

ATIVIDADE LÚDICA COM DADO: FACILITANDO O ENSINO DE OPERAÇÕES COM NÚMEROS INTEIROS

Maria Clara Araujo Silva ¹
Vanessa Pires Dos Anjos ²
Aroldo José De Oliveira ³

RESUMO

Esta prática pedagógica teve como objetivo facilitar o ensino de operações com números inteiros por meio da utilização de jogos, ressaltando o aspecto lúdico como recurso que favorece tanto a aprendizagem quanto a participação dos alunos. A proposta foi embasada em autores como Kishimoto (1994) e Brougère (1998), que evidenciam a importância do lúdico para a motivação e o engajamento dos alunos, além de dialogar com perspectivas de aprendizagem ativa. A metodologia adotada foi qualitativa e baseada na observação direta em sala de aula, com aplicação da dinâmica em diferentes turmas do ensino médio. Os estudantes jogavam o dado e resolviam expressões numéricas conforme o símbolo sorteado, promovendo o raciocínio matemático de maneira descontraída. Durante a aplicação, observou-se variação significativa no engajamento entre as turmas: enquanto uma sala demonstrou envolvimento expressivo (cerca de 75% de participação), as demais apresentaram adesão reduzida (em torno de 30%). Além disso, foram identificadas dificuldades em conteúdos básicos, como propriedade distributiva, divisão e regras de sinais, o que evidencia lacunas na aprendizagem de anos anteriores. Apesar dos desafios, a atividade permitiu um diagnóstico prático das dificuldades dos alunos e proporcionou reflexões sobre a importância de estratégias que aliem ludicidade e reforço dos conteúdos essenciais. A experiência contribuiu significativamente para a formação docente, ao evidenciar a necessidade de adaptar as práticas pedagógicas à realidade dos estudantes, promovendo aprendizagens significativas.

Palavras-chave: Expressões numéricas, Jogo didático, Dificuldades de aprendizagem.

¹ Graduando do Curso de Matemática da Universidade Federal - UFR, m.araujo@aluno.ufr.edu.br;

² Graduada pelo Curso de Matemática da Faculdade Dom Alberto, vpanjos303@gmail.com;

³ Professor orientador: Doutor, Instituto de Ciências Exatas e Naturais - UFR, aroldo.oliveira@ufr.edu.br.





INTRODUÇÃO

O jogo e a brincadeira são elementos fundamentais no desenvolvimento infantil, desempenhando papéis centrais na aprendizagem e na socialização. Embora frequentemente associados apenas ao lazer, os jogos possuem valor educativo reconhecido desde a Antiguidade, como prática complementar ao trabalho e instrumento de formação de habilidades cognitivas e sociais (BROUGÈRE, 2003; BARBOZA; CORREA, 2023). Compreender o jogo como fenômeno social e pedagógico permite evidenciar seu potencial de integração entre teoria e prática educativa na educação infantil.

Diante disso, é importante refletir sobre como o brincar se manifesta no cotidiano das instituições de educação infantil. Observar a forma como os professores organizam as atividades lúdicas e como estas se relacionam com os objetivos pedagógicos auxilia na compreensão do papel do jogo na aprendizagem significativa. A brincadeira, quando planejada de maneira intencional, possibilita a construção de conhecimentos e o desenvolvimento integral das crianças.

Além do aspecto cognitivo, o jogo também contribui para o desenvolvimento emocional e social. Por meio das brincadeiras, as crianças aprendem a lidar com regras, a conviver com os outros, a expressar sentimentos e a resolver conflitos. Essas experiências fortalecem a autonomia, a empatia e a cooperação, habilidades essenciais para a formação de sujeitos críticos e participativos.

Outro ponto fundamental é o papel do educador nesse processo. Cabe a ele criar espaços adequados, selecionar materiais que estimulem a imaginação e observar os momentos oportunos para intervir ou permitir que a criança conduza livremente a brincadeira. Pensar sobre a atuação docente é essencial para garantir que o brincar não seja apenas um momento de recreação, mas um meio de promover aprendizagens significativas e o desenvolvimento integral das crianças na educação infantil.





METODOLOGIA

A pesquisa apresenta caráter bibliográfico, com análise de obras e artigos que abordam a relação entre jogo, brincadeira e aprendizagem infantil. A escolha por esse método se deu pela intenção de compreender como diferentes autores e estudos discutem o papel do jogo na educação infantil e suas implicações no processo de ensino e aprendizagem. A partir dessa leitura, foi possível identificar concepções teóricas, fundamentos históricos e práticas pedagógicas que evidenciam o valor educativo do brincar.

Os textos selecionados foram organizados a partir de temas centrais que envolvem a ludicidade, como sua presença histórica na educação, suas funções no desenvolvimento infantil e as estratégias utilizadas pelos docentes para integrar o jogo às práticas pedagógicas. Durante a análise, buscou-se observar como cada autor compreende o ato de brincar e quais elementos são apontados como essenciais para que essa prática seja realmente significativa no contexto escolar.

Foram utilizados como referências principais os estudos de Brougère (2003) e Barboza & Correa (2023), além de autores clássicos como Kishimoto (1994) e Gouvêa (1967). Também foram consultados outros trabalhos complementares, com o objetivo de ampliar o olhar sobre o tema e incorporar diferentes perspectivas teóricas e metodológicas. Essas leituras contribuíram para a sistematização de ideias que permitiram compreender o brincar não apenas como forma de entretenimento, mas como ferramenta pedagógica indispensável ao desenvolvimento integral da criança.



