



A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Resumo

O presente estudo aborda a ludicidade como uma importante aliada no processo de ensino da Matemática, especialmente em um contexto educacional que exige práticas mais dinâmicas, significativas e próximas da realidade dos estudantes. Parte-se da ideia de que aprender Matemática vai além da memorização de regras e fórmulas, envolvendo a construção de sentidos, a curiosidade e o envolvimento ativo do aluno. Nesse cenário, o uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas surge como uma estratégia capaz de tornar o aprendizado mais leve, prazeroso e acessível. A fundamentação teórica apoia-se em autores que compreendem o brincar como elemento essencial no desenvolvimento cognitivo e social, destacando sua contribuição para a construção do raciocínio lógico, da autonomia e da resolução de problemas. Além disso, discute-se como a ludicidade pode favorecer a participação dos alunos, estimulando a interação, o trabalho em grupo e a troca de conhecimentos, aspectos fundamentais para uma aprendizagem mais significativa. Analisa-se também o papel do professor como mediador desse processo, sendo responsável por planejar e conduzir atividades que integrem o conteúdo matemático às experiências vividas pelos estudantes. Ao utilizar recursos lúdicos de forma intencional, o docente amplia as possibilidades de compreensão dos conceitos, respeitando os diferentes ritmos de aprendizagem e incentivando o protagonismo dos alunos. Os resultados apontam que a inserção de práticas lúdicas no ensino da Matemática contribui para a diminuição da resistência dos estudantes em relação à disciplina, ao mesmo tempo em que fortalece a confiança, o interesse e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Conclui-se que a ludicidade, quando bem aplicada, não apenas facilita a aprendizagem, mas também transforma a relação do aluno com a Matemática, tornando-a mais significativa e conectada com seu cotidiano.

Palavras-chave: ludicidade; ensino de Matemática; aprendizagem significativa.

PLAYFULNESS AS A PEDAGOGICAL TOOL IN MATHEMATICS EDUCATION

Abstract

This study addresses playfulness as an important ally in the mathematics teaching process, especially in an educational context that demands more dynamic, meaningful practices that are closer to the students' reality. It starts from the idea that learning mathematics goes beyond memorizing rules and formulas, involving the construction of meaning, curiosity, and the active engagement of the student. In this scenario, the use of games, play, and playful activities emerges as a strategy capable of making learning lighter, more enjoyable, and more accessible. The theoretical framework is based on authors who understand play as an essential element in cognitive and social development, highlighting its contribution to the construction of logical reasoning, autonomy, and problem-solving. Furthermore, it discusses how playfulness can foster student participation, stimulating interaction, teamwork, and the exchange of knowledge—fundamental aspects for more meaningful learning. The role of the teacher as a mediator in this process is also analyzed, being responsible for planning and conducting activities that integrate mathematical content with the students' lived experiences. By intentionally using playful resources, the teacher expands the possibilities of understanding concepts, respecting different learning paces and encouraging student protagonism. The results indicate that incorporating playful practices into mathematics teaching contributes to reducing students' resistance to the subject, while simultaneously strengthening confidence, interest, and the development of cognitive and socio-emotional skills. It is concluded that playfulness, when well applied, not only facilitates learning but



also transforms the student's relationship with mathematics, making it more meaningful and connected to their daily lives.

Keywords: playfulness; mathematics teaching; meaningful learning.

EL CARÁCTER LÚDICO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS

Resumen

Este estudio aborda el aspecto lúdico como un aliado importante en el proceso de enseñanza de las matemáticas, especialmente en un contexto educativo que exige prácticas más dinámicas y significativas, más cercanas a la realidad del alumnado. Parte de la idea de que aprender matemáticas va más allá de memorizar reglas y fórmulas, e implica la construcción de significado, la curiosidad y la participación del estudiante. En este contexto, el uso de juegos, actividades lúdicas y recreativas se presenta como una estrategia capaz de hacer que el aprendizaje sea más ameno, agradable y accesible. El marco teórico se basa en autores que entienden el juego como un elemento esencial en el desarrollo cognitivo y social, destacando su contribución a la construcción del razonamiento lógico, la autonomía y la resolución de problemas. Además, analiza cómo el carácter lúdico puede fomentar la participación estudiantil, estimulando la interacción, el trabajo en equipo y el intercambio de conocimientos, aspectos fundamentales para un aprendizaje más significativo. También se analiza el rol del docente como mediador en este proceso, siendo responsable de planificar y llevar a cabo actividades que integren el contenido matemático con las experiencias vividas por los estudiantes. Mediante el uso intencional de recursos lúdicos, el docente amplía las posibilidades de comprensión de los conceptos, respetando los diferentes ritmos de aprendizaje y fomentando el protagonismo estudiantil. Los resultados indican que la incorporación de prácticas lúdicas en la enseñanza de las matemáticas contribuye a reducir la resistencia de los estudiantes a la materia, al tiempo que fortalece su confianza, interés y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. Se concluye que el enfoque lúdico, cuando se aplica correctamente, no solo facilita el aprendizaje, sino que también transforma la relación del estudiante con las matemáticas, haciéndolas más significativas y conectadas con su vida cotidiana.

