

# A UTILIZAÇÃO DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA A PARTIR DO PIBID

Joállison Andrade Rodrigues<sup>1</sup>  
Emyle Kamille Alves da Silva<sup>2</sup>  
Débora Regina Fernandes Benicio<sup>3</sup>

## RESUMO

Esse artigo tem por finalidade apresentar a utilização da ludicidade dentro do ambiente escolar, onde foram colocadas em prática várias atividades pedagógicas com o objetivo de descomplicar a matemática nos anos iniciais. Sabendo que vários fatores durante a pandemia comprometem drasticamente o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, foi possível observar que os alunos do 2º ano do ensino fundamental I da escola pública do município de Guarabira-PB, na qual foram desenvolvidas as atividades realizadas através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), possuíam necessidades em relação à matemática. Ademais, a utilização da ludicidade na sala de aula será analisada ao decorrer deste trabalho, pois o referido programa proporcionou aos bolsistas levar para a prática os conhecimentos adquiridos na teoria durante sua formação inicial no Curso de Pedagogia da UEPB Campus III. Além disso, ao longo deste trabalho será apresentada a experiência de uma oficina ministrada na VIII Semana de Humanidades que ocorreu dentro do III Congresso Universitário da UEPB, cujo tema foi: “Descomplicando a matemática: a utilização da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem para os anos iniciais”. Esta oficina foi pensada e elaborada justamente para tratar sobre as dificuldades encontradas pelos alunos no ensino da matemática nos anos iniciais, pois sabe-se que elas existem, e com a ludicidade é possível superá-las e, por essa razão, os professores precisam ser preparados para isso, porque ludicidade não se trata apenas de brincar, necessita de um preparo e de recursos pedagógicos apropriados, tendo em vista a melhoria da qualidade do ensino desses alunos.

**Palavras-chave:** PIBID. Ensino Fundamental. Recursos. Ludicidade. Experiências.

## 1. INTRODUÇÃO

O tema abordado neste artigo visa o desenvolvimento integral da criança em seu processo de aprendizagem sobre a matemática. Nesse viés, a matemática tem grande importância no processo de aprendizagem, bem como para a vida em sociedade. A

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, [joallison.rodrigues@aluno.uepb.edu.br](mailto:joallison.rodrigues@aluno.uepb.edu.br);

<sup>2</sup> Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [emyle.silva@aluno.uepb.edu.br](mailto:emyle.silva@aluno.uepb.edu.br);

<sup>3</sup> Coordenadora de área responsável na UEPB Campus III - Departamento de Educação, [prof.debora@servidor.uepb.edu.br](mailto:prof.debora@servidor.uepb.edu.br).

matemática é uma disciplina tão significativa quanto outras áreas de conhecimentos, então faz-se necessário o reconhecimento dos pais sobre essa matéria também. Sabe-se que, muitos pais negligenciam de alguma forma a matemática na vida escolar de seus filhos no que diz respeito ao ensino de Matemática. Na escola onde foram realizadas as atividades dos alunos do segundo ano especificamente, pode-se observar os baixos rendimentos, quando na realidade já deveriam saber realizar contas e resolver problemas matemáticos que envolvessem as quatro operações básicas (adição, subtração, multiplicação e divisão). Sendo assim, fez-se necessária a utilização da ludicidade para melhor desenvolvimento da aprendizagem dos referidos alunos. Portanto, consideramos importante a utilização de recursos lúdicos para ajudar no seu processo de desenvolvimento, o que também pode prender muito a sua atenção.

Ademais, estratégias de levar brinquedos para o ambiente da sala de aula sempre se torna algo útil, uma vez que, além de prender a atenção dos alunos, podemos perceber que algumas crianças também desenvolvem sua aprendizagem brincando. Percebe-se que, muitos professores, não utilizam a ludicidade, pois alguns acham que os alunos não estão aprendendo nada, que estão ali apenas brincando só para passar o tempo, mas com a ludicidade, os educandos conseguem desenvolver suas habilidades e aprendizagem. Nesse sentido,

Trabalhar com jogos envolve o planejamento de uma sequência didática. Exige uma série de intervenções do professor para que, mais que jogar, mais que brincar, haja aprendizagem. Há que se pensar como e quando o jogo será proposto e quais possíveis explorações ele permitirá para que os alunos aprendam. (SMOLE, DINIZ e CÂNDIDO, 2007 p. 17)

Sendo assim, faz-se necessário um planejamento maior dos professores para trabalhar a ludicidade de forma significativa, o que requer uma dedicação maior para que os professores possam suprir suas expectativas. Porém, talvez por demandar mais tempo, alguns dos docentes acham que os alunos não conseguem desenvolver sua aprendizagem por meio da ludicidade.

