



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA  
CAMPUS BOA VISTA  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**VANIA DE SOUSA ALVES  
GILVANETE MARIA DE CASTRO PEREIRA**

**O LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

**OLINDA- PERNAMBUCO  
BOA VIAGEM/CE  
2026**

**VANIA DE SOUSA ALVES  
GILVANETE MARIA DE CASTRO PEREIRA**

**O LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado  
como requisito parcial à obtenção do título do  
curso Licenciatura em Pedagogia pelo o  
Instituto Federal de Educação, Ciência e  
Tecnologia de Roraima Campus Boa Vista.

**OLINDA- PERNAMBUCO  
BOA VIAGEM/CE  
2026**

# O LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

ALVES, Vânia De Sousa <sup>1</sup>

PEREIRA, Gilvanete Maria De Castro<sup>2</sup>

RAMOS, Ediane Sousa Miranda<sup>3</sup>

## RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo analisar a importância do lúdico no ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por meio de uma revisão bibliográfica de estudos de artigos científicos educacionais que abordam essa temática. A pesquisa parte da premissa de que a Matemática, ainda é por vezes, dentro do contexto escolar, considerada uma disciplina complexa pelos estudantes, podendo tornar-se mais significativa e acessível quando associada a atividades lúdicas, como jogos, brincadeiras, desafios, materiais concretos e dinâmicas pedagógicas. A metodologia adotada neste estudo, caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza básica, com objetivo exploratório e procedimento técnico de revisão sistemática de literatura. A coleta de dados foi realizada por meio do levantamento e da análise de artigos científicos relacionados ao ensino da Matemática e à ludicidade, publicados no Google Acadêmico e CAPES. Após a seleção das publicações, os materiais foram submetidos a análise interpretativa, buscando identificar as principais contribuições das atividades lúdicas no ensino e aprendizagem da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Os resultados evidenciaram que a utilização de jogos e brincadeiras, favorece a participação ativa dos alunos, desperta o interesse pela aprendizagem e contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico, criatividade, autonomia e da capacidade de resolução de problemas. A atividade lúdica contribui para a superação de dificuldades, e favorece uma aprendizagem mais efetiva. Destaca-se ainda que o papel do professor como mediador desse processo é indispensável durante o planejamento e seleção de estratégias adequadas aos objetivos de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ludicidade; Ensino da Matemática; Anos Iniciais; Aprendizagem Significativa; Jogos Educativos.

---

<sup>1</sup> Sousavania1000@gmail.com

<sup>2</sup> gillinscastri@gmail.com

<sup>3</sup> Edianesousa147@gmail.com

## ABSTRACT

This undergraduate thesis aims to analyze the importance of play-based learning in Mathematics teaching during the early years of Elementary Education through a bibliographic review of educational scientific articles addressing this topic. The study is based on the premise that Mathematics is still often regarded by students as a complex subject within the school context, but it can become more meaningful and accessible when associated with playful activities such as games, recreational activities, challenges, concrete materials, and pedagogical dynamics. The methodology adopted in this study is characterized as qualitative research of a basic nature, with an exploratory objective and a systematic literature review as its technical procedure. Data collection was carried out through the identification and analysis of scientific articles related to Mathematics teaching and play-based learning, published in Google Scholar and the CAPES database. After the selection of the publications, the materials were subjected to interpretative analysis in order to identify the main contributions of playful activities to the teaching and learning of Mathematics in the early years of Elementary Education.

The results showed that the use of games and playful activities promotes students' active participation, stimulates interest in learning, and contributes to the development of logical reasoning, creativity, autonomy, and problem-solving skills. Play-based activities also help overcome learning difficulties and foster more effective learning. Furthermore, the findings highlight that the teacher's role as a mediator is essential in planning and selecting strategies that are aligned with learning objectives.

**Keywords:** Play-Based Learning; Mathematics Education; Early Years of Elementary Education; Meaningful Learning; Educational Games.

## 1 INTRODUÇÃO

O ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental ocupa um papel essencial na formação das crianças, pois é nessa etapa que se constroem as bases do pensamento lógico, da capacidade de resolução de problemas e da compreensão de situações do cotidiano que envolvem números, medidas, formas e relações. Conforme relata Pires (2000). No entanto, apesar de sua relevância, essa área do conhecimento ainda é vista por muitos alunos como difícil e complexa e, em alguns casos, distante de sua realidade, o que pode gerar desmotivação durante a aprendizagem.

