



Da origem à prática: a Matemática e sua importância para a formação cidadã por meio da ludicidade

Resumo

Este estudo busca compreender de que maneira a ludicidade pode contribuir para a aprendizagem da Matemática, destacando seu potencial como recurso pedagógico capaz de tornar o ensino mais envolvente e significativo. Em um contexto educacional que exige práticas mais dinâmicas, o uso de jogos, brincadeiras e atividades interativas revela-se cada vez mais necessário, pois favorece o interesse dos estudantes e amplia suas possibilidades de aprendizagem. A pesquisa foi desenvolvida por meio de levantamento bibliográfico, com base em livros, documentos oficiais e artigos científicos relacionados ao tema. Ao longo da análise, são apresentadas reflexões sobre o papel do lúdico no ambiente escolar e sua influência no desenvolvimento do pensamento matemático. Os resultados indicam que a ludicidade pode transformar a aprendizagem em uma experiência mais leve e prazerosa, estimulando a curiosidade, a participação e a construção ativa do conhecimento. Dessa forma, contribui não apenas para o domínio de conteúdos matemáticos, mas também para o desenvolvimento integral da criança.

Palavras-chave: ludicidade; jogos; aprendizagem, Matemática; cidadania.

From origin to practice: Mathematics and its importance for civic education through play

Abstract

This study aims to understand how playfulness can support the learning of Mathematics, emphasizing its role as a pedagogical resource capable of making teaching more engaging and meaningful. In today's educational context, which demands more dynamic approaches, the use of games and interactive activities has become increasingly relevant, as it enhances students' motivation and learning opportunities. The research was carried out through a bibliographic review, based on books, official documents, and academic articles related to the topic. The study presents reflections on the role of playfulness in the educational environment and its influence on mathematical learning. The findings suggest that playfulness can turn learning into a more enjoyable experience, encouraging curiosity, participation, and active knowledge construction. Therefore, it contributes not only to understanding mathematical concepts but also to the child's overall development.

Keywords: playfulness; games; Learning; Mathematics ; Citizenship.

Del origen a la práctica: Las matemáticas y su importancia para la educación cívica a través del juego

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo comprender cómo las actividades lúdicas pueden favorecer el aprendizaje de las Matemáticas, destacando su importancia como recurso pedagógico que hace el proceso de enseñanza más dinámico y significativo. En el contexto educativo actual, el uso de estrategias lúdicas se vuelve cada vez más necesario, ya que contribuye a despertar el interés y la participación de los estudiantes. La metodología adoptada fue la investigación bibliográfica, basada en libros, documentos oficiales y artículos científicos relacionados con el tema. A lo largo del trabajo, se presentan reflexiones sobre el papel de la ludicidad en el contexto educativo y su influencia en el



aprendizaje matemático. Los resultados evidencian que las actividades lúdicas pueden transformar el aprendizaje en una experiencia más agradable, estimulando la curiosidad, la creatividad y la construcción activa del conocimiento, contribuyendo así al desarrollo integral del niño.

Palabras clave: Actividades lúdicas; juegos; Aprendizaje; Matemáticas; Ciudadanía.

INTRODUÇÃO

Ao longo da trajetória escolar, a Matemática tem sido, para muitos estudantes, uma das disciplinas que mais geram dúvidas e inseguranças. Em grande parte, isso acontece porque, durante muito tempo, seu ensino esteve baseado em práticas repetitivas e pouco conectadas com a realidade dos alunos, o que acaba dificultando a compreensão dos conteúdos. Entretanto, é possível perceber que, quando o professor propõe atividades mais dinâmicas e próximas do cotidiano, o interesse dos estudantes tende a aumentar significativamente. Isso mostra que não basta apenas transmitir informações: é fundamental transformar o conhecimento em algo acessível, significativo e capaz de fazer sentido na vida do aluno.

