

**O ENSINO POR MEIO DO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM JOGO MATEMÁTICO**

*THE TEACHING THROUGH THE LÚDICO IN THE INITIAL YEARS OF FUNDAMENTAL  
TEACHING: A REPORT OF EXPERIENCE WITH MATHEMATICAL GAME*

Jaqueline Mendes Costa<sup>1</sup>  
Glinys M<sup>a</sup> dos Santos Homrich<sup>2</sup>  
Roger Trindade Pereira<sup>3</sup>  
Angela Noleto da Silva<sup>4</sup>

**RESUMO**

Este trabalho relata atividades desenvolvidas por bolsistas do PIBIB Pedagogia em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola do campo, no município de Palmas, cujo enfoque encontrava-se na elaboração e produção de material didático para o ensino de conteúdos matemáticos. O objetivo deste relato consiste em apresentar e discutir acerca da temática do lúdico em sala de aula a partir de um jogo matemático. Dessa forma, para compor o corpo teórico do trabalho nos apoiamos em Almeida (1998), Rosa (2003), Vygotsky (1989), Kishimoto (2000), Monteiro (2001), Lorenzato (2012), Fiorentini e Miorim (1990) e nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998). Por fim, trazemos as breves considerações, com a constatação de que atividades lúdicas ampliam as possibilidades de aprendizagem das crianças e se constituem uma importante estratégia metodológica para auxiliar no combate ao fracasso escolar.

**Palavras-chaves:** Lúdico no Ensino Fundamental. Jogo Matemático. Formação Docente. Recursos Didáticos.

**ABSTRACT**

This work reports activities developed by PIBIB Pedagogy scholars in a class of the 4th year of elementary school in a School of the Field, in the municipality of Palmas, whose focus was on the elaboration and production of didactic material for the teaching of contents Mathematics. The purpose of this report is to present and discuss the theme of play in the classroom from a mathematical game. Thus, in order to compose the theoretical body of work we rely on Almeida (1998), Rosa (2003), Vygotsky (1989), Kishimoto (2000), Monteiro (2001), Lorenzato (2012), Fiorentini and Miorim In the National Curricular Parameters (1998). Finally, we bring the brief considerations, with the observation that edutainment expand the possibilities of learning of children and constitute an important methodological strategy to help in the fight against school failure.

---

<sup>1</sup> Graduanda em Pedagogia pela Universidade Federal do Tocantins, Campus de Palmas. jmc20081987@gmail.com

<sup>2</sup> Graduanda em Pedagogia pela Universidade Federal do Tocantins, Campus de Palmas. glynysantos7@hotmail.com

<sup>3</sup> Graduado em Pedagogia pela Universidade Federal do Tocantins, Campus de Palmas. rogertp@mail.uft.edu.br

<sup>4</sup> Docente do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins, Campus de Palmas. angelanoletto@mail.uft.edu.br

**Keywords:** Edutainment in Elementary School. Mathematical Game. Teacher Training. Educational resources.

## 1. INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência objetiva apresentar e discutir acerca do lúdico em sala de aula, com ênfase na experiência de elaboração de material didático e no ensino matemático por meio de jogos. O trabalho pedagógico foi desenvolvido em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental I, na Escola Municipal de Tempo Integral João Beltrão, localizada na área rural da capital tocantinense. O objeto de discussão são as práticas pedagógicas realizadas por bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), do curso de Pedagogia, da Universidade Federal do Tocantins (UFT), campus de Palmas.

Para a fundamentação teórica, apoiamos em Almeida (1998), Rosa (2003), Vygotsky (1989), Kishimoto (2000), Monteiro (2001), Lorenzato (2012), Fiorentini e Miorim (1990), dentre outros autores de referência. Também consideramos os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), que trazem algumas orientações para o trabalho com jogos em sala de aula.

A proposta de trabalhar o lúdico em sala de aula, sobretudo por meio dos jogos pedagógicos, partiu de uma demanda da escola parceira, apresentada pelas professoras supervisoras do programa na instituição. E a opção por os jogos matemáticos com os alunos do 4º ano ocorreu devido às dificuldades apresentadas pela turma com os conteúdos desta disciplina, constatadas através de observações durante as aulas e de relatos das professoras.