Diante dessa realidade, torna-se cada vez mais necessário buscar novas metodologias de ensino que tornem a Matemática mais contextualizada, significativa,

atrativa e próxima da vivência dos alunos. Nesse enfoque, tem-se o uso de atividades lúdicas como estratégia pedagógica promissora, pois, envolve jogos, brincadeiras e atividades interativas capazes de transformar o processo de ensino e aprendizagem em novas experiências de modo dinâmico e prazerosa.

Desse modo, o presente estudo justifica-se pela importância de compreender como as estratégias lúdicas podem contribuir para tornar a aprendizagem matemática mais significativa, prazerosa e participativa. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, é fundamental utilizar metodologias que despertem o interesse das crianças e favoreçam o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e da resolução de problemas.

Assim, a seguinte proposta de revisão sistemática de literatura permite reunir e analisar os conhecimentos produzidos sobre o tema, em questão, identificar as contribuições do lúdico para a prática pedagógica e destacando sua relevância como recurso para qualificar o processo de ensino e aprendizagem da Matemática.

Diante desse cenário, torna-se relevante investigar como as estratégias lúdicas podem contribuir para tornar o ensino mais atrativo e significativo. Assim, este estudo busca responder à seguinte problemática: de que forma o uso do lúdico pode favorecer o processo de ensino e aprendizagem da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, segundo a literatura científica?

A partir dessa questão, buscou-se investigar o que a literatura científica aborda sobre o uso de atividades lúdicas como estratégia para o ensino e a aprendizagem da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental por meio de uma revisão bibliográfica. Assim, espera-se que esta pesquisa contribua para aprimorar a compreensão do papel do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da Matemática, evidenciando sua relevância como uma estratégia pedagógica capaz de tornar o ensino mais significativo, motivador e eficaz nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Portanto, cabe destacar ainda, que no contexto escolar atual, observa-se que muitos professores enfrentam desafios para ensinar Matemática utilizando atividades lúdicas, mediante tal lacuna, é que esse estudo se torna necessário investigar essa temática, considerando que as atividades lúdicas, colaboram para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem escolar.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO :**

### **2.1 O Ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental**

A Matemática está presente em diversas situações do cotidiano e desempenha um papel essencial na formação integral dos estudantes. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, essa área do conhecimento contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da capacidade de resolução de problemas e da compreensão de situações que envolvem números, medidas, espaço e relações quantitativas. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o ensino da Matemática deve possibilitar aos estudantes a construção de conhecimentos que favoreçam a interpretação da realidade e a tomada de decisões em diferentes contextos (Brasil, 2018).

Conforme preconiza, a aprendizagem Matemática nessa etapa escolar representa um dos pilares para a continuidade dos estudos, uma vez que os conceitos construídos nos primeiros anos servirão de base para conteúdos mais complexos ao longo da trajetória escolar. De acordo com os estudos propostos por Smole, Diniz e Cândido (2007), no contexto escolar, a Matemática precisa ser abordada de modo que tenha significado para os estudantes, permitindo que eles estabeleçam relações entre os conteúdos escolares e suas experiências cotidianas.

Entretanto, o ensino da Matemática em geral é desafiador. Muitos estudantes desenvolvem sentimento de insegurança, medo ou desinteresse diante dos conteúdos matemáticos, frequentemente associados a metodologias tradicionais baseadas na memorização e repetição de exercícios relata Ambrosio, (1996). Para Borin (2004), a forma como a Matemática é apresentada pode influenciar diretamente a motivação e o desempenho dos estudantes, tornando necessária a adoção de estratégias mais dinâmicas e participativas.

Outro desafio refere-se à complexidade de da sala de aula, uma sala plural onde os estudantes aprendem de forma diferente. Por isso, é necessário a mediação do professor com base em estratégias diferenciadas, para alcançar todos os estilos de aprendizagem existentes (Luckes, 2011). Nesse contexto, o professor assume um papel

fundamental como mediador do processo educativo, sendo responsável por criar situações de aprendizagem que estimulem a participação ativa dos estudantes.

