



Esta obra está sob o direito de Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

## A IMPORTÂNCIA DO ENSINO LÚDICO NA MATEMÁTICA EM SALA DE AULA

*Márcio Moésio Guedes de Mendonça*

### RESUMO

O ensino lúdico, uma abordagem educacional que incorpora jogos e atividades divertidas, revoluciona a sala de aula, tornando o aprendizado dinâmico e cativante. Ao invés de apenas transmitir informações, busca estimular a criatividade e o pensamento crítico dos alunos. Essa metodologia promove o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como colaboração e resolução de problemas. Especialmente em disciplinas como matemática, onde muitos alunos enfrentam bloqueios, os jogos oferecem uma oportunidade de aprendizado ativo e motivador. Além de tornar os conceitos mais acessíveis, os jogos fomentam a colaboração entre os estudantes. Embora sua implementação demande recursos e tempo, o ensino lúdico complementa diversas abordagens pedagógicas, proporcionando uma educação mais envolvente e significativa para os alunos, preparando-os para os desafios do século XXI com confiança e criatividade.

**Palavras-chave:** Matemática, ensino, jogos, metodologia e lúdico

## **INTRODUÇÃO**

No cenário educacional contemporâneo, o ensino lúdico emerge como uma poderosa ferramenta para transformar a experiência de aprendizado dos alunos. Esta abordagem pedagógica inovadora transcende as limitações das tradicionais salas de aula, introduzindo elementos de diversão e jogo no processo educacional. Ao invés de simplesmente transmitir conhecimento, o ensino lúdico busca envolver os alunos de forma dinâmica e envolvente, estimulando não apenas a absorção de informações, mas também o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI. Especialmente no contexto da matemática, onde desafios de compreensão e motivação são comuns, os jogos e atividades lúdicas oferecem uma abordagem acessível e atraente para explorar conceitos complexos. Neste contexto, exploraremos os benefícios, desafios e potenciais do ensino lúdico, destacando sua capacidade de promover um aprendizado significativo e transformador para os alunos.

No cenário atual da educação, o ensino lúdico desponta como uma abordagem essencial e oportuna para enfrentar os desafios presentes nas salas de aula. Com a crescente demanda por métodos de ensino mais dinâmicos e inclusivos, o ensino lúdico oferece uma resposta eficaz, proporcionando uma experiência de aprendizagem envolvente

e significativa. Em um mundo cada vez mais digital e complexo, os alunos estão expostos a uma infinidade de estímulos e distrações, o que pode dificultar sua concentração e motivação. Nesse contexto, a integração de jogos, atividades criativas e práticas lúdicas não apenas captura a atenção dos alunos, mas também os incentiva a explorar, experimentar e aprender de forma ativa e autônoma. Além disso, o ensino lúdico promove o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe, comunicação e resolução de conflitos, preparando os alunos não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para uma participação efetiva na sociedade do século XXI. Assim, diante dos desafios e oportunidades presentes na educação contemporânea, o ensino lúdico se destaca como uma abordagem inovadora e necessária para promover um aprendizado significativo e transformador.

## **REFLEÇÃO SOBRE O LÚDICO NO ENSINO DE MATEMÁTICA**

O ensino lúdico é uma abordagem pedagógica que incorpora jogos, brincadeiras e atividades divertidas no processo de aprendizagem. Essa metodologia revolucionária vai além das tradicionais salas de aula, proporcionando uma experiência educacional dinâmica e envolvente. Ao invés

de simplesmente transmitir informações, o ensino lúdico busca estimular a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas de forma natural e instigante. Segundo Groenwald e Timm, Borin afirma que os jogos contribuem bastante nesse sentido:

Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes positivas frente a seus processos de aprendizagem. (GROENWALD, 07/2008)

Uma das principais vantagens do ensino lúdico é o seu poder de tornar o aprendizado mais acessível e significativo para os alunos. Ao transformar conceitos abstratos em experiências tangíveis e interativas, os estudantes são incentivados a explorar, experimentar e descobrir por si mesmos. Isso não apenas aumenta a retenção do conhecimento, mas também promove um ambiente de aprendizagem inclusivo, onde diferentes estilos e ritmos de aprendizagem são respeitados e valorizados.

Além disso, o ensino lúdico promove o desenvolvimento de habilidades

socioemocionais essenciais sendo a matemática uma das principais. Ao colaborar com os colegas em jogos de equipe, resolver problemas em conjunto e lidar com desafios de forma criativa, os alunos aprendem a trabalhar em grupo, a comunicar suas ideias de forma eficaz e a desenvolver empatia e respeito pelos outros. Essas habilidades são fundamentais não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para o sucesso na vida pessoal e profissional Para D'Ambrósio (1986, p.36):

A Matemática é o maior fator de exclusão nos sistemas escolares. O número de reprovações e evasões é intolerável. Em vista disso, faz-se necessário inovar ações pedagógicas que promovam mudanças no sentido de reverter esse quadro. [...] atribuir à Matemática o caráter de uma atividade inerente ao ser humano, praticada com plena espontaneidade, resultante de seu ambiente sociocultural e conseqüentemente determinada pela realidade material na qual o indivíduo está inserido. Portanto a Educação Matemática é uma atividade social muito específica, visando aprimoramento dessa atividade.

Outro aspecto crucial do ensino lúdico é a sua capacidade de despertar o interesse e a curiosidade dos alunos. Ao transformar o processo de aprendizagem em uma experiência divertida e estimulante, os educadores conseguem capturar a atenção dos estudantes e inspirá-los a explorar novos tópicos e áreas de conhecimento. Isso cria um ciclo positivo onde a motivação intrínseca

alimenta o desejo de aprender, gerando um impacto duradouro no engajamento e no desempenho acadêmico.