Diante desse cenário, este trabalho tem como objetivo compreender de que forma a ludicidade pode favorecer a aprendizagem da Matemática, além de analisar como ela contribui para tornar esse processo mais prazeroso e envolvente. Também se propõe a refletir sobre a importância de metodologias que valorizem a participação ativa do estudante, estimulando sua curiosidade, criatividade e autonomia. A pesquisa foi desenvolvida com base em abordagem qualitativa, por meio de levantamento bibliográfico em obras, documentos oficiais e estudos acadêmicos que discutem o tema. Autores que investigam o desenvolvimento infantil e o papel do brincar na aprendizagem fundamentam as reflexões aqui apresentadas.

Cabe destacar que trabalhar a Matemática de maneira diferenciada ainda é um desafio. No entanto, é essencial que o aluno se reconheça como parte ativa do processo educativo, sentindo-se motivado a aprender, questionar e construir seu próprio conhecimento. Nesse sentido, a ludicidade surge como uma possibilidade concreta de tornar o ensino mais significativo e próximo da realidade dos estudantes.

Metodologia

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza básica, pois tem como finalidade ampliar a compreensão sobre o uso da ludicidade no ensino da Matemática, sem a intenção de aplicação imediata em uma realidade específica, mas contribuindo para o aprofundamento teórico na área da educação.

Quanto à abordagem, trata-se de uma pesquisa qualitativa, uma vez que busca compreender os significados, as relações e as contribuições do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Esse tipo de investigação, conforme aponta Minayo (2014), preocupa-se com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, trabalhando com valores, crenças, percepções e interpretações dos fenômenos sociais.

No que se refere aos procedimentos, a pesquisa é de cunho bibliográfico, desenvolvida a partir da análise de materiais já publicados, como livros, artigos científicos e documentos oficiais. De acordo com Gil (2010), a pesquisa bibliográfica é elaborada com base em produções já existentes, permitindo ao pesquisador acessar diferentes perspectivas sobre o tema e construir um embasamento teórico consistente.

Nessa mesma linha, Appolinário (2012) destaca que a pesquisa bibliográfica possibilita reunir, organizar e analisar contribuições de diversos autores, favorecendo uma compreensão mais crítica e aprofundada do objeto de estudo. Assim, por meio desse tipo de investigação, foi possível identificar conceitos, reflexões e abordagens relevantes acerca da ludicidade no ensino da Matemática.



Dessa forma, a metodologia adotada permitiu sustentar as discussões apresentadas ao longo do trabalho, contribuindo para uma análise mais ampla e fundamentada sobre o tema investigado.

Resultado e discussões

A Matemática não surgiu pronta, nem de forma abstrata como muitas vezes é apresentada na escola. Ela nasceu das necessidades humanas mais básicas, ainda nos tempos mais antigos, quando o homem precisou compreender o mundo ao seu redor. Contar objetos, dividir alimentos, medir espaços e organizar o tempo foram algumas das primeiras situações que exigiram o desenvolvimento de ideias matemáticas.

Desde a Pré-História, já era possível perceber formas iniciais desse conhecimento. Mesmo sem registros escritos formais, o ser humano utilizava marcas, desenhos e outros recursos simples para representar quantidades e resolver problemas do cotidiano. Aos poucos, essas práticas foram se aprimorando, acompanhando o desenvolvimento das sociedades

Assim, ao longo das leituras e reflexões realizadas, fica evidente que a Matemática ainda é vista por muitos alunos como algo difícil, distante e, em alguns casos, até assustador. Isso não acontece por acaso. Em grande parte, essa visão está ligada à forma como a disciplina é ensinada, muitas vezes baseada na repetição e na memorização, sem uma ligação clara com a vida real. Como lembra Maccarini (2010), quando o conteúdo não faz sentido para o aluno, ele acaba perdendo o interesse e tendo mais dificuldade em aprender.

Mas quando a gente olha para a história da Matemática, percebe que ela nasceu justamente do contrário: da necessidade. As pessoas precisavam contar, dividir, medir, organizar o tempo... ou seja, resolver problemas do dia a dia. Os próprios documentos educacionais mostram que a Matemática foi construída ao longo do tempo para atender às necessidades da vida em sociedade (Brasil, 2018). Isso já nos faz pensar: por que, então, ela ainda é ensinada de forma tão distante da realidade dos alunos?