Palabras clave: El carácter lúdico; la enseñanza de las matemáticas; el aprendizaje significativo.

INTRODUÇÃO

A ludicidade, compreendida como a utilização de jogos, brincadeiras e atividades interativas, vem ganhando destaque como uma importante aliada no processo de ensino. Quando inseridas no cotidiano escolar, essas práticas tornam as aulas mais envolventes, despertam o interesse dos alunos e ajudam a tornar conteúdos mais complexos, como os da matemática, mais fáceis de entender. Além disso, contribuem para o desenvolvimento de habilidades como o raciocínio lógico e a participação ativa dos estudantes. Apesar de seus benefícios, ainda existem obstáculos para sua aplicação, principalmente nas escolas públicas, onde questões como a formação dos professores, a falta de materiais e as condições do ambiente escolar podem dificultar o uso dessas estratégias.

A forma como os professores enxergam e utilizam a ludicidade em sala de aula é um ponto fundamental nesse processo. Compreender como eles interpretam essa abordagem, de que maneira a adaptam à sua realidade e como a colocam em prática pode trazer contribuições importantes para melhorar o ensino. Esse artigo permite refletir sobre caminhos possíveis para tornar as aulas mais significativas e alinhadas às necessidades dos alunos.

Ensinar matemática, por sua vez, continua sendo um desafio em diferentes etapas da educação, muitas vezes por conta da ideia de que se trata de uma disciplina difícil. Nesse cenário, o uso do lúdico aparece como uma alternativa capaz de transformar essa percepção. Ao trabalhar com jogos e atividades dinâmicas, os alunos têm a oportunidade de aprender de forma mais leve e participativa, explorando conceitos na prática. Isso favorece não apenas a compreensão dos conteúdos, mas também o desenvolvimento da criatividade, do pensamento crítico e da autonomia.



Ao valorizar o lúdico como parte do ensino, abre-se espaço para uma nova forma de enxergar a matemática, mais próxima da realidade dos estudantes e menos distante do seu cotidiano. Dessa maneira, além de aprenderem conteúdos, os alunos passam a se sentir mais confiantes e motivados, construindo uma relação mais positiva com o aprendizado. Trata-se, portanto, de uma proposta que busca aproximar teoria e prática, tornando o ensino mais acessível, contextualizado e inclusivo.

A ludicidade, ou seja, o uso de jogos, brincadeiras e atividades mais dinâmicas, tem se mostrado uma grande aliada no ensino. Quando o professor traz esse tipo de recurso para a sala de aula, os alunos tendem a se interessar mais e participar com mais vontade. Isso ajuda bastante na hora de entender conteúdos que, muitas vezes, parecem difíceis, como é o caso da matemática. Além disso, essas atividades também estimulam o pensamento, a criatividade e a interação entre os alunos. Nesse sentido, trabalhar com jogos e atividades mais leves pode ajudar a mudar essa visão. Quando aprendem brincando, os alunos se sentem mais à vontade e conseguem compreender melhor os conteúdos.

Quando o ensino se torna mais leve e próximo da realidade dos alunos, a aprendizagem acontece de forma mais natural. O uso do lúdico ajuda justamente nisso: aproximar o conteúdo do dia a dia, tornando as aulas mais agradáveis e significativas. Assim, aprender matemática deixa de ser algo difícil e passa a ser uma experiência mais positiva e motivadora.

METODOLOGIA

Quando falamos em metodologia, estamos nos referindo ao caminho escolhido para desenvolver uma pesquisa e chegar a determinado conhecimento. Mais do que seguir etapas prontas, trata-se de organizar as ideias, dar sentido ao estudo e garantir que tudo o que está sendo construído tenha clareza e coerência. De acordo com Gil (1999), a metodologia envolve um conjunto de procedimentos que ajudam o pesquisador a construir o conhecimento de forma organizada e confiável. Nesse sentido, é importante deixar claro como a pesquisa foi realizada e quais passos foram seguidos, para que os resultados tenham credibilidade.