Portanto, considerando os estudos de Vygotsky (1998), a aprendizagem deve ocorrer por meio das interações sociais e da mediação realizada por indivíduos mais experientes. Desse modo, o professor na função de mediador da aprendizagem dos alunos, necessita organizar experiências educativas que favoreçam a construção do conhecimento, respeitando as particularidades de cada estudante. Somado a isso, é relevante que o educador utilize em sua aula, recursos variados capazes de despertar o interesse dos estudantes e tornar a aprendizagem contextualizada.

## **2.2 Jogos e Atividades lúdicas no Ensino da Matemática**

Os jogos e atividades lúdicas constituem importantes ferramentas pedagógicas para o ensino da Matemática, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Pois, esses recursos ajudam os estudantes no processo de aprendizagem de conceitos abstratos de forma prática, interativa e contextualizada, favorecendo e estimulando a participação ativa.

Com base em Borin (2004), os jogos matemáticos possibilitam que os estudantes desenvolvam estratégias de raciocínio, análise e tomada de decisões. Somado a isso, destaca-se, a promoção e socialização no trabalho em equipe, pois, ao participar de jogos, os estudantes são estimulados a pensar, argumentar, testar hipóteses e buscar soluções para os desafios apresentados.

Nessa perspectiva, entre os recursos utilizados no contexto escolar no ensino da Matemática, destacam-se os materiais manipuláveis, que permitem aos estudantes visualizar e compreender conceitos abstratos por meio da experimentação concreta. Consoante com essa abordagem, Lorenzato (2010), ressalta que materiais como blocos lógicos, material dourado, ábaco, dominós matemáticos e jogos de encaixe favorecem a construção do conhecimento matemático, tornando os conteúdos mais acessíveis e significativos.

Além dos jogos e materiais manipuláveis, as atividades lúdicas podem ser utilizadas na resolução de problemas matemáticos. Conforme Smole, Diniz e Milani (2007), a resolução de problemas representa uma metodologia que incentiva a reflexão, a criatividade e a autonomia dos estudantes. Quando associada a elementos lúdicos, essa estratégia torna-se ainda mais eficaz, pois desperta o interesse dos estudantes e reduz a ansiedade frequentemente relacionada à aprendizagem matemática, segundo relata Kishimoto (2011).

Nessa perspectiva o professor desempenha um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem, atuando como mediador na construção do conhecimento. Nesse sentido, cabe a ele planejar estratégias pedagógicas adequadas às necessidades dos estudantes, promover situações que estimulem a participação ativa e criar um ambiente favorável ao desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais (Libâneo 2013).

### **3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A presente pesquisa possui natureza qualitativa e exploratória, desenvolvida por meio de uma Revisão Sistemática de Literatura. Esse método refere-se na identificação, seleção, avaliação e síntese das evidências científicas disponíveis sobre determinada temática, com base em critérios previamente estabelecidos para assegurar o rigor metodológico, transparência e reprodutibilidade dos dados da pesquisa (Sampieri.2006).

Este estudo foi realizado por meio de consultas ao Portal de Periódicos da CAPES e o Google Acadêmico, utilizando os descritores "Ludicidade no Ensino da Matemática", utilizada de forma combinada por meio do operador booleano AND, com o objetivo de ampliar a recuperação de estudos relacionados ao objeto da investigação.

Para sustentar o processo de RSL, foram definidos os seguintes critérios de inclusão e exclusão. Como critérios de inclusão, foram selecionados os artigos científicos disponíveis na íntegra, em língua portuguesa, que possuem aderência com a temática, que aborde diretamente o uso da ludicidade no ensino da Matemática, bem como

apresente no título, resumo, metodologia, resultados e conclusão relação com a temática em questão.

Como critérios de exclusão, não foram selecionadas publicações duplicadas, estudos cujos textos completos não estejam disponíveis, pesquisas desenvolvidas em língua estrangeira, e realizadas nos anos finais ou nível superior, trabalhos que não apresentassem relação com a temática investigada, bem como título, resumo, metodologia, resultados e conclusão que não atendem aos critérios estabelecidos previamente.

Após a aplicação dos critérios de elegibilidade, foram selecionados 13 artigos científicos publicados no período de 2021 a 2026, esses formaram o corpus de análise desta revisão sistemática. Na sequência, realizou-se a leitura exploratória, seletiva e analítica das publicações, visando identificar as principais contribuições dos estudos para a compreensão do papel do lúdico no ensino da Matemática.