[...] isso pode ser atribuído ao exagero no treino de algoritmos e regras desvinculadas de situações reais, além do pouco envolvimento do aluno com aplicações da Matemática que exijam o raciocínio e o modo de pensar matemático para resolvê-las. (DANTE, 1998, p.13)

Dessa forma, é preciso que sejam planejadas e executadas atividades atrativas na matemática, para que os alunos passem a gostar de aprender os conteúdos deste componente curricular. Quando oferecemos uma proposta de atividade bem planejada e apresentada, podemos perceber o interesse dos alunos em participar de tal atividade, podendo ser uma atividade adaptada para que o aluno tenha compreensão do conteúdo abordado e criatividade

na resolução de problemas. Diante disso, atividades atrativas e planejadas têm o potencial de estimular a curiosidade dos alunos e promover um ambiente de aprendizado mais dinâmico e eficaz.

## **2. METODOLOGIA**

### 2.2 Vivendo a experiência

Para desenvolvermos nosso trabalho junto à turma do 2º ano da escola-campo do PIBID de Pedagogia da UEPB Campus III, buscamos selecionar somente aqueles recursos lúdicos ou jogos educativos que realmente tivessem relevância para a matéria e não possuíssem outras intencionalidades a não ser fazer os alunos aprenderem, gostando e descomplicando a matemática. Dentre eles, iremos citar principalmente aqueles que mais chamaram a atenção dos alunos, como por exemplo: Pipa dos números e Trabalhando as operações, com o auxílio de tesoura e cola (ver imagem 1). Entretanto, esta atividade não é definida como jogo, mas, como atividade lúdica, sim.

Ademais, levando em consideração, a ausência da matemática na vida das crianças, desde o ambiente familiar, sem o incentivo, muitos acabam achando a matemática algo muito difícil de resolver e não conseguem desenvolver as quatro operações (Adição, Subtração, Divisão e Multiplicação). No caso da turma com a qual trabalhamos em 2023, pudemos observar que alguns alunos do 2º ano, especificamente, não reconheciam os números, o que pode ser resultado de inúmeros fatores, como por exemplo, pertencerem a famílias que não possuíam o domínio da matemática ou sofrerem as consequências de um ano pandêmico. Com isso, foram pensadas e elaboradas atividades lúdicas para as crianças que ainda não reconheciam os números.

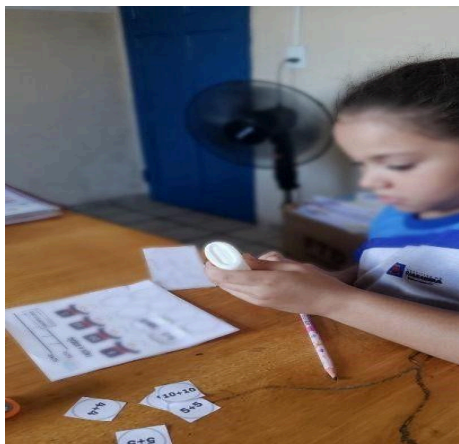
Diante disso, muitas atividades lúdicas com a operação de Adição, especificamente, foram desenvolvidas, tendo em vista que seja uma operação de fácil aprendizagem. Ao longo do ano observamos o avanço na aprendizagem da adição e fomos trabalhando com as outras operações. Então, é importante considerar que quando trabalhamos com muita teoria, quadro e caderno, muitos alunos acabam perdendo o interesse pela matemática, mas quando pensamos em algo lúdico que seja significativo para os educandos, os alunos vão se sentir mais motivados e interessados em aprender os conteúdos da matemática de forma lúdica. Por essa razão, a utilização da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem dos alunos é muito importante.

Imagem 1: Reconhecimento dos números. Data: 02/08/2023



Fonte: Dado da pesquisa (2023)

Imagem 2: Trabalhando a matemática na operação da adição. Data: 26/07/2023



Fonte: Dado da pesquisa (2023)

Sendo assim, os jogos ou atividades lúdicas desenvolvidas na sala de aula servirão como um auxílio, tanto para o docente no momento da mediação, como para os educandos no ato de aprender. As atividades lúdicas, como os jogos, podem facilitar a aprendizagem dos estudantes, desde que sejam pensados de uma maneira adequada, que seja algo planejado e definido pelo docente de forma que sejam alcançados seus objetivos.

