

## **A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS LÚDICOS NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA**

Fidellys Douglas Lima Silva<sup>1</sup>

### **RESUMO**

Este artigo analisa a contribuição da formação continuada de professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental para a utilização de recursos lúdicos no ensino da Matemática. Partindo da compreensão de que práticas pedagógicas tradicionais muitas vezes limitam a participação dos estudantes e dificultam a aprendizagem, a pesquisa busca demonstrar como a ludicidade pode ampliar o engajamento, o interesse e o desenvolvimento do raciocínio matemático. A formação foi organizada em encontros teóricos e práticos, nos quais os professores participaram de oficinas, experimentação de jogos e elaboração de atividades lúdicas voltadas à sala de aula. Os dados foram coletados por meio de observações, relatos escritos e questionários descritivos, sendo analisados pela técnica de análise de conteúdo. Os resultados indicam que a formação continuada promoveu mudanças significativas na compreensão e na postura dos docentes em relação ao uso de jogos matemáticos. Antes do curso, muitos utilizavam o lúdico apenas como recreação, sem intencionalidade pedagógica. Após o percurso formativo, percebeu-se maior segurança dos professores para planejar, mediar e avaliar atividades lúdicas, considerando os objetivos de aprendizagem e as competências da BNCC. Além disso, relataram aumento no interesse dos alunos, melhora no desempenho e maior participação durante as aulas. Destaca-se que a ludicidade, quando utilizada de forma planejada, favorece a construção de conceitos, estimula a resolução de problemas, a cooperação e a comunicação entre os estudantes. Conclui-se que a formação continuada é um caminho eficaz para a ressignificação das práticas docentes e para o fortalecimento de metodologias ativas na Educação Matemática. Recomenda-se que programas formativos que integrem jogos e atividades lúdicas sejam ampliados, garantindo condições para que o ensino da Matemática se torne mais significativo, dinâmico e prazeroso.

**Palavras-chave:** Ludicidade; Formação continuada; Ensino da Matemática.

---

<sup>1</sup>Mestrando em Ciências da Educação da Universidade Autônoma de Assunção – PY/UAA, fidellysdouglas8@gmail.com



## INTRODUÇÃO

A formação continuada de professores é essencial para aprimorar práticas pedagógicas e enfrentar os desafios do ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A integração de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, emerge como uma estratégia eficaz para tornar o ensino mais atrativo e significativo. No entanto, muitos docentes ainda demonstram insegurança ou resistência em incorporar essas abordagens em suas aulas. Este estudo investiga como um curso de formação continuada pode contribuir para a reflexão e utilização intencional de recursos lúdicos no ensino da Matemática, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo.

Nos anos iniciais, os estudantes estão em uma fase de construção de conceitos, e a Matemática tende a ser compreendida quando os conteúdos fazem sentido dentro de experiências concretas. Entretanto, práticas tradicionais baseadas apenas na repetição e na memorização de algoritmos acabam afastando os alunos do pensamento matemático. A ludicidade, ao contrário, pode atuar como elemento mediador, pois transforma conhecimentos abstratos em experiências reais, relacionando o conteúdo escolar ao cotidiano dos estudantes.

Nesse sentido, pesquisas já evidenciam que o brincar não é oposto ao aprender, mas um caminho que potencializa a aprendizagem. Como afirma Kishimoto (2011):

“O jogo constitui uma atividade essencial para a construção de conhecimentos, pois favorece o desenvolvimento intelectual, social e afetivo da criança. Ao jogar, o aluno é instigado a levantar hipóteses, testar estratégias, lidar com regras e tomar decisões, habilidades fundamentais para o pensamento matemático.”

Mesmo diante desses benefícios, muitos profissionais da educação ainda demonstram resistência ou desconhecimento sobre como utilizar o lúdico como recurso pedagógico. Muitos afirmam não ter formação específica, materiais adequados ou tempo para inserir jogos no planejamento. Por isso, a formação continuada passa a ser um espaço



fundamental de diálogo, estudo e ressignificação das práticas. Mais que aprender a usar jogos, é necessário compreender sua intencionalidade pedagógica.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e os documentos oficiais que orientam a Educação Básica também reconhecem a importância dos recursos lúdicos, especialmente por estimularem resolução de problemas, tomada de decisões e raciocínio lógico. Sobre isso, Antunes (2012) destaca:

“A aprendizagem significativa acontece quando a criança é desafiada a pensar e agir. O lúdico não é apenas ferramenta de diversão; é um instrumento que impulsiona a construção do conhecimento, permitindo que o aluno vivencie situações que exigem reflexão, análise e criatividade, tornando a Matemática mais viva e concreta.”