Outro ponto importante é lembrar que a criança não chega à escola sem saber nada. Pelo contrário, ela já traz consigo várias experiências. Quando brinca, quando divide algo com alguém, quando participa de jogos, ela já está usando ideias matemáticas, mesmo sem perceber. Piaget (1975) já explicava que o conhecimento se constrói a partir da interação com o mundo, ou seja, aprender não é decorar, é construir sentido.

É nesse contexto que a ludicidade ganha força. Trazer o jogo, a brincadeira e o desafio para dentro da sala de aula não é apenas “deixar a aula mais divertida”, como às vezes se pensa. É criar um ambiente onde o aluno participa, pensa, testa, erra e tenta de novo. Huizinga (2019) já dizia que o jogo faz parte da cultura humana, e Kishimoto (2011) reforça que ele pode ser um grande aliado no processo de aprendizagem.

Além disso, brincar tem um papel muito mais profundo do que parece. Vygotsky (2007, p. 122) destaca que “a criança aprende muito ao brincar”, mostrando que, nesse momento, ela desenvolve não só o pensamento, mas também suas relações sociais e sua forma de ver o mundo. Ou seja, o brincar também é coisa séria quando se fala em aprender.

Quando essa ideia chega ao ensino da Matemática, os resultados podem ser bastante positivos. Atividades lúdicas ajudam o aluno a pensar mais, a se envolver e até a perder aquele medo que muitos têm da disciplina. Rêgo e Rêgo (2012) mostram que o uso de jogos favorece a troca de ideias e o desenvolvimento do raciocínio lógico, tornando o aluno mais ativo no processo.

Claro que tudo isso não acontece sozinho. O professor tem um papel fundamental. É ele quem organiza, propõe, orienta. Moran (2015) chama atenção para a importância de usar diferentes estratégias de ensino, justamente para tornar a aprendizagem mais significativa. E isso faz todo sentido, porque cada aluno aprende de um jeito.



Nessa mesma linha, Mendonça (2008, p. 14) traz uma ideia simples, mas muito importante: aprender Matemática pode, e deve, ser algo prazeroso. Isso faz pensar que talvez o problema não esteja na disciplina em si, mas na forma como ela vem sendo apresentada.

Diante do que aqui se discutiu, o que se percebe é que a ludicidade não é uma solução mágica, mas é um caminho muito potente. Quando bem utilizada, ela ajuda o aluno a entender melhor, a se envolver mais e até a mudar sua relação com a Matemática. E isso vai muito além da sala de aula, porque contribui para formar pessoas mais seguras, mais críticas e mais preparadas para lidar com situações do dia a dia.

Assim, trazer o lúdico para o ensino da Matemática é, na verdade, uma forma de aproximar o conhecimento da vida. É mostrar que aprender pode fazer sentido, e, por que não, pode até ser algo leve e prazeroso.

Considerações Finais

Ao longo deste estudo, foi possível refletir sobre o ensino da Matemática e os desafios que ainda marcam essa área no contexto escolar. Muitas vezes, a disciplina é apresentada de forma distante da realidade dos alunos, o que acaba gerando dificuldades de compreensão, desinteresse e até rejeição. Diante disso, torna-se necessário repensar as práticas pedagógicas, buscando caminhos que tornem a aprendizagem mais significativa.

Nesse cenário, a ludicidade se apresenta como uma importante aliada. Ao integrar jogos, brincadeiras e atividades interativas ao processo de ensino, o professor cria oportunidades para que o aluno aprenda de maneira mais leve, participativa e envolvente. O aprender deixa de ser apenas uma obrigação e passa a ser uma experiência mais agradável, capaz de despertar curiosidade e interesse.

Os resultados das reflexões realizadas apontam 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 resolver problemas. Além disso, favorece a interação entre os alunos, promovendo um ambiente mais colaborativo e estimulante.