Essa deve ser uma das preocupações da escola – reconhecer a importância das atividades lúdicas como condição imprescindível para o aprendizado da criança e que se destaca como instrumento facilitador neste processo. E, para isto acontecer, devem-se superar as condições técnico-racionalistas que buscam receitas prontas de

como ensinar, o que vem a dificultar o avanço das atividades lúdicas na escola. (QUEIROZ 2009, p. 48)

Ao utilizar jogos, é importante estabelecer objetivos que vão além de simples entretenimento ou recompensas. Os jogos podem ser uma ferramenta para estimular o pensamento criativo e ajudar as crianças a superar o estigma de que a matemática é difícil. Quando as crianças veem os jogos como parte integrante da aprendizagem de matemática, elas acabam aprendendo e se envolvendo com a disciplina de forma mais prazerosa, através de um processo divertido e participativo de brincadeira e jogo. Segundo Kishimoto: “Tentar definir o jogo não é uma tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo, cada um pode entendê-la de modo diferente” (KISHIMOTO, 1992, p.13). Através dessa ideia, podemos perceber que o mais importante para integrar o lúdico na aprendizagem do aluno, não é o que diz respeito ao jogo, mas a intencionalidade dele.

Para tanto, a cautela de buscar os jogos e brincadeiras para integrar nas múltiplas disciplinas empregadas na aprendizagem do aluno, vai de acordo com a descontração que a disciplina oferece. A matemática, por exemplo, é algo que está no cotidiano de todas as pessoas, desde a contagem de qualquer coisa que está ao seu alcance, por exemplo. As crianças ao andar nas ruas, têm a mania de sair contando em quantas pedras pisaram, quantos passos deram e etc. Dessa forma, a ludicidade sendo utilizada para o ensino dos conteúdos da matemática, tornam o seu aprendizado mais leve ao aluno, pois, aprender brincando é o que torna estudar uma atividade de prazer, como afirma Silva:

Mesmo vivendo com todo o avanço tecnológico de informação, no presente momento nota-se que uma das grandes causas do fracasso no ensino da matemática está na utilização de propostas pedagógicas antigas que não conseguem atrair nenhum interesse do educando pelos conteúdos propostos, porque não tem nenhuma ligação com atividades que correspondam às necessidades dos mesmos (SILVA, 2015, p.16)

Outra experiência que tivemos foi a de realização de uma oficina durante a VIII Semana Regional de Humanidades que foi realizada dentro do III Congresso Universitário da UEPB, em novembro de 2023. Naquele período, ministramos uma oficina voltada ao ensino da matemática, com o tema: “Descomplicando a matemática: a utilização da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem para os anos iniciais” (ver imagens 3, 4 e 5). A oficina se deu com o objetivo de refletir sobre a importância da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem e sobre sua aplicação. Para tanto, foram confeccionados alguns materiais mostrados como proposta de intervenção para sala de aula.

Imagem 3: Oficina ministrada no III Congresso Universitário da UEPB/VIII Semana Regional de Humanidades. Data: 09/11/2023



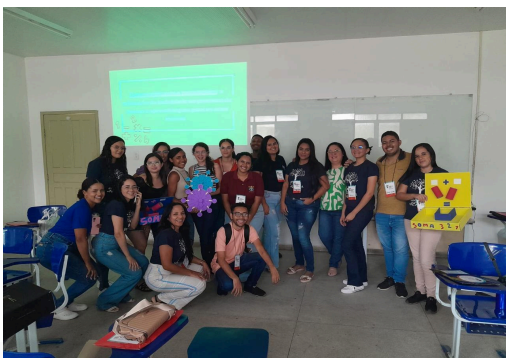
Fonte: Dados da pesquisa (2023)

Imagem 4: Exposições dos materiais confeccionados no III Congresso Universitário da UEPB/VIII Semana de Humanidades do CH UEPB Campus III. Data: 09/11/2023



Fonte: Dados da pesquisa (2023)

Imagem 5: Participantes da Oficina que ministramos no III Congresso Universitário da UEPB/VIII Semana de Humanidades do CH UEPB Campus III. Data: 10/11/2023



Fonte: Dados da pesquisa (2023)

A citada oficina, trouxe para os seus participantes elementos lúdicos para o ensino de matemática, mostrou como podem ser aplicados e qual o benefício que trarão a sua inclusão em sala de aula.

