



Explorando o papel do lúdico nas salas multisseriadas: implicações para o aprendizado efetivo e a formação em matemática

Leatrice Alves Caldas¹; Francisco de Assis Parentes da Silva do Amaral Ferreira²; Carlos Antonio Cunha dos Santos³; Vilmar Martins da Silva⁴

Como Citar:

CALDAS, Leatrice Alves; FERREIRA, Francisco de Assis Parentes da Silva do Amaral; SANTOS, Carlos Antonio Cunha dos et al. Explorando o papel do lúdico nas salas multisseriadas: Implicações para a formação em matemática e o aprendizado efetivo. Revista Sociedade Científica, vol.8, n. 1, p.548-554, 2025.
<https://doi.org/10.61411/rsc2025100918>

DOI: 10.61411/rsc2025100918

Área do conhecimento: Educação.

Palavras-chaves: Ensino; Lúdico; Matemática.

Publicado: 14 de fevereiro de 2025.

Resumo

Atualmente a ludicidade é um instrumento de grande importância para o desenvolvimento da aprendizagem de alunos, principalmente quando se trata da educação matemática infantil. Nas salas multisseriadas o lúdico é utilizado com muita frequência através de jogos e brincadeiras que facilitam a aprendizagem dos educandos. A ludicidade está presente na vida do ser humano desde o nascimento, sendo uma forma agradável de se expressar a liberdade e o prazer. A realização desse estudo justifica-se pela necessidade da compreensão da relevância do lúdico aplicado nas salas multisseriadas para o ensino da Matemática. Desta forma, o objetivo central desta pesquisa é verificar as implicações do lúdico para a formação docente e aprendizagem da Matemática em tais turmas. Este estudo realizou-se através de uma pesquisa bibliográfica, com a análise sistemática de artigos e documentos que ressaltam a presença da ludicidade no ensino da Matemática. A análise do lúdico aplicado foi fundamental para a apropriação da sua relevância no processo de ensino e aprendizagem da matemática, bem como os benefícios para o desenvolvimento pessoal e integral do discente.

1. Introdução

É evidente a importância de um bom ensino de matemática para garantir a compreensão do conteúdo por parte do estudante. Isso faz com que diversos pesquisadores e educadores incorporem novos recursos às aulas, buscando alternativas para aprimorar o ensino [4]. O uso do lúdico em salas multisseriadas possibilita ao professor organizar aulas dinâmicas e criativas, ampliando a capacidade dos alunos de

¹Instituto Federal do Maranhão - IFMA, Cantanhede, Brasil. ✉

²Instituto Federal do Maranhão - IFMA, Bacabal, Brasil. ✉

³Instituto Federal do Pará - IFPA, Marabá, Brasil. ✉

⁴Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, Bacabal, Brasil. ✉



assimilar conteúdos e desenvolver o raciocínio lógico de forma significativa [8; 9]. Para isso, é necessário desenvolver estratégias para trabalhá-lo no ensino da matemática em tais salas, promovendo o raciocínio e despertando o empenho dos alunos. Este artigo investigará como a inserção do lúdico no ensino da matemática em salas multisseriadas pode implicar na formação docente e promover uma aprendizagem significativa.

Para educadores e educandos, a estrutura lúdica contribui para o desenvolvimento físico, intelectual, afetivo e social, promovendo harmonia nos relacionamentos e servindo como um valioso recurso educativo. Moura [9] indica que “independente da atividade a ser resolvida, é primordial a organização e planejamento para que ela seja vista pela criança como lúdica e que venha a contribuir para aumentar o conhecimento do aluno. Caberá ao professor esse planejamento e organização das atividades”.

Segundo o autor, o uso de estratégias criativas permite que o professor desenvolva novas abordagens para a matemática em salas multisseriadas, aguçando seu potencial formativo e despertando a curiosidade dos alunos. Isto é, a ludicidade torna a aprendizagem mais atrativa e significativa, promovendo maior engajamento no ensino. Halaban e Zatz [7] corroboram afirmando que o brincar é essencial para a criança, pois ajuda a formar sua personalidade e desenvolver estratégias para resolver problemas.

Este artigo utilizou pesquisa documental e bibliográfica com abordagem qualitativa e exploratória [5], fundamentando-se em autores que tratam do tema. A investigação sistemática incluiu documentos e artigos sobre ludicidade no ensino da matemática, destacando-a como ferramenta essencial para a formação docente e melhorar a assimilação de conhecimentos, ampliando a compreensão dos termos matemáticos pelos alunos, especialmente de salas multisseriadas.