Os fundamentos deste trabalho contemplam os objetivos e as propostas do PIBID para a formação inicial de professores, o contexto do programa no curso de Pedagogia e a importância do lúdico como estratégia metodológica para o processo de ensino-aprendizagem. Em seguida, relatamos uma atividade lúdica desenvolvida por meio de jogo matemático denominado “Caixa Mágica de Multiplicação”, cujo material didático foi confeccionado pelos próprios alunos e com a mediação de bolsistas pibidianos.

## 2. SITUANDO O CONTEXTO DO PIBID NO CURSO PEDAGOGIA

É de conhecimento geral que o ensino no Brasil tem obtido precários resultados na educação básica, tanto no que diz respeito aos estudos que envolvem as habilidades de leitura e escrita quanto na aprendizagem de conteúdos de matemática. Este cenário aponta que a

formação nos cursos de licenciaturas não esteja alcançando os conhecimentos e competências necessárias para enfrentar os desafios da docência.

É nesse contexto que o PIBID se firma como um programa que visa potencializar a formação de professores mais qualificados, sendo regulamentado pela Portaria nº 096, de 18 de julho de 2013, com base legal na Lei nº 9.394/1996, na Lei nº 12.796/2013 e no Decreto nº 7.219/2010. O PIBID tem por finalidade fomentar a iniciação à docência, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação de docentes em nível superior e para a melhoria da qualidade da educação básica pública brasileira (CAPES, 2013, p. 02).

Neste sentido, a proposta de formação docente como bolsistas do programa está de acordo com a Portaria nº 096 ao tratar do Regulamento do PIBID, na qual contempla, respectivamente, no inciso IV, do Art. 4, os objetivos do programa; e no inciso I, do Art. 8, das características do projeto e subprojetos:

[...] IV - inserir os licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem (CAPES, 2013, p. 02).

[...] I - que tenham obtido Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) abaixo da média nacional e naquelas que tenham experiências bem-sucedidas de ensino e aprendizagem, a fim de apreender as diferentes realidades e necessidades da educação básica e de contribuir para a elevação do Ideb, compreendendo-o nos seus aspectos descritivos, limites e possibilidades (CAPES, 2013, p. 04).

Portanto, diante da necessidade de atender as exigências do programa, optamos pela Escola Municipal de Tempo Integral João Beltrão, localizada na rodovia TO-020 Km em Taquarussu Grande. Sua abordagem pedagógica orienta-se por três eixos: a Pedagogia Histórico-Crítico, a Eco-Pedagogia e o Construtivismo, cuja fundamentação teórica situa-se em autores como Saviani, Gadotti e Piaget (JOÃO BELTRÃO, 2014, p. 06).

A par desses fatos, o presente relato está inserido no contexto das atividades realizadas no período de abril de 2014 a julho de 2015, focalizando o trabalho com o lúdico em sala de aula através de jogos matemáticos, o que envolveu também a produção de material didático. O trabalho desenvolvido na escola, conforme tabela abaixo, revelou-se de grande importância na sua trajetória, pois além de potencializar a formação pedagógica dos bolsistas, apresentou um impacto positivo ao contribuir para alcançar a meta projetada para o Ideb da instituição.

Tab. 1: Ideb/2015 da Escola João Beltrão - PIBID/Pedagogia/UFT.

Escola	Série/Ano	2013	2015	2015 (Meta projetada)
ESCOLA MUNICIPAL DE TEMPO INTEGRAL JOÃO BELTRÃO	4 <sup>a</sup> / 5 <sup>o</sup>	4.7	4.9	4.9

Fonte dos dados: MEC-INEP

Um diferencial que se materializa nesta elevação do Ideb da Escola João Beltrão – resultado da práxis docente vivida pelos bolsistas e da possibilidade do eixo extensão da universidade – permite afirmar que o PIBID já possui uma relação indissociável com as políticas definidas para a educação no país. Torna-se importante destacar que as diretrizes do programa refletem diretamente na formação do pedagogo, ao reforçar a função da docência como central, de modo coletivo e reflexivo, transcendendo tempos e espaços, frente às demandas e incertezas futuras da educação.

