



# 11ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS & 8º Simpósio de Pós-Graduação

## A IMPORTÂNCIA DO ENSINO LÚDICO NA MATEMÁTICA

**Caroline J. V. PINHEIRO<sup>1</sup>; Eliana R. MOREIRA<sup>2</sup>**

### RESUMO

A verdadeira educação é aquela que instiga o desejo do indivíduo de explorar, observar, trabalhar, jogar e acreditar. Levando em conta essa perspectiva, a educação precisa organizar os seus conhecimentos, partindo dos interesses dos alunos, e desse modo, levá-los a outros patamares de aprendizagem. Esse trabalho tem como objetivo, mostrar a importância do ensino lúdico de matemática nas escolas, fazendo com que os alunos aprendam mais e deixem de temer a matéria. Foram realizadas algumas atividades lúdicas com os alunos e através delas, foi possível observar o quanto importante é os professores buscarem novas formas de ensino e intercalar o ensino teórico com o ensino lúdico.

**Palavras-chave:** Jogos; Aprendizagem; Ensino Matemático; Raciocínio

### 1. INTRODUÇÃO

O ensino lúdico vêm fazendo cada vez mais parte no processo de educação dos alunos nas escolas. Como tem objetivo de envolver mais os alunos para que estes entendam melhor as matérias, é indispensável tê-lo como método de ensino.

Santos (2000, p.42) enfatiza que por meio dos jogos a aula torna-se mais prazerosa, o professor age como agente construtor do desenvolvimento do aluno, estabelecendo o interesse e a disciplina. Conforme as Diretrizes Curriculares da Educação Básica “a matemática deixou de ser vista como um conjunto de conhecimentos universais e teoricamente bem definidos e passou a ser considerada como um saber dinâmico, prático e relativo” (2006, p.45). Ou seja, a matemática é vista como uma matéria pronta e acabada que não pode ser divertida e é por isso que grande parte dos alunos acham-na chata e difícil.

O ensino lúdico na matemática desenvolve o raciocínio lógico das crianças e suas habilidades; levam-nas a gerar a matemática como uma disciplina prazerosa e proporcionam às crianças de vínculos positivos na relação professor-aluno.

O ensino lúdico na educação de Santos (2000, p.37) relata que propõe estímulo ao interesse

1 Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS – *Campus Inconfidentes*. E-mail: [vitorinocarol6@gmail.com](mailto:vitorinocarol6@gmail.com)

2 Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS – *Campus Inconfidentes*. E-mail: [reliana120@gmail.com](mailto:reliana120@gmail.com)

do aluno, desenvolvendo sua experiência pessoal e social, colabora a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico levando ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Com os jogos matemáticos, os alunos podem encontrar equilíbrio entre o real e o imaginário e ampliar seus conhecimentos e o raciocínio lógico matemático.

A matemática está presente no cotidiano de todo cidadão e desempenha papel decisivo na vida das pessoas ajudando-as a resolver diversas situações. Ao olhar as horas no relógio, fazer as refeições, caminhar pela rua e fazer compras, exercitam-se os conhecimentos matemáticos.

Quando as escolas promovem o ensino da matemática de forma mecânica, os alunos se condicionam a receber informações prontas e não desenvolvem a capacidade de resolver situações problemáticas.

Ensinar matemática é desenvolver o raciocínio lógico independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas.

Como afirma Antunes (2003, p.14) “uma criança que joga, faz porque se diverte, dessa diversão surge a aprendizagem, a maneira como o professor trabalha as regras e ensina os esquemas de relações interpessoais e de convívios éticos”. Ou seja, o jogo, por sua natureza lúdica e problematizadora possibilita às crianças a criar uma imagem a respeito de si mesmo, manifestar gostos e desejos, dúvidas, críticas, etc.

O jogo é umas das alternativas que os professores podem explorar para auxiliar na construção de diversos conhecimentos e também estimular a instituição de elos mais receptivos e agradáveis para contrapor as manifestações repulsivas que muitos alunos têm em relação a matemática.

## **2. MATERIAIS E MÉTODOS**

O objetivo principal deste trabalho é fazer o uso dos jogos para que às crianças possam aprender matemática não só na teoria, mas também na prática. Tendo em vista a importância do ensino lúdico para a matemática foram elaborados alguns jogos matemáticos para a intervenção escolar que ocorreu no dia 29 de junho de 2019 na Escola Estadual Secretário Olinto Orsini no período da manhã destinados aos alunos de 6º, 7º e 8º anos.

Os jogos levados foram:

Tabuleiro de Xadrez;

Tabuleiro de Multiplicação e Divisão;

Dominó de Subtração;

Torre de Hanói;

Produto com dadinhos;

Jogo da memória envolvendo a multiplicação;

Jogo da velha

Os jogos ficaram distribuídos em 3 salas e os alunos puderam jogar quais jogos eles quisessem, desde que todos jogassem pelo menos uma vez, todos os jogos.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Durante a intervenção, pode-se perceber que os alunos estavam empolgados com os jogos e quando terminavam um, rapidamente partiam para outro.

Apesar da grande parte dos alunos ter gostado dos jogos, os responsáveis puderam perceber algumas dificuldades por parte dos alunos ao resolverem, por exemplo, algumas contas que o jogo necessitava que fossem resolvidas.

No jogo da memória e no tabuleiro de multiplicação e divisão pode-se perceber a falta do domínio dos alunos em multiplicar um número pelo outro, o que dificultou o desenvolvimento dos jogos. Também na parte de divisão, como aconteceu na multiplicação, percebeu-se grande dificuldade dos alunos ao ter que resolver contas do tipo 16 dividido por 4 e até mesmo 4 dividido por 4, na qual a primeira resposta dada por alguns alunos era que o resultado dessa divisão era 0.

No dominó de subtração os alunos apresentaram domínio do cálculo mental, porém, ao fazerem a conta no papel, apresentaram erros no desenvolvimento da subtração no que se refere aos “empréstimos”, esquecendo que após “emprestar” um número do outro número, deve-se subtrair o valor emprestado no minuendo.

Conforme foi se percebendo dúvidas como as citadas acima, os responsáveis foram orientando os alunos e o jogo foi caminhando conforme eles foram entendendo como se resolvia determinada conta.

### **4. CONCLUSÕES**

Através dos jogos, as crianças – mesmo que sem perceber – trabalhavam a todo instante com a matemática, com o raciocínio lógico e com os conteúdos que são passados diariamente a elas em

sala de aula pelos professores.

Em virtude dos fatos mencionados, conclui-se que deve haver uma junção da parte teórica da matemática com a parte lúdica, pois somente assim os alunos vão perder o medo que sentem pela matéria e vão começar a enxergá-la como algo possível e divertido de se aprender e não algo difícil.

Para Luckesi (2000, p.97), a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis” .

Segundo Teixeira (1995, p.23) através da ludicidade terá uma finalidade no aprendizado, uma vez que o ser que brinca e joga, é também o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

A matemática é uma matéria que possui vários caminhos para que se construam vários jogos divertidos que façam com que os alunos aprendam as propriedades e não só apenas as decorem para conseguir notas boas nas provas.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecimentos a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – por nos conceder a bolsa do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 12. ed. Petrópolis: 2003. p. 14.

LUCKESI, Cipriano. **Ensaio de ludopedagogia**. N. 1, Salvador UFBA/FACED, 2000. p. 97.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica Matemática**. 2008. p. 45.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis. Vozes. 2000b. p.37.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis. Vozes. 2000b. p.42.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995. p.23.