É importante destacar que a ludicidade, por si só, não resolve todos os desafios do ensino da Matemática. Seu uso precisa estar aliado a um planejamento consciente e a objetivos bem definidos. O professor desempenha um papel central nesse processo, sendo responsável por selecionar estratégias adequadas e conduzir as atividades de forma que realmente contribuam para a aprendizagem.

Dessa forma, percebe-se que a combinação entre práticas tradicionais e metodologias mais dinâmicas pode tornar o ensino mais equilibrado e eficiente. O fundamental é garantir que o aluno compreenda o que está aprendendo e consiga atribuir sentido a esse conhecimento em sua vida cotidiana.

Conclui-se, portanto, que tornar a Matemática mais acessível e significativa é um desafio possível, desde que haja abertura para novas formas de ensinar e aprender. Valorizar a ludicidade é, nesse contexto, reconhecer que o conhecimento também pode ser construído com prazer, participação e sentido, contribuindo para a formação de sujeitos mais críticos, confiantes e preparados para enfrentar as situações do dia a dia.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEEF, 1997. BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: matemática. Vol. 3. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEEF, 1997.



BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. (LDB, nº. 9.394/96). Diário Oficial da União de 23 de dezembro de 1998.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, 1998.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. A importância do jogo no processo de aprendizagem. 2006. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?EntrlD=39>. Acesso 28 de abr. 2018.

CASTEJON, Mariaângela; ROSA, Rosemar. Olhares sobre o ensino da Matemática: Educação Básica. Uberaba- MG: IFTM, 2017.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens; o jogo como elemento da cultura. 4 ed. São Paulo: perspectiva, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2006.

MACCARINI, Justina Motter. Fundamentos e metodologias do ensino de Matemática. Curitiba: Fael, 2010.

MENDONÇA, Erasto Fortes. Educação e Sociedade Numa Perspectiva sociológica. Volume 3, In: Módulo I. _ Curso PIE_ Pedagogia Para Professores em Exercícios no Início de Escolarização. Brasília, UNB, 2001. para MELO, S.A. De; SARDINHA, M. O.B. Jogos no ensino aprendizagem de Matemática: uma estratégia aulas mais dinâmicas. Paraná. 2009. Disponível http://www.fap.com.br/fapciencia/004/edição_2009/002.pdf. Acesso em 10 mai. 2018.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo da criança. Imitação, jogo, sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar. 1975.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo da criança. Imitação, jogo, sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar. 2010.

RÊGO, R.G.; RÊGO, R.M. Matemática ativa. João Pessoa: Universtária/ UFPB, INEP, Comple: 2000. Avanços & Olhares, ISSN: 2595-2579, Nº 6, Barra do Garças - MT 57 ROSA NETO, E. Didática da matemática. 11. Ed. São Paulo; Ática, 1998.

SÁ, I. P. De. Os jogos e atividades lúdicas nas aulas de matemática da educação básica. Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <http://www.magiadamatemática.com/uss/licenciatura/jogod.pdf>. Acesso em: 10 mai. 2018.

VIGOTSKY, L.S. A formação social da mente. Tradução de Neto, J.C. e colab. 1 Ed. São Paulo: Martins Fintes, 1998.

Submetido em janeiro de 2026

Aprovado em maio de 2026

Informações do (a) (s) autor(a)(es)

Nome do autor: Rita de Cássia Alves Silva



Afiliação Institucional: Mestranda em 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: Felipe Barbosa

Afiliação Institucional: Mestrando em Instituto Interamericano de Ciências Sociais –ISICS

Email: felypebarbosa@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009000165807070>

Link Lattes: <http://lattes.cnpq.br/36830221008544264>

Informações do (a) (s) autor(a)(es)

Nome do autor: Laura de Oliveira

Afiliação Institucional: Doutoranda em Instituto Interamericano de Ciências Sociais –ISICS

Email: lauraapoiopedagogico@gmail.com

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

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