### 3. O PAPEL DO LÚDICO NO ENSINO CRIATIVO

A palavra “lúdico” vem do latim *luduse* que significa brincar. Neste *brincar* estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos. Sendo assim, podemos afirmar que o lúdico está presente na vida das crianças desde muito cedo, em alguns momentos elas brincam sozinhas, e às vezes em grupo, mas as brincadeiras são sempre muito significativas e importantes para o desenvolvimento infantil. Por meio do brincar que a criança se redescobre, se reinventa, encontra desafios e faz novas descobertas.

De acordo com Rosa (2003, p.40), “o lúdico deve ser visto e praticado de forma consciente, pois não é mera diversão ou preenchimento de tempo, e sim, um fator essencial para uma educação de qualidade ao indivíduo”. Desta forma, o jogo lúdico é uma atividade inerente a criança e proporciona sua interação com o ambiente em que se encontra. Diante do exposto, percebemos que as atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, a aquisição de conhecimentos, a socialização e a criatividade, proporcionando, portanto grandes aprendizados.

Almeida (1998, p.13) também destaca acerca que:

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se

redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.

Por este motivo podemos compreender que as atividades lúdicas no espaço escolar criam um clima de entusiasmo na turma e podem possibilitar uma aprendizagem mais prazerosa. É importante salientar que, por meio do lúdico, a criança propicia condições de liberação da fantasia, vence suas dificuldades, pois a brincadeira é uma forma de descobrimento e compreensão do mundo, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Portanto, brincar constitui-se em descobrir formas alternativas ao aprendizado.

De forma complementar, Kishimoto (2000, p. 22) enfatiza que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo [...], desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Cabe ponderar que estudos já têm mostrado o valor do lúdico para o sucesso do processo de ensino e aprendizagem, pois atividades que envolvem a ludicidade são mais atrativas e interessantes para a criança, o que diminui a possibilidade do fracasso escolar. O jogo pode ser utilizado como uma estratégia metodológica a mais para estimular a vontade de aprender nas crianças, e, muitas vezes esse aspecto é deixado de lado nas salas de aulas.

#### **4. O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Atualmente é grande o desafio para chamar a atenção do aluno que se encontra em um mundo repleto de tecnologias e de novidades que surgem a todo o momento. Usar o lúdico no processo de ensino é uma alternativa a mais que o professor pode incluir como estratégia pedagógica na sua prática docente. Diante disso, concordamos com Vygotsky (1989) que o lúdico só pode ser considerado educativo quando desperta o interesse do aluno pela disciplina, portanto os professores precisam aproveitar essa estratégia como facilitador da aprendizagem.

Todavia, faz-se necessário desvencilhar um pouco da tendência pedagógica tradicional, ainda atual e predominante nas práticas docentes, a qual não atende de modo integral às necessidades das crianças de hoje, já que sua metodologia pouco proporciona aos educandos momentos de descobertas e de vivências de novas experiências.

Nessa perspectiva Almeida (1998, p.31-32) aponta que:

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade.

O uso dos recursos lúdicos tem ganhado espaço na educação escolar devido, principalmente, ao grande contingente de pesquisas que mostram os benefícios que as brincadeiras com cunho educativo trazem ao aprendizado das crianças em diferentes âmbitos, como a aquisição de conhecimento, a socialização com os colegas, o convívio com as regras, o respeito ao próximo, dentre outros. Como se observa, a utilização do lúdico na escola como recurso pedagógico é de grande importância, neste sentido, Rosa (2003, p.40) afirma que “o brincar é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento”.

Conforme percebemos, o lúdico não envolve somente o brincar por brincar, mas toda uma relação de convivência com o outro, de descoberta do mundo, da utilização do saber previamente conquistado, do respeito às regras do jogo e o estímulo à criatividade. A brincadeira é uma atividade social e, quando ocorre na escola, costuma ser mediada pelo professor, que é quem faz o elo entre o lúdico e o didático, realizando atividades que proporcionem o seu desenvolvimento biopsicossocial nas diferentes etapas da escolarização.

