

LUDICIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA: JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Camila Soraya Titon Dani¹, Izolete dos Santos Riqueti²

1. Discente do curso de graduação de Licenciatura em Pedagogia, Unoesc, Campos Novos, SC
2. Docente do curso de Licenciatura em Pedagogia, Unoesc, Campos Novos, SC

Autor correspondente: Camila Soraya Titon Dani, camila_dani.16@hotmail.com

Área: Ciências da Educação

Introdução: O ensino da Matemática, muitas vezes associado a práticas tradicionais e abstratas, tende a gerar dificuldades e desmotivação nos estudantes. A ludicidade pode ser uma alternativa pedagógica capaz de tornar a aprendizagem mais prazerosa, favorecendo o raciocínio lógico, a criatividade e a participação ativa das crianças. Este estudo foi desenvolvido a partir do projeto Ludicidade no ensino da Matemática: jogos e brincadeiras no Ensino Fundamental, com o intuito de compreender como elementos lúdicos contribuem para o processo de ensino-aprendizagem da Matemática nos anos iniciais. **Objetivo:** O principal objetivo foi investigar a relevância e as possibilidades do uso de atividades lúdicas no ensino da matemática nos anos iniciais, identificando suas contribuições para a motivação, o interesse e a aprendizagem dos alunos, bem como os desafios enfrentados na prática pedagógica. **Método:** A pesquisa adotou abordagem qualitativa, com investigação participativa, fundamentada em revisão bibliográfica e em práticas pedagógicas desenvolvidas em uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental. Durante a intervenção, foram propostas atividades utilizando ábaco confeccionado com materiais recicláveis, material dourado e o jogo "Nunca Dez". Os dados foram registrados em caderno de campo e analisados com base na articulação entre prática e teoria, considerando autores que discutem a importância do lúdico na Matemática. **Resultados:** Os resultados evidenciaram que a utilização de recursos lúdicos promoveu maior interesse e envolvimento dos estudantes, estimulando a participação ativa nas aulas. A exploração dos conteúdos matemáticos, por meio do ábaco despertou curiosidade e engajamento, embora muitos alunos apresentassem dificuldades na realização das trocas entre ordens numéricas. O material dourado facilitou a visualização do valor posicional e da composição/decomposição dos números, permitindo compreender a transição do 999 para o 1000. Já o jogo "Nunca Dez" proporcionou vivências práticas do agrupamento e reagrupamento, ainda que tenha revelado insegurança dos alunos diante das trocas. Tais dificuldades reforçam a relevância do lúdico e do material manipulativo, como estratégia para tornar visíveis processos matemáticos. **Conclusão:** Conclui-se que a integração da prática lúdica de jogos e materiais manipulativos no ensino da Matemática favorece a compreensão do Sistema de Numeração Decimal, desperta maior interesse dos alunos e contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico. Apesar dos desafios encontrados, na compreensão das trocas entre ordens, a ludicidade é um recurso eficaz para a aprendizagem, pois de fato as crianças não desistiram da atividade ao sentirem dificuldades, demonstrando o potencial como estratégia metodológica no ensino da Matemática.

Palavras-chave: Matemática Lúdica; Ábaco; Material Manipulativo; Ludicidade.