Dessa forma, compreender como professores se apropriam de práticas lúdicas durante a formação continuada é fundamental para transformar o ensino. Ao vivenciar jogos, criar materiais, testar estratégias e analisar resultados, o docente constrói autonomia e confiança para aplicar essas metodologias em sala de aula. Além disso, o trabalho com recursos lúdicos favorece a cooperação entre estudantes, o desenvolvimento da oralidade, a argumentação e o pensamento crítico.

Assim, este artigo busca analisar a contribuição de um processo de formação continuada para o desenvolvimento de práticas lúdicas no ensino da Matemática nos anos iniciais, discutindo percepções dos professores envolvidos, potencialidades observadas e desafios encontrados. Espera-se que esta pesquisa contribua para o fortalecimento de práticas pedagógicas inovadoras, tornando o ensino da Matemática mais prazeroso, participativo e significativo, promovendo aprendizagens reais e duradouras.



## METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, com foco na compreensão das percepções, mudanças e reflexões dos professores após participarem de uma formação continuada voltada à utilização de recursos lúdicos no ensino da Matemática. A escolha por essa abordagem justifica-se pela necessidade de analisar aspectos subjetivos do processo formativo, como experiências, sentimentos, desafios e aprendizagens dos participantes. De acordo com Bogdan e Biklen (1994),

“na perspectiva qualitativa, o pesquisador preocupa-se mais com o processo do que simplesmente com o produto, pois busca compreender como os sujeitos atribuem sentido às suas práticas, às interações e à realidade em que estão inseridos”.

A pesquisa foi desenvolvida no formato de formação continuada, envolvendo professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental. O curso contou com encontros presenciais e momentos práticos de experimentação de jogos pedagógicos, discussão sobre metodologias ativas e elaboração de atividades lúdicas para sala de aula. Durante o percurso formativo, os docentes puderam refletir sobre suas práticas, conhecer novos recursos e analisar possibilidades de aplicação dos jogos na rotina escolar.

O instrumento principal de coleta de dados foi a observação e o registro das interações, falas e percepções dos professores, além de produções como planos de aula, materiais criados e relatos reflexivos. Após os encontros, foram aplicados questionários descritivos para identificar mudanças na compreensão e no uso pedagógico dos recursos lúdicos.

Para analisar os dados, utilizou-se a análise de conteúdo, buscando categorias que apontassem percepções, avanços e dificuldades dos participantes. Esse tipo de análise permite identificar sentidos e significados atribuídos pelos sujeitos à prática educativa. Conforme Bardin (2011),

“a análise de conteúdo consiste em um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que visa obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores que permitam a



inferência de conhecimentos relativos às condições de produção e recepção dessas mensagens”.

A metodologia adotada possibilitou investigar não apenas o uso dos recursos lúdicos, mas também como os professores ressignificaram suas práticas pedagógicas ao vivenciar o lúdico como estratégia de ensino da Matemática. Desse modo, o estudo valoriza a escuta, a observação e a reflexão docente, compreendendo a formação continuada como um espaço de construção coletiva e transformação profissional.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados indicam que, após a participação no curso de formação continuada, houve um aumento significativo na disposição dos professores em utilizar recursos lúdicos em suas aulas de Matemática. Os docentes relataram maior compreensão sobre a importância do planejamento e da intencionalidade pedagógica ao incorporar jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, observaram-se melhorias no engajamento dos alunos e na compreensão dos conceitos matemáticos abordados.

Durante o curso, muitos professores afirmaram que, antes da formação, utilizavam jogos de forma esporádica e sem objetivos pedagógicos claros. A vivência prática e a discussão teórica favoreceram a ressignificação dessa prática, fazendo com que os recursos lúdicos fossem percebidos não apenas como momentos de descontração, mas como instrumentos de construção do conhecimento. Isso vai ao encontro do que afirma Brougère (1998), ao destacar que:

“O jogo não é um simples passatempo, mas uma atividade que pode ser planejada pedagogicamente para desenvolver competências cognitivas, sociais e afetivas. Quando o professor compreende sua função educativa, o jogo deixa de ser apenas entretenimento e passa a se constituir como espaço privilegiado de aprendizagem.”