REFERENCIAL TEÓRICO

Para compreender a importância do jogo no processo educativo infantil, é necessário recorrer a estudos que abordam sua dimensão histórica, cultural e pedagógica. Nesta seção, serão apresentados autores que analisam o jogo como fenômeno social, suas contribuições para o desenvolvimento infantil e as possibilidades de sua integração às práticas pedagógicas.

O jogo como fenômeno histórico e cultural tem sido abordado por diversos pensadores ao longo do tempo. Brougère (2003) apresenta o jogo como conceito polissêmico, podendo ser entendido como atividade lúdica, sistema de regras ou objeto material. Na Roma Antiga, o *ludus* integrava diversão e aprendizagem; na Grécia, a *paídia* e os Jogos Olímpicos associavam lazer, educação e valores sociais. Aristóteles e Thomas de Aquino também destacam funções educativas e de relaxamento do jogo, evidenciando seu caráter social e cultural.

No campo da aprendizagem infantil, o jogo assume ainda maior relevância. Kishimoto (1994) aponta que o significado do jogo varia conforme o contexto social, enquanto Gouvêa (1967) enfatiza seu papel de integração social e participação coletiva. Jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento cognitivo, motor e sócio emocional, oferecendo oportunidades de aprendizagem significativas na educação infantil.

No que diz respeito às estratégias pedagógicas, Barboza & Correa (2023) destacam que atividades lúdicas permitem que as crianças experimentem regras, tomem decisões e pratiquem habilidades sociais. Brougère (2003) complementa, enfatizando que a participação em culturas lúdicas ensina a jogar e internaliza valores sociais, integrando teoria e prática pedagógica no contexto escolar.





A partir do que esses autores evidenciam, fica claro que o jogo vai muito além de uma simples forma de diversão, ele possui papel essencial no desenvolvimento integral da criança. Quando bem utilizado no ambiente escolar, o brincar favorece a aprendizagem, fortalece as relações interpessoais e contribui para que as crianças construam seus próprios significados sobre o mundo. Por isso, compreender o jogo a partir de uma perspectiva pedagógica é fundamental para promover práticas educativas mais significativas, criativas e humanizadoras.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a leitura dos autores, ficou claro que o jogo e a brincadeira são muito mais do que momentos de diversão para as crianças. Eles contribuem de forma significativa para o aprendizado, a convivência e o desenvolvimento de diversas habilidades cognitivas, motoras, emocionais e sociais. O brincar favorece a autonomia, o trabalho em grupo, o respeito às regras e o fortalecimento de vínculos entre os colegas, aspectos essenciais na formação integral das crianças na educação infantil.

Nesta parte do trabalho, apresenta-se uma atividade concreta realizada com os alunos do 1º ano da Escola Estadual Marechal Dutra, cujo objetivo foi integrar o lúdico ao processo de ensino-aprendizagem. A proposta consistiu na realização de jogos e brincadeiras dirigidas, planejadas para estimular a cooperação, a criatividade e o raciocínio lógico das crianças.

Durante a atividade, as crianças foram organizadas em pequenos grupos e participaram de um jogo de regras simples, que envolvia movimentação, desafios e tomadas de decisão coletivas. O educador assumiu o papel de mediador, incentivando a participação de todos e observando o comportamento das crianças diante das situações de conflito, negociação e colaboração.

O jogo proposto permitiu que as crianças aprendessem brincando, explorando diferentes formas de resolver problemas e de se comunicar com os colegas. Além disso, foi possível



perceber o entusiasmo e o envolvimento de todas as crianças, o que demonstra como o ambiente lúdico desperta o interesse e potencializa a aprendizagem.

Essas observações reforçam as ideias de Brougère (2003) e Barboza & Correa (2023), que defendem a ludicidade como instrumento pedagógico capaz de unir teoria e prática na educação infantil. O brincar, portanto, não deve ser visto como uma pausa na aprendizagem, mas como parte essencial dela.





CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi observado nos estudos e na prática apresentada, fica evidente que o jogo e a brincadeira são elementos valiosos para o processo de aprendizagem na educação infantil. Quando bem planejadas e acompanhadas pela participação ativa do educador, essas atividades se transformam em oportunidades reais de desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e social.

O brincar não deve ser entendido como algo secundário ou apenas recreativo, mas sim como parte essencial do processo educativo. É por meio dele que a criança explora o mundo ao seu redor, constrói conhecimentos, expressa sentimentos e desenvolve a capacidade de resolver problemas de forma criativa.

Além disso, o caráter lúdico das atividades proporciona às crianças maior autonomia, permitindo que tomem decisões, experimentem regras e aprendam a lidar com diferentes situações de forma espontânea e significativa. O educador, ao reconhecer o potencial pedagógico do jogo, torna-se um mediador do aprendizado, capaz de transformar o brincar em um espaço de descobertas e de construção de saberes.

Portanto, compreender e valorizar o lúdico é essencial para promover uma educação infantil mais dinâmica, integradora e humanizadora. O jogo, longe de ser um simples momento de lazer, constitui-se como uma ferramenta central para o desenvolvimento integral da criança e para a consolidação de práticas pedagógicas mais significativas e envolventes.





REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.

BARBOZA, Reginaldo José; CORREA, Laene Iara Eugênio. *A importância dos jogos e das brincadeiras no contexto da aprendizagem escolar envolvendo a educação infantil*. [S.l.]: [s.n.], 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo e educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.

GOUVÊA, M. *O jogo na vida social*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1967.