Percebe-se que um ensino de matemática significativo amplia o desenvolvimento cognitivo dos alunos e contribui para a formação docente. Compreende-se que o lúdico



e a matemática estão presente em todas as etapas da vida e juntos podem proporcionar um aprendizado mais qualitativo, ressaltando sua importância no contexto social.

2. **Discussão**

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil [2], “para que as crianças possam exercer suas capacidades de criar, é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas voltadas às brincadeiras ou à aprendizagem que ocorrem por meio de uma intervenção direta”. Enfatiza-se, então, a importância de inserir momentos de interação, divertimento e apropriação de novos conhecimentos através dos jogos no ambiente escolar.

Já a Base Nacional Comum Curricular, a BNCC [3], aponta que a aprendizagem da matemática no ensino básico transcende a simples quantificação ou cálculo, abrangendo uma compreensão mais ampla de fenômenos e grandezas. Além disso, destaca a importância de acompanhar e registrar o progresso de cada aluno e do grupo durante as atividades realizadas. Esses registros, que podem incluir materiais como relatórios, desenhos, fotos e textos, servem para compartilhar com as famílias as experiências das crianças e permitem que elas revisitem essas vivências.

Com isso, o papel do educador não é resolver problemas sozinho, mas orientar os alunos para que eles possam encontrar suas próprias soluções para os desafios propostos. Segundo Antunes [1], o jogo é um recurso pedagógico valioso que auxilia os alunos em suas descobertas, promove o desenvolvimento pessoal e posiciona o professor como guia e avaliador da aprendizagem, reforçando que o ato de brincar também ensina e potencializa diversas habilidades nos estudantes. Em outras palavras, através do lúdico é possível alcançar a zona de desenvolvimento proximal [11], atuando sobre habilidades que ainda não estão completamente desenvolvidas pelos estudantes, mas que estão em processo de amadurecimento.



Para que esses novos instrumentos metodológicos possam, de fato, ser úteis no processo de ensino-aprendizagem, Kamii e DeVries [8] sugerem o acompanhamento de alguns critérios, como: o jogo deve propor situações interessantes e desafiadoras para os alunos, permitir a autoavaliação do desempenho do aluno e garantir a participação ativa de todos durante a realização da atividade. Além disso, a fim de assegurar o efetivo aprendizado com o uso dos jogos, Grandó [6] explica que a observação e a intervenção constituem dois momentos fundamentais que devem ser considerados ao analisar e definir as atividades e atitudes a serem tomadas na realização dos jogos. Nesse sentido, são bons exemplos o dominó, o Tangram e o material dourado, uma vez que o processo de aprendizagem está presente nas atividades com correspondência entre cores, formas e quantidades, no domínio dos conceitos implícitos nas regras introduzidas em níveis de dificuldade crescentes, bem como na evolução dos participantes, a partir das interações realizadas e do registro dos jogos.

O processo de descoberta dos números, somas e valores e a construção lógica matemática no cognitivo do aluno é algo interessante. Isso depende de cada nível de desenvolvimento, de cada faixa etária, da construção do concreto e do abstrato na memória de cada um. Como afirma Ponte [10], “no acompanhamento que o professor faz do trabalho dos alunos, ele deve procurar atingir um equilíbrio entre dois polos”, confirmando a importância da interação entre alunos e professores na construção dos saberes matemáticos. Ressalta-se, com isso, a necessidade de o docente estar consciente do valor desse recurso didático. Ou seja, é fundamental que o professor perceba que esses materiais concretos, além de tornar as aulas mais interessantes e proveitosas para os alunos, também podem contribuir significativamente para o seu processo formativo.

Outrossim, o uso do lúdico no ensino não deve ser visto como uma obrigação ou associado a punições, mas sim como um recurso essencial para estimular a participação ativa dos alunos e combater a apatia em sala de aula [1]. No entanto, muitos educadores



ainda resistem ao uso de jogos, considerando-os uma perda de tempo, ao invés de reconhecerem seu potencial para tornar as aulas mais criativas e significativas.

Contudo, conforme o autor, ao planejar e aplicar atividades lúdicas, o professor desenvolve habilidades como criatividade, flexibilidade e capacidade de adaptação, além de aprimorar sua prática pedagógica ao explorar diferentes estratégias de ensino. Dessa forma, a ludicidade se torna uma ferramenta valiosa tanto para o engajamento dos estudantes quanto para o crescimento profissional do educador.

