de jogos possibilita diretamente uma aprendizagem mais acessível e dinâmica para os alunos.



Como afirma Silva (2005), o método de ensinar precisa estar ligado a práticas que promovam a participação do aluno, uma vez que aprender e se divertir é essencial para o ensino. O objetivo deste trabalho, portanto, é analisar o ensino da matemática com foco na multiplicação, destacando a importância dos jogos como recurso didático para desenvolver um ensino mais significativo. Desse modo, a proposta da extensão pedagógica de matemática é introduzir o ensino de forma distinta da prática tradicional, demonstrando que o lúdico pode tornar a prática educativa envolvente.

2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada pelo estudo caracteriza-se em uma pesquisa de teor qualitativo, com natureza descritiva, tendo como objetivo compreender o processo de aprendizagem por meio de uma intervenção pedagógica. Sendo assim, a pesquisa qualitativa teve como base teórica autores como Silva (2005), Moura (2007), Cabral (2006) e Kishimoto (1994), para aprofundar o texto sobre o lúdico e a metodologia de ensino. “A pesquisa qualitativa é uma abordagem essencial na investigação científica, que se baseia na compreensão aprofundada e na interpretação dos fenômenos estudados, buscando explorar a complexidade e a riqueza dos contextos sociais, culturais e individuais” (Guerra et al., 2024). Nesse sentido, nota-se que essa abordagem permite uma análise mais detalhada do processo de aprendizagem dos discentes.

Além disso, enfatiza-se que a investigação ocorreu em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, através de uma atividade pedagógica realizada no pátio da escola. O intuito da intervenção era proporcionar uma aula lúdica e significativa. Assim, os procedimentos metodológicos partiram da observação direta e do registro das atividades realizadas, considerando as interações, estratégias e obstáculos escolares apresentados pelos alunos, configurando-se como análise de conteúdo, entendida como “um conjunto de técnicas de análises das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (...) que permitem a inferência de conhecimentos” (Bardin, 2016, p. 46). Desse modo, destaca-se que a interpretação dos dados, de forma significativa e organizada, possibilita a contribuição para uma compreensão mais eficiente dos resultados.



3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Foi realizada uma intervenção com o projeto de multiplicação na turma do 4º ano do Ensino Fundamental. Foram utilizados três recursos ludo-pedagógicos: a Amarelinha da Multiplicação, o Tabuleiro da Multiplicação e a Corrida da Multiplicação. Os alunos foram organizados em três grupos. Na Amarelinha da Multiplicação, o colega da dupla auxiliava no cálculo. Observamos dificuldades na memorização das tabuadas.

No Tabuleiro da Multiplicação, os alunos resolviam as operações. Os alunos demonstraram entusiasmo ao competir. A Corrida da Multiplicação foi a atividade mais aguardada e aconteceu em formato competitivo entre duplas. Observamos que muitos estudantes ainda necessitavam de cálculos manuais, mas se dedicaram à atividade.

O resultado evidencia a importância da participação ativa dos estudantes, conforme discutido por Silva (2005), reforçando a necessidade de estratégias que favoreçam o envolvimento do estudante. Assim, reforça-se que o ensino-aprendizagem acontece de maneira mais eficiente quando o estudante participa ativamente do processo educativo. Durante a intervenção, vivenciamos momentos de participação e socialização. A ludicidade transformou uma operação considerada difícil em uma experiência significativa, favorecendo o processo de ensino-aprendizagem. As principais dificuldades observadas estiveram relacionadas à memorização das tabuadas.

Contudo, o trabalho em dupla e a dinâmica coletiva contribuíram para a participação dos estudantes, encontrando estratégias próprias para chegar aos resultados. Conforme a abordagem qualitativa apresentada por Moura (2007), a análise dessas dificuldades permite compreender melhor o processo de aprendizagem. Desse modo, é possível identificar caminhos mais viáveis quando se desenvolvem habilidades matemáticas eficientes para o ensino.

A APLICABILIDADE DOS JOGOS NO ENSINO DA MULTIPLICAÇÃO

Os jogos didáticos são ferramentas importantes no processo de aprendizagem. Quando a criança aprende por meio de jogos, ela absorve os conceitos de forma



significativa. Atividades como tabuleiros e amarelinha da multiplicação estimulam o raciocínio lógico, a resolução de problemas e o pensamento estratégico. Os jogos promovem a participação, a socialização e a autonomia dos alunos. Pesquisadores como Piaget e Vygotsky vão destacar que a criança constrói conhecimento quando interage, experimenta e descobre, e os jogos irão possibilitar exatamente esse tipo de experiência.

O PAPEL LÚDICO NA EVOLUÇÃO DA APRENDIZAGEM MATEMÁTICA

O lúdico envolve atividades que despertam interesse na criança. Quando o professor utiliza o lúdico no ensino da matemática, ele converte a aprendizagem em algo mais próximo da realidade do aluno e menos abstrato. Segundo Kishimoto (1994), o lúdico favorece o desenvolvimento integral, permitindo que o aluno aprenda enquanto explora, experimenta e se diverte. Portanto, o uso de métodos lúdicos se configura como uma prática pedagógica eficaz para tornar o ensino mais atrativo e significativo. Por meio de atividades como a amarelinha matemática e jogos de tabuleiro, o professor cria um ambiente onde a multiplicação deixa de ser repetitivo e se torna mais prazerosa. O lúdico, contudo, facilita a compreensão, reduz a ansiedade e aumenta a confiança do estudante diante dos desafios matemáticos.

4 CONCLUSÃO

As observações permitiram identificar dificuldades nas operações matemáticas, com foco na multiplicação. Muitos alunos ainda se sentiam desorientados com a falta de estratégias que favorecessem uma compreensão mais concreta. A presença de estudantes com TDAH também evidenciou a necessidade de metodologias diferenciadas. O uso da ludicidade favoreceu o entendimento dos conteúdos, reforçando a importância de um ensino que relaciona o brincar à aprendizagem matemática.

Nossa contribuição no espaço escolar aconteceu por meio da criação e aplicação de jogos matemáticos focados na multiplicação, como a amarelinha, o tabuleiro e a corrida da multiplicação. A intervenção possibilitou que os alunos aprendessem de forma mais significativa, auxiliando na superação das dificuldades identificadas nas



observações e favorecendo avanços na aprendizagem. Assim, nossa atuação reforçou a importância da ludicidade no ensino da matemática e mostrou que o uso de estratégias lúdicas promove uma aprendizagem mais significativa.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

CABRAL, M. A. **A utilização de jogos no ensino de matemática**. UFSC. Santa Catarina, 2006.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

MOURA, M. **Matemática na infância**. In MIGUEL, M. R.; AZEVEDO, M. G. (Org.). Educação Matemática na infância: abordagens e desafios. Vila Nova de Gaia. Gailivro, 2007.

SILVA, M. S. da. **Clube de matemática: jogos educativos**. 2.ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.

GUERRA, A. de L. e R.; STROPARO, T. R.; COSTA, M. da; CASTRO JÚNIOR, F. P. de; LACERDA JÚNIOR, O. da S.; BRASIL, M. M.; CAMBA, M. **Pesquisa qualitativa e seus fundamentos na investigação científica**. Revista de Gestão e Secretariado, [S. l.], v. 15, n. 7, p. e4019, 2024. DOI: 10.7769/gesec.v15i7.4019. Disponível em: <https://ojs.revistagesec.org.br/secretariado/article/view/4019>. Acesso em: 28 mar. 2026.