Assim, a metodologia funciona como um guia para todo o processo de investigação. Ela orienta o pesquisador desde o início, ajudando a definir os caminhos, organizar o pensamento e alcançar os objetivos propostos de maneira mais segura.

Este estudo tem caráter básico, pois busca ampliar a compreensão sobre a ludicidade no ensino da matemática, especialmente no que diz respeito às práticas utilizadas pelos professores e às possibilidades de tornar o aprendizado mais significativo. A pesquisa segue uma abordagem qualitativa, já que procura compreender ideias, reflexões e contribuições teóricas relacionadas ao tema, valorizando a interpretação dos dados mais do que números ou estatísticas.

Quanto ao tipo de pesquisa, trata-se de um estudo bibliográfico, realizado a partir da análise de materiais já publicados, como livros, artigos científicos, teses e dissertações. Esse tipo de pesquisa permite conhecer diferentes pontos de vista sobre o assunto e contribui para um entendimento mais aprofundado da temática. Foram selecionadas obras relevantes que discutem a ludicidade, o ensino da matemática, a prática pedagógica e a formação de professores.

A partir da leitura e análise desses materiais, buscou-se estabelecer um diálogo entre diferentes autores, reunindo ideias que ajudassem a refletir sobre o uso de atividades lúdicas no ensino da matemática. Dessa forma, o estudo procura destacar como essas práticas podem contribuir para uma aprendizagem mais significativa, tornando os alunos mais participativos, críticos e envolvidos no processo de aprender.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao longo da história, a sociedade passou por muitas transformações, principalmente com o avanço da ciência e da tecnologia. Essas mudanças influenciaram diretamente a forma como as pessoas vivem, se comunicam e aprendem. Com o passar do tempo, novas maneiras de pensar foram surgindo,

o que também trouxe impactos importantes para a educação, exigindo que a escola acompanhasse essas transformações.

Nesse cenário, ciência e tecnologia assumem um papel essencial na organização da sociedade atual. As inovações não apenas facilitaram o acesso ao conhecimento, mas também mudaram a forma como ele é construído e compartilhado. Por isso, a escola precisa buscar novas estratégias para tornar o ensino mais próximo da realidade dos alunos, mais interessante e significativo.

De acordo com Hobsbawm (2010), o século XX foi um período marcado por grandes avanços científicos, capazes de transformar profundamente o mundo e a forma como as pessoas o compreendem. A partir de acontecimentos históricos, como a Segunda Guerra Mundial, houve um crescimento acelerado da tecnologia, o que impulsionou ainda mais o desenvolvimento científico. Essas mudanças continuam presentes até hoje e refletem diretamente no modo como ensinamos e aprendemos.

Dentro desse contexto, a matemática passou a ocupar um lugar de destaque. Segundo D'Ambrósio (2017),

Informática e comunicações dominarão a tecnologia educativa do futuro. A organização, a geração e a difusão do conhecimento vivo, integrado nos valores e expectativas da sociedade... será impossível de se atingir sem a ampla utilização de tecnologia na educação (D'Ambrosio 1996, p. 80).

O pensamento matemático tornou-se fundamental para entender o mundo moderno, ajudando na organização das ideias, na resolução de problemas e na tomada de decisões do dia a dia. Mesmo assim, muitos alunos ainda enxergam a matemática como algo difícil e distante, o que reforça a necessidade de repensar as práticas pedagógicas.

É justamente nesse ponto que a ludicidade ganha força. O uso de jogos, brincadeiras e atividades mais dinâmicas surge como uma alternativa para tornar o ensino da matemática mais leve e envolvente. Quando o aluno aprende brincando, ele participa mais, se sente motivado e consegue compreender melhor os conteúdos. Além disso, desenvolve habilidades importantes, como o raciocínio lógico, a criatividade, a autonomia e a capacidade de trabalhar em grupo.

Vale destacar que nem sempre o lúdico foi valorizado como parte do processo de aprendizagem. Durante muito tempo, jogos e brincadeiras eram vistos apenas como momentos de distração. No entanto, essa visão começou a mudar ao longo do tempo, quando educadores passaram a perceber que é possível aprender de forma prazerosa. Como aponta Kishimoto (2018), o jogo deixou de ser apenas recreação e passou a fazer parte do planejamento pedagógico, com objetivos bem definidos. Assim, o professor assume o papel de organizar essas atividades de maneira intencional, buscando favorecer a aprendizagem. Para a autora, “o jogo, quando assumido com intencionalidade educativa, deixa de ser apenas recreação e passa a contribuir para o desenvolvimento intelectual e social da criança” (Kishimoto, 2011, p. 37).

