

A IMPORTÂNCIA DO ENSINO LÚDICO NA MATEMÁTICA EM SALA DE AULA THE IMPORTANCE OF PLAYFUL TEACHING IN MATHEMATICS IN THE CLASSROOM

ISSN: 2674-662X. DOI: 10.29327/2334916.19.2-31

Márcio Moésio Guedes de Mendonça ¹

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.

ABSTRACT

Playful teaching, an educational approach that incorporates fun games and activities, revolutionizes the classroom, making learning dynamic and captivating. Instead of just transmitting information, it seeks to stimulate students' creativity and critical thinking. This methodology promotes the development of socio-emotional skills, such as collaboration and problem solving. Especially in subjects like math, where many students face blocks, games provide an opportunity for active and motivating learning. In addition to making concepts more accessible, games encourage collaboration between students. Although its implementation requires resources and time, playful teaching complements different pedagogical approaches, providing a more engaging and meaningful education for students, preparing them for the challenges of the 21st century with confidence and creativity.

KEYWORDS: Mathematics. Teaching. Games. Methodology and Play.

¹ Graduação em Matemática. Licenciatura pela Universidade Estadual do Tocantins (2010). Especialização em Psicopedagogia pela FACOTUR (2010). Mestrando em Ciências da Educação pela ACU - Absolute Christian University.
CURRÍCULO LATTES: lattes.cnpq.br/773916427679741

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. Em vez 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.

REFLEXÃO 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. Em vez 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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.

REFERÊNCIAS

- 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.
- MOLE, 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.