As informações oriundas desse movimento investigativo, organizou-se um quadro síntese contendo autoria, ano de publicação, objetivo, metodologia e principais resultados de cada estudo, possibilitando uma análise sistematizada das evidências encontradas, conforme quadro abaixo.

**Quadro 1** – Distribuição dos estudos incluídos na RSL por ano de publicação.

| Nº | Autor/Ano                  | Objetivo                                                                                                                                                        | Resultados                                                                                                                                                                                                            |
|----|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Mendes (2020)              | Compreender como a ludicidade pode potencializar a aprendizagem da Matemática dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.                               | A ludicidade é reconhecida por professores e estudantes como uma importante facilitadora da aprendizagem da Matemática.                                                                                               |
| 2  | Ferreira e Faustino (2021) | Realizar um mapeamento dos relatos de pesquisas e experiências sobre a ludicidade no ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental,              | O uso de jogos e outras atividades lúdicas favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade, da resolução de problemas, da participação, da motivação e da aprendizagem significativa dos estudantes. |
| 3  | Mendes et al., (2023)      | Analisar a importância de atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) como recursos pedagógicos para tornar o aprendizado da Matemática mais prazeroso e efetivo. | A ludicidade não deve ser considerada apenas diversão, mas uma ferramenta pedagógica essencial.                                                                                                                       |
| 4  | Oliveira e Oliveira (2023) | Apresentar um estudo sobre o papel dos jogos na aprendizagem da Matemática, refletindo sobre a                                                                  | Pesquisa concluiu que a ludicidade favorece o processo de ensino e aprendizagem da                                                                                                                                    |

|    |                              |                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                              | 5importância da ludicidade como estratégia metodológica nos anos iniciais do Ensino Fundamental                                                                                                                 | Matemática, tornando as aulas mais dinâmicas, interessantes e prazerosas.                                                                                                                                                          |
| 5  | Eris (2024)                  | Destacar a importância da ludicidade nas práticas pedagógicas como recurso para tornar o ensino de Matemática mais significativo.                                                                               | O estudo conclui que a ludicidade contribui para tornar as aulas de Matemática mais atrativas, favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e da participação dos alunos.                                      |
| 6  | Silveira e Oliveira (2024)   | Analisar as pesquisas que abordam a ludicidade por meio de jogos como estratégia para o ensino de Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental.                                                           | A revisão mostrou que os jogos educativos contribuem para aumentar o interesse e a motivação dos alunos.                                                                                                                           |
| 7  | Magalhães e Magalhães (2024) | Conhecer o perfil dos indivíduos investigados e as metodologias adotadas pelos docentes nas aulas de Matemática,                                                                                                | Os resultados demonstram que o uso de jogos e materiais lúdicos favorece o envolvimento dos alunos, melhora a assimilação dos conteúdos e torna as aulas mais dinâmicas e prazerosas.                                              |
| 8  | Santos (2025)                | Analisar o uso da ludicidade como estratégia pedagógica no ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental,                                                                                        | A ludicidade favorece o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes, aumenta o interesse pela Matemática.                                                                                                         |
| 9  | Lima (2025)                  | Compreender como a ludicidade contribui para a aprendizagem matemática.                                                                                                                                         | A inserção de jogos no ensino da Matemática, quando planejada de forma sensível e intencional, transforma o processo educativo, tornando-o mais prazeroso, inclusivo e transformador para o desenvolvimento integral das crianças. |
| 10 | Silva e Venâncio (2025)      | Mostrar a importância dos jogos como recurso lúdico no ensino da Matemática no Ensino Fundamental I.                                                                                                            | Os jogos são recursos pedagógicos importantes que aumentam engajamento, melhoram compreensão e desenvolvem raciocínio lógico, resolução de problemas e competências socioemocionais.                                               |
| 11 | Bendito (2026)               | Analisar e sintetizar evidências existentes na literatura sobre a eficácia do uso de jogos educativos como ferramenta para aumentar a motivação dos alunos no ensino de matemática.                             | A utilização de jogos favorece um ambiente de aprendizagem dinâmico, interativo e colaborativo.                                                                                                                                    |
| 12 | Jesus et al., (2026)         | Apresentar e discutir metodologias fundamentadas na ludicidade e nos jogos matemáticos como estratégias capazes de potencializar o ensino e aprendizagem de Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. | Relevância da ludicidade na construção de uma relação mais positiva, inclusiva e motivadora com a Matemática.                                                                                                                      |
| 13 | Carvalho (sem ano)           | Analisar e compreender como a inclusão da ludicidade nas aulas de Matemática dos anos iniciais do Ensino Fundamental.                                                                                           | Os resultados demonstram que a ludicidade favorece significativamente o processo de ensino e aprendizagem da Matemática.                                                                                                           |