Após a formação, os professores relataram maior segurança em selecionar, adaptar ou criar jogos que atendessem às habilidades previstas na BNCC, considerando objetivos claros, regras, mediação e avaliação. Muitos destacaram que os alunos passaram a demonstrar mais interesse e participação durante as atividades, principalmente aqueles



que antes apresentavam maior resistência às tarefas matemáticas tradicionais. O aprendizado tornou-se mais concreto e significativo, uma vez que os estudantes podiam manipular objetos, interagir, levantar hipóteses e testar estratégias.

Os dados também mostraram mudanças no olhar dos docentes sobre o papel do professor durante o jogo. Ao invés de observador passivo, o professor passa a ser mediador do conhecimento, intervindo para provocar reflexões, questionamentos e discussões matemáticas. Como afirma Vygotsky (2007):

“O professor deve assumir uma postura de mediador, organizando situações em que o aluno possa agir, pensar e construir significados. A aprendizagem acontece no diálogo, na interação e na ação partilhada, e o lúdico cria condições reais para que o estudante desenvolva suas capacidades cognitivas em cooperação com o outro.”

Além das percepções docentes, observou-se que as atividades lúdicas contribuíram para a melhoria da socialização dos alunos, do trabalho em equipe e da argumentação matemática. Em jogos que envolviam desafios, contagem, operações, formação de estratégias e resolução de problemas, os alunos precisavam explicar raciocínios, negociar ações e tomar decisões, demonstrando evolução não apenas no conteúdo, mas também nas habilidades socioemocionais.

Portanto, os resultados reforçam que a formação continuada foi fundamental para ampliar o repertório pedagógico dos professores, fortalecer a confiança na utilização do lúdico e promover práticas mais interativas e significativas para o ensino da Matemática. O uso intencional dos jogos possibilitou aulas mais atrativas, aprendizados mais consistentes e maior participação dos estudantes, o que evidencia a importância desse tipo de formação nas escolas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa evidenciou que a formação continuada focada na utilização de recursos lúdicos pode promover mudanças significativas nas práticas pedagógicas dos professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Ao refletirem sobre suas abordagens e experimentarem novas estratégias de ensino, os docentes tornam-se mais aptos a criar



ambientes de aprendizagem mais interativos e eficazes. Recomenda-se a continuidade e expansão de programas de formação que integrem atividades lúdicas, visando à melhoria contínua do ensino da Matemática.

Os dados analisados demonstraram que, quando o professor compreende a intencionalidade pedagógica dos jogos, o ensino deixa de ser centrado apenas na transmissão de conteúdo e passa a priorizar a construção ativa do conhecimento. A aprendizagem torna-se mais prazerosa, significativa e alinhada às necessidades dos estudantes, favorecendo o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, resolução de problemas, argumentação e cooperação.

Além disso, os resultados mostram que a formação não atua apenas como espaço de aquisição de técnicas, mas como momento de reflexão crítica sobre a prática docente, permitindo que os professores repensem suas ações e desenvolvam autonomia para inovar metodologias. Esse movimento é fundamental para romper com modelos tradicionais e ampliar a qualidade do ensino da Matemática.

Outro aspecto relevante é o impacto positivo observado no engajamento e no desempenho dos alunos. Ao vivenciar experiências concretas e desafiadoras por meio dos jogos, as crianças se mostraram mais motivadas e participativas, construindo conceitos matemáticos de forma contextualizada e prazerosa. Isso reforça a importância de políticas públicas e investimentos institucionais que incentivem formações continuadas baseadas em metodologias ativas e recursos lúdicos.

Portanto, conclui-se que a ludicidade é um caminho potente para transformar o ensino da Matemática nos anos iniciais, desde que seja utilizada de forma planejada, consciente e articulada aos objetivos de aprendizagem. Assim, sugere-se que novas pesquisas investiguem o impacto dessas estratégias em diferentes contextos escolares, bem como o acompanhamento a longo prazo das mudanças pedagógicas geradas pela formação continuada.



## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis: Vozes, 2012.

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora, 1994.

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