O ensino lúdico de matemática em sala de aula oferece uma abordagem dinâmica e envolvente para o aprendizado deste importante campo. Ao invés de simplesmente apresentar fórmulas e problemas em um contexto abstrato, os educadores podem utilizar jogos, quebra-cabeças e atividades práticas para tornar os conceitos matemáticos mais acessíveis e interessantes para os alunos. Por exemplo, jogos de tabuleiro que envolvem contagem, operações básicas e estratégia incentivam os estudantes a aplicar conceitos matemáticos de uma forma divertida e desafiadora. Essas atividades não apenas estimulam o raciocínio lógico e a resolução de problemas, mas também promovem a colaboração entre os alunos, criando um ambiente de aprendizado colaborativo e motivador Segundo Smole e Diniz (2007, p.12): [...], o jogar pode ser visto como uma das bases sobre a qual desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente.

Entendemos que a dimensão lúdica envolve desafio, surpresa, possibilidade de fazer novo, de querer superar os obstáculos iniciais e o incômodo por não controlar todos os resultados. Esse aspecto lúdico faz do jogo um contexto natural para o surgimento de

situações problema cuja superação exige do jogador alguma aprendizagem e certo esforço na busca para sua solução.

No entanto, apesar de todos os benefícios do ensino lúdico, sua implementação eficaz requer um compromisso significativo por parte dos educadores e das instituições de ensino. É necessário fornecer recursos adequados, capacitação profissional e tempo suficiente para planejar e executar atividades lúdicas de alta qualidade. Além disso, é importante reconhecer que o ensino lúdico não é uma solução única para todos os desafios educacionais, mas sim uma ferramenta poderosa que pode complementar e enriquecer uma variedade de abordagens pedagógicas Smole e Diniz (2007, p.12) afirmam que,

Um fato importante a destacar é que o caráter dinâmico e refletido esperado com o uso do material pelo aluno não vem de uma única vez, mas é construído e modificado no decorrer das atividades de aprendizagem. Além disso, toda complexa rede comunicativa que se estabelece entre os participantes, alunos e professor, intervém no sentido que os alunos conseguem atribuir à tarefa proposta com um material didático.

Em suma, o ensino lúdico representa uma abordagem inovadora e eficaz para a educação do século XXI. Ao integrar a diversão e o jogo no processo de aprendizagem, os educadores podem criar

experiências educacionais que são ao mesmo tempo envolventes, significativas e transformadoras. Ao fazer isso, eles não apenas capacitam os alunos a dominar o conteúdo acadêmico, mas também os preparam para enfrentar os desafios e oportunidades do mundo moderno com confiança e criatividade.

## CONCLUSÃO

O ensino lúdico representa mais do que uma simples metodologia educacional; é uma abordagem transformadora que coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem. Ao integrar jogos, brincadeiras e atividades divertidas na sala de aula, os educadores podem estimular o interesse, a curiosidade e a participação ativa dos estudantes. Especialmente na disciplina desafiadora da matemática, o ensino lúdico oferece uma alternativa eficaz para superar bloqueios e motivar os alunos a explorar conceitos complexos de forma engajadora. Além disso, ao promover o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e a colaboração entre os alunos, essa abordagem prepara os estudantes para os desafios do mundo moderno, onde a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas são fundamentais. Embora sua implementação demande esforço e recursos, o ensino lúdico oferece um caminho promissor para uma educação mais inclusiva, significativa e

relevante para o século XXI.

Além disso, em um contexto onde a tecnologia desempenha um papel cada vez mais importante na vida dos alunos, o ensino lúdico oferece uma ponte crucial entre o mundo virtual e o ambiente de aprendizagem tradicional. Ao incorporar elementos de gamificação e recursos digitais, os educadores podem aproveitar o interesse natural dos alunos pela tecnologia para enriquecer ainda mais a experiência de aprendizagem. Isso não só mantém os alunos engajados, mas também os prepara para enfrentar os desafios e oportunidades de um mundo cada vez mais digitalizado. Portanto, a adoção e a expansão do ensino lúdico no cenário educacional atual representam não apenas uma resposta aos desafios existentes, mas também uma oportunidade de capacitar os alunos para um futuro repleto de possibilidades.

## REFERENCIAS

ALMEIDA, P. N. Educação lúdica: **Técnicas e Jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1987.

ANTUNES. C. **Jogos para estimulação das inteligências múltiplas**. 11. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

BECKER, F. **Modelos Pedagógicos e Modelos Epistemológicos**. In: SILVA, L. H.;

AZEVEDO, J. C. (Org). Paixão de Aprender II. Petrópolis: Vozes, 1995.

**BORIN, J. Jogos e Resolução de Problemas: Uma estratégia para as aulas de matemática.** 2ª ed. São Paulo: IME-SP, 1996.

D'AMBROSIO, Beatriz S. **Como ensinar matemática hoje? Temas e Debates.** SBEM. Ano II. N2. Brasília. 2010.

D AMBRÓSIO, Ubiratan. **Etnomatemática: elo entre as tradições e a modernidade.** Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SMOLE, Katia Stocco; DINIZ, Maria I. De Souza Vieira; CÂNDIDO, Patrícia Terezinha. **Resolução de problemas.** Portão Alegre: Artmed, 2000. Coleção Matemática de 0 a 6. Vol.2.

SMOLE, Katia Stocco; DINIZ, Maria I. De Souza Vieira; CÂNDIDO, Patrícia Terezinha. **Cadernos do Mathema: jogos de matemática de 1º a 5º anos.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.  
GROENWALD, C. L. O.: TIMM, U. T. **Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula.** Disponível em: . Acesso em: 03 maio. 2012.