3. **Considerações finais**

Conclui-se que o ensino da Matemática deve ser cuidadosamente planejado para evitar dificuldades futuras, como falhas no desenvolvimento do pensamento lógico-abstrato. A inserção de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras pedagógicas, torna o aprendizado mais acessível, dinâmico e prazeroso, estimulando a construção do raciocínio lógico-matemático e promovendo a interação social.

Jogar é uma ferramenta poderosa no ensino da matemática, pois atividades como boliche, bingo, dominó, baralho, quebra-cabeça, xadrez, entre outros, têm o potencial de tornar as aulas mais dinâmicas. Contudo, é fundamental que o professor teste previamente os jogos antes de utilizá-los em sala de aula, analisando possíveis jogadas e identificando dificuldades que os alunos possam enfrentar. Na escolha dos jogos, é importante selecionar aqueles que sejam adequados ao nível de desenvolvimento dos estudantes e com possibilidades reais de resolução. Um equilíbrio é essencial: o jogo não pode ser tão fácil que perca o interesse, nem tão difícil que desmotive os alunos.

Para a formação docente, o uso do lúdico favorece a criatividade, amplia o repertório pedagógico e facilita a adaptação de estratégias às necessidades dos alunos. Além disso, essa prática contribui para a compreensão do processo de ensino e aprendizagem, aprimora a capacidade de planejamento e fortalece a aplicação de metodologias ativas no ensino.



A pesquisa e a leitura sobre o tema apontam que o uso da ludicidade no ensino da matemática deve estar alinhado aos conteúdos da disciplina, oferecendo uma abordagem inovadora e mais acessível. Isso permite que crianças, jovens e adultos em salas multisseriadas aprimorem seus conhecimentos matemáticos de maneira mais significativa. Observa-se, ainda, que muitos jogos praticados espontaneamente no cotidiano dos alunos, como jogos culturais, já contêm conceitos matemáticos implícitos, que podem ser explorados no ensino formal. Portanto, o lúdico favorece a criatividade, integração e equilíbrio emocional, contribuindo para que alunos e professores enfrentem desafios com mais confiança e desenvolvam uma aprendizagem mais significativa.

4. **Declaração de direitos**

O(s)/A(s) autor(s)/autora(s) declara(m) ser detentores dos direitos autorais da presente obra, que o artigo não foi publicado anteriormente e que não está sendo considerado por outra(o) Revista/Journal. Declara(m) que as imagens e textos publicados são de responsabilidade do(s) autor(s), e não possuem direitos autorais reservados a terceiros. Textos e/ou imagens de terceiros são devidamente citados ou devidamente autorizados com concessão de direitos para publicação quando necessário. Declara(m) respeitar os direitos de terceiros e de Instituições públicas e privadas. Declara(m) não cometer plágio ou auto plágio e não ter considerado/gerado conteúdos falsos e que a obra é original e de responsabilidade dos autores.

5. **Referências**

1. Antunes. Celso. Jogos para estimulação das inteligências múltiplas. Vozes, 11. ed., 1998.
2. Brasil. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.
3. Brasil. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC/CNE, 2017.
4. Ferreira, Francisco de Assis Parentes da Silva do Amaral; Leite, Jefferson Cruz dos Santos; Lemos e Silva, Huerllen Vicente; Lopes, Jerlane Farias Caldas; Lima, Odeir de Jesus; Coimbra Filho, Salvino. O planímetro polar de Amsler no ensino de geometria. Revista Eletrônica Paulista De Matemática, v. 19, 2020.
5. Gil, Antônio Carlos. Métodos e Técnicas de Pesquisa Social. Atlas, 1999.



6. Grando, Regina Célia. O conhecimento Matemático e o uso de jogos na sala de aula. FE/UNICAMP, 2000.
7. Halaban, Sérgio; Zatz, André; Zatz, Sílvia. Brinca Comigo!. Editora Marco Zero, 2006.
8. Kamii, Constance; Devries, Retha. Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget. Tradução: Marina Célia Dias Carrasqueira. Trajetória Cultural, 1991.
9. Moura, Manoel Oriosvaldo de. A séria busca no jogo: do Lúdico na Matemática. In: A Educação Matemática em Revista. São Paulo: SBEM– SP, p. 17-24, 1994.
10. Ponte, João Pedro da. Investigação Matemática na Sala de Aula. Autêntica, 2005.
11. Vygotsky, Lev Semionovitch. A Formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Martins Fontes, 2007.