Desta forma, o lúdico no espaço escolar deve ser cada vez mais valorizado, a brincadeira com direcionamento educativo é uma garantia de que a criança terá um leque maior de possibilidades de aprendizagem. É por essa razão que os jogos e brincadeiras são excelentes instrumentos de mediação entre o prazer e o conhecimento, e, portanto, essenciais para o processo de formação integral do indivíduo.

## **5. APRENDER MATEMÁTICA BRINCANDO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NAS ATIVIDADES DO PIBID**

O ensino da matemática tem passado por grandes mudanças nos últimos anos, embora ainda seja frequente o uso de métodos tradicionais focados na transferência de conteúdos pelo professor. Por outro lado, os docentes têm buscado novas alternativas de como abordar os conteúdos considerados necessários e significativos para formação dos alunos. Nesse sentido,

as discussões atuais apontam que a principal preocupação é com a perspectiva utilizada no processo de ensino aprendizagem, enquanto que, tradicionalmente, a tarefa de ensinar tem sido centrada no professor, hoje em contraposição a isso, as novas tendências buscam retomar o caminho por onde a aprendizagem realmente acontece, ou seja, é o aluno quem aprende e, é a partir dele que se devem construir os saberes.

Cabe mencionar ainda que, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998), o ensino da matemática deve ser trabalhado de modo a aproximar o indivíduo a vários campos do conhecimento matemático, pois este serve como base para que, ao iniciar o Ensino Médio, o estudante consiga ampliar e desenvolver sua capacidade de abstração e raciocínio em todas as vertentes da matemática.

A partir desta perspectiva de ensino e enquanto pibidianos inseridos numa escola do campo, o nosso trabalho foi direcionado à elaboração e desenvolvimento de jogos educativos. Para tanto, foi realizado com a turma do 4<sup>o</sup> ano do Ensino Fundamental um diagnóstico a fim de perceber quais as principais demandas educacionais dos alunos. Desta forma, procedemos com observações das aulas e diálogos com a professora regente, e assim constatamos que o grande desafio da turma era a assimilação dos conteúdos matemáticos, em especial a tabuada de multiplicação.

Feito o diagnóstico, partimos para o planejamento de nossas aulas, com o intuito de utilizar os jogos como recurso pedagógico para auxiliar os alunos no processo de aprendizagem do conteúdo multiplicação. Com isso, ao iniciarmos uma consulta bibliográfica sobre jogos pedagógicos, identificamos a existência de muitas referências em termos de materiais didáticos e métodos para o ensino de forma lúdica em sala de aula.

Lorenzato (2012) revela que o professor na escolha de um material didático de ensino deve levar em consideração suas funções, objetivos e a natureza, manipulável ou não, pois tais fatores influenciam no desenvolvimento das atividades. Consideramos também o fato do conteúdo multiplicação ter sido anteriormente trabalhado pela professora regente da turma

Razão pela qual optamos pela utilização de um material didático concreto e com recursos de indicar aos alunos, passo a passo, as relações entre os elementos destes materiais, explicando os significados e suas relações com os números. Após estas reflexões optamos por trabalhar o conteúdo multiplicação com o brinquedo educativo denominado “Caixa Mágica de Multiplicação”, conforme a Fig. 1. Destacamos que este recurso se caracteriza por ser uma tabuada confeccionada a partir de uma cartela de trinta ovos com tampas de garrafas pets coloridas.

Fig. 1: Caixa Mágica de Multiplicação confeccionada pelos alunos do 4º ano do Ensino Fundamental I



Acrescentamos ainda que, o jogo educativo foi construído pelos alunos com a mediação dos acadêmicos do PIBID. E assim prosseguimos aplicando a atividade com 22 discentes da turma, objetivando que a assimilação da tabuada ocorresse de modo prazeroso e eficiente, promovendo o desenvolvimento cognitivo e possibilitando um maior interesse dos alunos pelo aprendizado da matemática. Ressaltamos também que a “Caixa Mágica de Multiplicação” possuiu recursos relevantes, tais como: a observação do objeto físico que está sendo apresentado, o aspecto tátil que ocorre quando o aluno tem a oportunidade de tocar e manipular o objeto em questão, o que possibilita investigar além dos aspectos expostos pelo professor.

