

## O LÚDICO NA APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA

Paula Janaína Santiago Silva<sup>1</sup>, Tatiane Bantim da cruz<sup>2</sup>, Maria Eduarda Souza Flor<sup>3</sup>.

O presente estudo trata-se do lúdico na aprendizagem da matemática. E como aprender matemática de uma forma prazerosa, o uso dos jogos pedagógicos nas escolas como um recurso educativo se torna um elemento necessário ao desenvolvimento do aluno. O ensino da matemática é muito complexo, talvez por isso necessite de atividades lúdicas que complemente e facilite a aprendizagem de forma prazerosa. Tendo como objetivo principal; relacionar as formas de atuação a partir de técnicas e métodos de aplicação de jogos lúdicos como recursos pedagógicos no ensino fundamental. O estudo está voltado principalmente para a utilização dos jogos matemáticos em sala de aula e foi desenvolvido de forma qualitativa com os alunos do 3º ano do fundamental I. Os jogos utilizados foram, “balões estourados da matemática” e o “dominó humano”. O conteúdo matemático trabalhado por traz dos jogos consiste nas operações matemáticas como adição, subtração, multiplicação. Em relação à aprendizagem das operações matemáticas pode-se afirmar que os jogos permitiram que os alunos desenvolvessem o raciocínio. Além disso, muitas das falhas de aprendizagem verificadas no desenrolar das jogadas, puderam ajudar a vários alunos com dificuldades no conteúdo com a intervenção da professora, para isso foi explicada muitas das vezes em quadro as operações no caso das dúvidas que foram surgindo. Ao final da aplicação dos jogos, observou-se o envolvimento com as atividades, demonstrando um maior interesse e segurança na realização das operações pela maioria da sala. Concluímos que os jogos servem como um facilitador, de auxílio para o professor, já que a matemática é vista pelos alunos como uma matéria difícil e complicada. O objetivo deste estudo foi alcançado pois deu a possibilidade de encontrar jogos que foi possível de ser aplicado em sala para melhorar o conhecimento e desenvolver o pensamento dos alunos.

Palavras-chaves: Lúdico. Jogo. Matemática. Aprendizagem.