**Fonte:** elaborado pelas autoras, 2026.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo de Revisão Sistemática de Literatura, realizou as investigações com base na análise de 13 artigos científicos publicados nos repositórios da CAPES e Google Acadêmico, publicados entre o período de 2021 e 2026. Somando a identificação da pesquisa de Moraes (2023), que buscou identificar o crescimento das investigações referentes à utilização da ludicidade no ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Com base nesses resultados, observou-se crescimento de publicações a partir dos anos 2021, indicando que essa temática tem crescido gradativamente e constitui alvo e interesse de inúmeros pesquisadores da área de ensino e educação. Como pode ser constado no gráfico 1, que apresenta a distribuição temporal das publicações analisadas.

**Gráfico 1** – Distribuição dos estudos incluídos na revisão sistemática por ano de publicação.



Fonte: autoras, 2026.

De acordo com os dados, observou-se maior concentração das publicações entre 2021 e 2026, sendo o ano de 2021 o período em que houve maior quantitativo de estudos

publicados. Tal constatação evidencia que a temática vem se consolidando como objeto de investigação, sobretudo em pesquisas relacionadas às metodologias de ensino. Os resultados indicam ainda, que os estudos demonstraram considerável nível de aspectos convergentes, especialmente, na identificação da ludicidade como estratégia pedagógica favorecedora do ensino da Matemática.

Outro aspecto que carece destaque é que, embora os objetivos e metodologias dos estudos apresentem diferenças, todos os estudos defendem que as atividades lúdicas e a inserção dos jogos matemáticos dentro do contexto escolar constituem recursos didáticos que incentivam a participação dos estudantes, estimulam novas aprendizagens e o raciocínio lógico e tornam o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e significativo.

De forma geral, os estudos apontam que a ludicidade contribui diretamente para a compreensão de conceitos matemáticos que, muitas vezes, são considerados abstratos e de difícil assimilação pelos estudantes. Com base nessas análises qualitativas, foi possível, na sequência, construir cinco categorias emergentes, que representam o foco das temáticas investigadas de cada estudo, como pode ser identificado no quadro 1.

**Quadro 1:** Categorias temáticas identificadas na Revisão Sistemática de Literatura.

| <b>Categoria temática</b>          | <b>Evidências identificadas</b>                                                                      | <b>Estudos</b>                                                                                                     |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Desenvolvimento cognitivo</b>   | Desenvolvimento do raciocínio lógico, criatividade, memória, atenção e resolução de problemas.       | Silva et al. (2021); Morais (2023); Santos (2025); Bendito (2026); Jesus et al. (2026); Silva e Angelim (2021).    |
| <b>Aprendizagem significativa</b>  | Construção ativa do conhecimento, contextualização dos conteúdos e maior compreensão matemática.     | Lima (2025); Mendes et al. (2023); Carvalho et al. (2021); Oliveira e Oliveira (2024); Silveira e Oliveira (2022). |
| <b>Motivação e participação</b>    | Aumento do interesse, engajamento, autonomia e protagonismo dos estudantes.                          | Silva et al. (2021); Magalhães e Magalhães (2023); Eris (2024); Carvalho et al. (2021).                            |
| <b>Jogos matemáticos</b>           | Jogos como estratégias metodológicas para alfabetização matemática e desenvolvimento de habilidades. | Jesus et al. (2026); Silveira e Oliveira (2022); Lima (2025); Bendito (2026).                                      |
| <b>Formação e mediação docente</b> | Necessidade de planejamento pedagógico e formação continuada para utilização do lúdico.              | Scheffer et al. (2021); Ferreira e Faustino (2021); Araújo et al. (2021); Santos (2025).                           |

Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Os dados evidenciam que a categoria mais recorrente está atrelada ao desenvolvimento cognitivo, presente em aproximadamente dois terços dos estudos analisados. Nessa investigação, os autores apontam que as atividades lúdicas e jogos incentivam o **desenvolvimento cognitivo** e do raciocínio lógico, bem como favorecem a criatividade, a atenção, a memória e a resolução de problemas, competências essenciais para o desempenho da aprendizagem no ensino de matemática (Silva et al., 2021; Morais, 2023; Santos, 2025; Bendito, 2026; Jesus et al., 2026; Silva e Angelim, 2021).