De modo geral, o trabalho em sala foi desenvolvido da seguinte forma: dividimos os alunos em grupos de quatro componentes, cada equipe ficou com uma numeração da tabuada da multiplicação, à medida que iam completando a cartela trocava-se com outro grupo, dessa forma, toda a turma foi envolvida na atividade. Não havia regras para a construção da tabuada, o intuito era fazer com que as crianças criassem o seu próprio modo de raciocínio. Aos poucos os alunos foram entendendo o jogo e conseguiram montar a tabuada de multiplicação e invertê-la para a divisão.

Por meio desta experiência compreendemos como é importante o lúdico no processo de ensino e aprendizagem, pois o interesse dos alunos pela tabuada foi muito maior e brincando conseguiram aprender com mais facilidade. A atividade também foi significativa por contemplar o Meio Ambiente como tema transversal, pois reafirma aos educandos a

importância da reciclagem, visto que, para a confecção do material didático “Caixa Mágica de Multiplicação” foi utilizado basicamente materiais reciclados.

## 6. BREVES CONSIDERAÇÕES

A partir do trabalho desenvolvido, percebemos o quanto as atividades lúdicas são importantes para auxiliar as crianças no processo de assimilação dos conteúdos escolares. A proposta do lúdico na escola deve ser estimulada, pois a realização da brincadeira em sala amplia as possibilidades de aprendizagem da criança e pode reduzir as chances do fracasso escolar. Conforme demonstrado, os jogos lúdicos são excelentes instrumentos para a apreensão dos conteúdos, socialização das crianças, compreensão de regras, respeito ao próximo, dentre outros, o que favorece a formação integral do indivíduo.

Todavia, cabe salientar que introduzir o lúdico no contexto escolar não é tarefa simples, e se constitui um desafio permanente para os docentes, pois é trabalhoso planejar ações lúdicas direcionadas e correlacionadas com o conteúdo. Por isso, embora o lúdico seja comprovadamente eficiente no processo de ensino-aprendizagem, ainda é um recurso pouco explorado pelos professores em sala, necessitando ainda de uma maior conscientização de sua importância na promoção de uma educação emancipatória para seus alunos.

Desta forma, consideramos satisfatório o resultado alcançado com o desenvolvimento da atividade lúdica com fins pedagógicos, pois a intenção foi estimular o interesse dos alunos pelo conteúdo multiplicação e assim mostrar que a matemática não é um “bicho de sete cabeças”, sendo, portanto, muito utilizada em nosso cotidiano.

## 7. REFERÊNCIAS

ANDRÉ, M. Formação de professores: a constituição de um campo de estudos. **Revista Educação**, Porto Alegre, v. 33, n. 3, p. 174-181, set./dez. 2010.

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica**: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Portaria nº 096, de 18 de julho de 2013**. “Aprova o Regulamento do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID”. Brasília: MEC/CAPES, 2013.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FIORENTINI, D.; MIORIM, M. Â.. Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no ensino de matemática. **Boletim da Sociedade Brasileira de Educação Matemática**, São Paulo, v. 4, n. 7, p. 5-12, 1990. Fontes, 1989.

GATTI, B. A. (Org.). **Formação de professores para o ensino fundamental**: estudo de currículos das licenciaturas em pedagogia, língua portuguesa, matemática e ciências biológicas. São Paulo: FCC/DPE, 2009.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

LORENZATO, S. **Para aprender matemática**. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2010.

MONTEIRO, A. **A matemática e os temas transversais**. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2001.

PALMAS. Secretaria Municipal de Educação. Escola Municipal de Tempo Integral João Beltrão. **Projeto Político Pedagógico**. Palmas: SEMED, 2014.

PÉREZ, C. L.V A Pré-escola em Agra dos Reis: Tecendo um Projeto de Educação Infantil. In: Regina Leite Garcia. (Org.). **A Formação da Professora Alfabetizadora**: Reflexões sobre a Prática. 3ª Ed. São Paulo: Cortez, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins, 1989.