

## ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

AMARAL, Thais Santos<sup>1</sup>; GROENWALD, Cláudia Lisete Oliveira<sup>2</sup>,

Educação Matemática. Atividades Lúdicas

Na vida moderna os estudantes enfrentam os desafios de atuarem de forma autônoma, crítica e com condições de resolverem problemas da vida pessoal, profissional e social. Ferrero (1991), aponta que os jogos servem para estimular diversas habilidades pessoais e sociais, tais como afirmação, confiança, cooperação, comunicação, tratamento com as pessoas, aceitação de normas, trabalho em equipe e o reconhecimento dos êxitos dos companheiros.

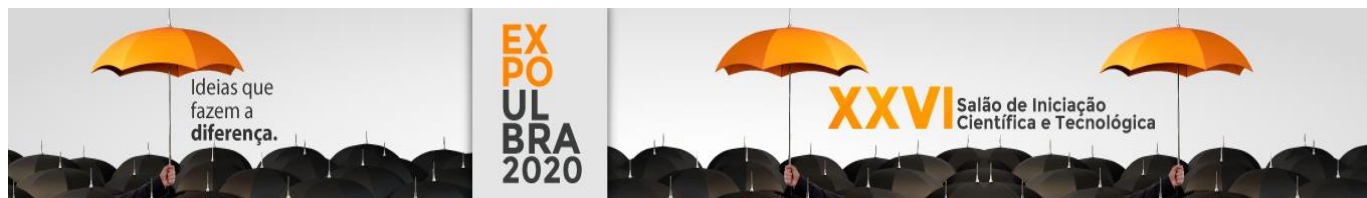
Neste sentido, o educador deve priorizar, no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem, o ato de colocar o estudante no centro do processo, encorajando-o a pensar autonomamente, a agir colaborativamente, sendo crítico e tomando decisões de ação. Torna-se importante que os professores busquem atividades que não se limite a um mesmo tipo de raciocínio, mas que propicie diferentes demandas cognitivas, buscando estimular o pensamento lógico e estimulando o desenvolvimento de pensamentos matemáticos, como raciocínio, representação, comunicação e argumentação (BRASIL, 2017).

As atividades lúdicas têm demonstrado serem aliadas do educador no desenvolvimento das competências referidas, pois auxilia no processo de aprendizagem do estudante, possibilitando um ambiente escolar agradável e amigável. O lúdico, por meio do uso de jogos e do uso de atividades curiosas, possibilitam que os estudantes tenham o convívio com regras no grupo de trabalho, hajam colaborativamente e reflitam sobre a resolução das mesmas. As atividades lúdicas são um recurso didático importante no processo educacional, principalmente no Ensino Fundamental, tanto nos anos iniciais quanto nos anos finais. Importante salientar que durante o desenvolvimento de

---

<sup>1</sup> Bolsista de Iniciação Científica da Universidade Luterana do Brasil. Licencianda em Matemática Licenciatura. E-mail: thasummer@hotmail.com.

<sup>1</sup> Doutora em Ciências da Educação pela Pontifícia de Salamanca na Espanha. Professora do curso de Matemática Licenciatura e do Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Luterana do Brasil. E-mail: claudiag@ulbra.br



atividades lúdicas é importante a participação e mediação do educador como um agente socializador, pois, ao fazer parte da atividade, o professor consegue fazer com que todos alunos se envolvam, proporcionando maior interação entre eles (Santos, 2002, p. 12).

Entende-se que os jogos educacionais, as curiosidades matemáticas e, também, brincadeiras lógicas são educativos e possibilitam que seja possível o desenvolvimento das competências de: utilizar regras e adequar-se a elas, trabalho em grupo, raciocínio lógico, pensamento estratégico e generalizações.

É importante salientar que o conhecimento matemático tem como um dos seus objetivos o desenvolvimento do raciocínio lógico, estimulando o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. Segundo Oliveira: “Nós, como educadores matemáticos, devemos procurar alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, a organização, a concentração, estimulando a socialização e aumentando as interações do indivíduo com outras pessoas (Oliveira, 2007, p. 5).

Considera-se que atividades lúdicas podem diminuir os bloqueios em relação a disciplina de Matemática. Pois no momento do jogo os alunos não se sentem intimidados e, conseqüentemente, sentem maior desejo de participarem da atividade, porque durante a aplicação se sentem em igualdade de condições, diminuindo o medo de errar (GRANDO, 2000).

Os jogos matemáticos podem ser utilizados para introduzir um conhecimento matemático ou para revisar conceitos já desenvolvidos em sala de aula, porém há necessidade do professor escolher as atividades e as incluir em seu planejamento didático (TIMM e GROENWALD, 2000).

O objetivo desse trabalho é apresentar atividades lúdicas, por meio de jogos e curiosidades, que podem servir de subsídios ao planejamento didático do professor de Matemática, que atua nos anos finais do Ensino Fundamental.

Apresenta-se nesta comunicação científica as seguintes atividades lúdicas, indicadas para os anos finais do Ensino Fundamental: Dominó de frações, Uno das operações, Memória de representações de porcentagem, dois desafios matemáticos e duas atividades desenvolvidas no *software* Jclíc.



## REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

FERRERO, L. F. *El juego y la Matemática*. Madrid: La Muralla, 1991.

GRANDO, R. C. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas. São Paulo, 2000.

TIMM, U.; GROENWALD, C. L. O. Utilizando Curiosidades e Jogos matemáticos em sala de aula. *Educação Matemática em Revista*. SBEMRS, n. 2, p. 21-26, 2000.

OLIVEIRA, Sandra Alves de. O lúdico como motivação nas aulas de Matemática. Pedagoga e especialista em Matemática e Estatística, professora no Departamento de Educação de Guanambi, BA, Uneb. Endereço eletrônico: soliveira4@hotmail.com  
Artigo publicado na edição nº 377, jornal Mundo Jovem, junho de 2007, p. 5.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *O lúdico na formação do educador*. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.