Com o avanço das discussões educacionais e das políticas públicas, a ludicidade passou a ganhar mais espaço nas escolas. No contexto brasileiro, especialmente após a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9.394/96), houve uma valorização maior de práticas que consideram o aluno como sujeito ativo do processo de aprendizagem. Documentos curriculares mais recentes, alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), reforçam a importância de experiências que envolvam o brincar, não apenas como passatempo, mas como parte essencial do desenvolvimento das crianças.

Essa mudança de olhar também trouxe reflexões importantes sobre o papel da criança na escola. Hoje, ela é entendida como um sujeito que aprende por meio das interações, das experiências e das vivências do cotidiano. Ao brincar, a criança imagina, cria, testa hipóteses, resolve problemas e constrói conhecimentos. Nesse sentido, o lúdico deixa de ser algo secundário e passa a ocupar um lugar central no processo educativo.

No ensino da matemática, essa abordagem tem mostrado resultados muito positivos. Ao utilizar jogos e atividades interativas, o professor possibilita que os alunos experimentem diferentes formas de resolver problemas, discutam ideias e aprendam com os próprios erros. Isso torna a



aprendizagem mais significativa, pois o aluno deixa de ser apenas um ouvinte e passa a ser protagonista do seu aprendizado.

Em diferentes contextos educacionais, como em escolas públicas, observa-se um movimento crescente de valorização dessas práticas. Em alguns lugares, o uso de jogos, materiais concretos e até recursos digitais tem contribuído para tornar as aulas mais atrativas e participativas. Com isso, o ensino passa a ter mais sentido para os alunos, aproximando o conteúdo da realidade deles.

No entanto, apesar dos avanços, ainda existem desafios. Muitos professores enfrentam dificuldades para aplicar essas estratégias, seja pela falta de recursos, pela ausência de formação continuada ou até mesmo pela resistência em abandonar práticas mais tradicionais. Como aponta Libâneo (2013), é comum que alguns educadores ainda estejam ligados a métodos mais antigos, o que pode dificultar a adoção de propostas inovadoras. De acordo com o entendimento do autor, “a didática tradicional continua predominando na prática escolar, valorizando a transmissão de conhecimentos e a memorização” (Libâneo, 2013, p. 25).

Além disso, escolas localizadas em regiões mais afastadas muitas vezes enfrentam limitações estruturais que dificultam o uso de metodologias diferenciadas. Mesmo assim, é importante destacar que a ludicidade não depende apenas de materiais sofisticados, mas principalmente da criatividade e da intencionalidade do professor.

Por isso, a formação continuada dos docentes torna-se fundamental. É por meio dela que os professores podem refletir sobre suas práticas, conhecer novas estratégias e compreender melhor a importância do lúdico no processo de ensino. Quando bem planejadas, as atividades lúdicas deixam de ser apenas momentos de descontração e passam a fazer parte de uma proposta pedagógica consciente e significativa.

Assim, pode-se dizer que o uso da ludicidade no ensino da matemática representa uma mudança importante na forma de ensinar e aprender. Ao integrar ciência, tecnologia e práticas mais dinâmicas, a escola se aproxima da realidade dos alunos e contribui para uma aprendizagem mais significativa.

Dessa forma, a matemática deixa de ser vista como algo difícil e passa a ser compreendida como parte do cotidiano, despertando o interesse e a participação dos estudantes. Kishimoto (2018) explica que, “os jogos e as atividades lúdicas, quando bem utilizados, contribuem para tornar o ensino da Matemática mais significativo, favorecendo a participação ativa dos alunos e a construção do conhecimento” (Kishimoto, 2018, p. 38).

Partindo do que foi discutido acima, entende-se que, valorizar o lúdico na educação é reconhecer que aprender pode, e deve, ser uma experiência prazerosa. Ao trazer jogos e brincadeiras para a sala de aula de forma planejada, o professor contribui não apenas para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, mas também para a formação de sujeitos mais críticos, criativos e preparados para os desafios da sociedade atual.

Sob essa ótica, é importante destacar que integrar a ludicidade ao ensino da matemática não é apenas uma alternativa metodológica, mas uma necessidade diante das demandas da educação. Contribuindo com o parágrafo, cita-se Luckesi (2014) que enfatiza que, “o uso de atividades lúdicas no processo educativo não deve ser visto apenas como uma opção metodológica, mas como uma necessidade para tornar a aprendizagem mais significativa e participativa” (Luckesi, 2014, p. 47).

