# LÚDICO NAS AULAS DE MATEMÁTICA: UMA BREVE INTRODUÇÃO

**Autor(res)**

Angelica Da Fontoura Garcia Silva
Luciano Amorim Cordeiro

**Categoria do Trabalho**

Pós-Graduação

**Instituição**

UNIVERSIDADE ANHANGUERA DE SÃO PAULO - UNIAN

**Introdução**

Num passado, não muito distante, os jogos e as brincadeiras eram considerados passa tempo e não havia nenhum significado pedagógico, eram usados apenas como uma distração. A utilização dos jogos como ferramenta de aprendizagem, ocorreu na década de 50 nos Estados Unidos com o propósito de treinar executivos da área financeira. Ao obter resultados positivos, seu uso ampliou-se a outras áreas, chegando ao Brasil com muita força na década de 80 (SOUZA, 2005). O uso do lúdico pode influenciar o trabalho pedagógico auxiliando o educador no processo de ensino e aprendizagem do educando. É importante que a escola e educadores tenham um olhar ao lúdico como uma boa forma de promover a aprendizagem, se apropriando de meios que desenvolvam o pensar das crianças, e as motivem a ir além do seu raciocínio intuitivo. “Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito”. (RAU, 2012, p. 31).

**Objetivo**

Esta pesquisa bibliográfica tem como objetivo fazer um breve levantamento sobre o lúdico apontando sua introdução na educação e sua relevância na área de Educação Matemática.

**Material e Métodos**

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica buscando informações relevantes para levantar detalhes da introdução dos jogos na educação e seu uso na Educação Matemática seguindo os preceitos de GIL (2002) que aponta a revisão bibliográfica como “indispensável nos estudos históricos”. Consideramos a introdução dos jogos como material pedagógico no Brasil, sua importância no ensino aprendizagem e principalmente o uso do lúdico na educação matemática.

**Resultados e Discussão**

Destacamos que o lúdico está presente no cotidiano acadêmico do discente durante a educação infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A escola e os professores devem ser abertos frente as ferramentas e novas oportunidades para desenvolver a criatividade dos alunos. Acreditamos que esse recurso didático pode auxiliar os alunos a conquistar novas aprendizagens e enfrentar novos desafios. , buscando adotar ferramentas como o uso do lúdico com maior frequência nos demais anos do ciclo básico. Ao fazer uso de novas metodologias na

educação, o professor deve se colocar como um mediador e analisar se o lúdico e as novas tecnologias se encaixam dentro das propostas pedagógicas como ferramentas de aprendizagem.. Além disso, concordamos com Mattos (2020, p.58) quando afirma que “A escola tem a necessidade de conciliar o ensinar matemática acadêmica, transladada para a matemática escolar, com o suporte e reconhecimento da cultura a qual ela se destina”.

## Conclusão

Utilizar jogos conhecidos pelos alunos e adaptados para a Matemática pode contribuir para melhorar o entendimento da matemática acadêmica. O lúdico proporciona a exploração o que Ponte (2013, p.71) denomina de investigação. O autor considera que ela contribui para perceber aspectos essenciais da atividade matemática e “[...] pode também contribuir para concretizar a relação entre situações da realidade e situações matemáticas, desenvolver capacidades tais como visualização espacial[...]”

## Referências

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4°. ed. São Paulo: Atlas Editora, 2002. 176p.
MATTOS, S. M. N. DE. O sentido da matemática e a matemática do sentido. São Paulo: Livraria da Física, 2020. 194p.

PONTE, J. P. da. Investigações matemáticas em sala de aula. 3º ed. rev. ampl. Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2013. 160p.
RAU, M. C. T. D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: Inter Saberes, 2012a.
SOUZA, V. L. P. Escola e construção de valores: desafios à formação do aluno e do professor. São Paulo, Loyola, 2005. 232p.