Os educadores trabalhando os conteúdos de forma agradável e atraente no processo do ensino-aprendizagem estarão realizando, a prática do "brincar" pedagógico, que se fundamenta na utilização de atividades lúdicas com o objetivo de desenvolver no aluno as experiências espontâneas, fazendo com que aprendam brincando e os resultados da aprendizagem serão positivos (SILVA, 2015, p.17)

Para tanto, é de extrema importância que os educadores se adaptem a uma realidade mais leve para os educandos, sabendo sempre que, o aprendizado do alunado é o principal pilar. Com isso, o jogo é uma maneira prática de trabalhar a matemática. Piaget (1990, p.19) cita que:

[...] há grandes tipos de estruturas que caracterizam os jogos, dentre eles está o jogo do exercício, que não conjectura o pensamento nem a disposição representativa especificamente lúdica e, o símbolo que permite à criança assimilar o real aos seus desejos e ao imaginário (SILVA, 2015 apud Piaget, 1990, p.19).

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, trabalhar o lúdico no processo de ensino e aprendizagem é muito importante, pois, os alunos conseguem desenvolver a sua aprendizagem de forma melhor e mais eficaz. Tanto na escola-campo, quanto na oficina que ministramos foi possível constatar o interesse dos sujeitos envolvidos com a nossa proposta de trabalho diretamente vinculada ao Programa Institucional de Bolsa Iniciação à Docência (PIBID), pois, através desse programa obtivemos bons resultados trabalhando com atividades lúdicas.

Dessa forma, ao trabalharmos com uma abordagem lúdica na aprendizagem da Matemática por intermédio do brincar, compreendemos a necessidade da brincadeira na educação infantil ou nos anos iniciais do ensino fundamental. Sendo assim, as atividades lúdicas tornam o aprendizado matemático interessante e não visto como algo inútil, assim, a matemática deixa de ser um “bicho papão”.

Vale destacar que a matemática se faz presente constantemente na vida da criança desde a sua infância e segue ao longo da sua vida. É importante lembrar que as crianças trazem experiências que precisam ser consideradas pelos educadores, pois em tudo há matemática. Partindo de tais experiências e trabalhando também com a ludicidade é possível encontrar bons resultados em relação à aprendizagem dos alunos nas escolas, considerando

que suas experiências ao longo tempo vão se modificando e alterando sua trajetória escolar. Por essa razão, será essencial a mediação dos professores com essas atividades lúdicas ao longo desse processo de ensino e aprendizagem desses alunos tendo em vista a melhoria da qualidade do ensino que recebem.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos primeiramente um ao outro por estarmos juntos desde o início a uma caminhada de muito trabalho e empenho, pela parceria, paciência e dedicação. Agradecemos também às professoras Débora Regina, coordenadora de área do PIBID/Subprojeto de Pedagogia da UEPB/Campus III e Ana Paula supervisora do PIBID na escola-campo. Foram meses de dedicação nos dias destinados à nossa atuação no referido programa, na condição de bolsistas. Nossa supervisora com delicadeza e paciência nos ajudou e auxiliou durante todo o ano de 2023. Finalizamos agradecendo a todos os integrantes da escola-campo, por todo acolhimento e hospitalidade. Agradecemos também à Capes por nos proporcionar viver essa experiência e poder relatar a trajetória da iniciação à docência, bem como também às equipes organizadoras do IX Enid/ da VIII Semana Regional de Humanidades/ do III Congresso Universitário, que nos trouxeram a oportunidade de obter novas experiências acadêmicas e adquirir novos conhecimentos. A todos, desde já, nossos sinceros agradecimentos.

## **REFERÊNCIAS**

- SMOLE, Katia Stocco; DINIZ, Maria I. De Souza Vieira; CÂNDIDO, Patrícia Terezinha. **Cadernos de Mathema**: jogos de matemática de 1º a 5º anos. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- DANTE, Luiz Roberto. **Didática da resolução de problemas de matemática**. São Paulo: Ática, 1998.
- QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. **Educação Infantil e Ludicidade**. EDUFPI, 2009.
- SILVA, Luciano Martins da. Ludicidade e matemática: um novo olhar para a aprendizagem. **Psicologia & Saberes**, Universidad San Carlos, V.4, N.5, p.16, 17 e 19, 2015.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. Tese de livre-docencia apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1992.