Em um mundo marcado por constantes mudanças, torna-se essencial oferecer aos alunos experiências de aprendizagem que façam sentido, que despertem o interesse e que favoreçam a participação ativa.

Quando o ensino se torna mais dinâmico e próximo da realidade dos estudantes, a aprendizagem acontece de forma mais natural e significativa. Nesse processo, o papel do professor é fundamental, pois é ele quem planeja, organiza e dá intencionalidade às atividades, transformando jogos e brincadeiras em oportunidades reais de construção do conhecimento.

Assim, ao valorizar a ludicidade, a escola contribui para que o aluno não apenas aprenda conteúdos matemáticos, mas também desenvolva habilidades importantes para a vida, como pensar, criar, resolver problemas e conviver com o outro. Dessa forma, o ensino da matemática deixa de ser



visto como algo difícil e distante, passando a ser uma experiência mais leve, envolvente e cheia de significado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste estudo, foi possível refletir sobre como o ensino da matemática vem sendo transformado ao longo do tempo, acompanhando as mudanças da sociedade, especialmente com os avanços da ciência e da tecnologia. Diante desse cenário, torna-se cada vez mais evidente que não basta apenas transmitir conteúdos: é preciso pensar em formas de ensinar que realmente façam sentido para os alunos.

Nesse contexto, a ludicidade se apresenta como uma estratégia importante, capaz de tornar o aprendizado mais leve, envolvente e significativo. Ao utilizar jogos, brincadeiras e atividades dinâmicas, o professor cria oportunidades para que o aluno participe ativamente do processo de aprendizagem, deixando de ser apenas um ouvinte para se tornar protagonista na construção do seu conhecimento. Outro ponto relevante que foi discutido é que o uso do lúdico contribui não apenas para a compreensão dos conteúdos matemáticos, mas também para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como o raciocínio lógico, a criatividade, a autonomia e a capacidade de trabalhar em grupo. Isso mostra que aprender matemática vai muito além de resolver contas: envolve pensar, questionar, experimentar e interagir.

No entanto, também foi possível perceber que ainda existem desafios a serem enfrentados. A resistência a novas metodologias, a falta de recursos e a necessidade de formação continuada para os professores são aspectos que ainda precisam de atenção. Superar essas dificuldades é fundamental para que o lúdico deixe de ser visto como algo secundário e passe a ocupar o lugar que merece dentro do processo educativo.

Dessa forma, conclui-se que integrar a ludicidade ao ensino da matemática não é apenas uma alternativa, mas uma necessidade diante das demandas da educação atual. Quando o ensino se aproxima da realidade dos alunos e desperta o interesse, a aprendizagem acontece de forma mais natural e significativa. Por fim, espera-se que este estudo contribua para a reflexão sobre as práticas pedagógicas, incentivando professores a repensarem suas formas de ensinar e a valorizarem o lúdico como um aliado no processo educativo. Afinal, o ato de aprender pode e deve ser uma experiência prazerosa, capaz de despertar o interesse, a curiosidade e o gosto pelo conhecimento.

REFERÊNCIAS

- D'AMBRÓSIO, Ubiratan. *Educação matemática: da teoria à prática*. Campinas: Papirus, 2017.
- HOBBSAWM, Eric. *Era dos extremos: o breve século XX (1914–1991)*. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2018.
- LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. *Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições*. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2014.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. *Educação infantil: fundamentos e métodos*. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2019.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos; JESUS, Basílio de. *O lúdico na formação do educador*. Petrópolis: Vozes, 2010.



Submetido em janeiro de 2026.

Aprovado em abril de 2026.

Informações do (a) (s) autor(a)(es)

Nome do autor: Rita de Cássia Alves Silva

Grau de escolaridade: Mestranda em Ciências da Educação

Afiliação Institucional: Instituto Interamericano de Ciências Sociais –ISICS

Email: ritadecassia_gps@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-9375-5634>

Link Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9674057484441371>

Informações do (a) (s) autor(a)(es)

Nome do autor: Laura de Oliveira

Grau de escolaridade: Doutoranda em Ciências da Educação

Afiliação Institucional: Instituto Interamericano de Ciências Sociais –ISICS

Email: lauraapoiopedagogico@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2847>

Link Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0609005802124331>

Informações do (a) (s) autor(a)(es)

Nome do autor: Cristiano do Nascimento Siqueira

Grau de escolaridade: Doutor em Ciências da Educação

Afiliação Institucional: Instituto Interamericano de Ciências Sociais –ISICS

Email: dr.cristiano1@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3168-3580>

Link Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4008378459727817>