Somando a isso, Lima (2025); Mendes et al. (2023); Carvalho et al. (2021); Oliveira e Oliveira (2024); Silveira e Oliveira (2022), enfatizam que a abordagem de atividades lúdica, colabora, para o desenvolvimento da **aprendizagem significativa** dos estudantes, pois, nessas atividades, precisam respeitar as regras, decidir, pensar e encontrar estratégias para resolver os desafios que são propostos nas atividades lúdicas, resultando em melhorias no processo de construção do conhecimento.

Enquanto Silva et al. (2021), Silva et al. (2021); Magalhães e Magalhães (2023); Eris (2024); Carvalho et al. (2021), defendem que os jogos promovem o protagonismo dos estudantes, desenvolvendo aspectos como a **motivação e participação** nas aulas de matemática.

Resultados semelhantes foram encontrados nos estudos propostos por Jesus et al. (2026), Jesus et al. (2026); Silveira e Oliveira (2022); Lima (2025); Bendito (2026), que identificaram contribuições significativas dos **jogos matemáticos** como estratégias didático-pedagógicos para o desenvolvimento das habilidades matemáticas, especialmente no que se refere à resolução de situações-problema. E por último, os estudos de Scheffer et al. (2021); Ferreira e Faustino (2021); Araújo et al. (2021); Santos (2025), relevam a importância de formação e mediação docente durante o planejamento pedagógico para utilização das atividades lúdicas dentro do contexto escolar.

Portanto, a análise das produções selecionadas evidenciou que o uso do lúdico no ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental vem sendo amplamente discutido como uma estratégia pedagógica capaz de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais significativo, dinâmico e próximo da realidade dos estudantes, pois, o êxito está diretamente relacionado a intencionalidade do plano do professor.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final da investigação, infere-se que o objetivo geral de analisar as contribuições do lúdico para o ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por meio de uma revisão sistemática de literatura, foi alcançado. Os resultados obtidos na revisão evidenciaram que o uso do lúdico no ensino da Matemática representa uma estratégia pedagógica eficaz para superar as dificuldades mais comuns enfrentadas pelos estudantes nessa área do conhecimento.

Por isso, quando o professor utiliza práticas lúdicas, com maior envolvimento dos estudantes, tem-se uma compreensão mais concreta dos conteúdos matemáticos. Outro aspecto importante identificado ao longo da pesquisa é que o lúdico contribui significativamente para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e da autonomia dos alunos.

Além disso, foi possível perceber que o uso de recursos lúdicos no ensino da Matemática favorece a motivação dos estudantes e torna o ambiente escolar mais atrativo. As atividades propostas com jogos e materiais manipuláveis contribuem para a participação ativa, fortalecendo o interesse pela disciplina e diminuindo a resistência em relação aos conteúdos matemáticos. Nesse sentido, o lúdico se apresenta como um importante aliado do professor na busca por uma aprendizagem mais significativa.

As contribuições deste estudo estão relacionadas, principalmente, à compreensão de que o ensino da Matemática pode ser ressignificados por meio de metodologias mais dinâmicas e interativas. A pesquisa reforça a importância de se repensar as práticas pedagógicas tradicionais, incentivando o uso de estratégias que valorizem a participação ativa dos estudantes e respeitem seus diferentes estilos de aprendizagem. Além disso, evidencia-se a relevância do papel do professor como mediador do conhecimento, sendo responsável por planejar e conduzir atividades lúdicas com intencionalidade pedagógica.

Outro ponto relevante é a contribuição social e educacional deste estudo, uma vez que ele reforça a necessidade de tornar o ensino da Matemática mais acessível e prazeroso para os estudantes. Ao promover práticas pedagógicas mais inclusivas e motivadoras, o lúdico contribui para a formação de sujeitos mais autônomos, críticos e

participativos, capazes de compreender e aplicar os conhecimentos matemáticos em diferentes situações do cotidiano.

Apesar dos avanços apresentados na literatura, percebe-se que ainda existem desafios a serem enfrentados na prática docente, como a falta de formação específica para o uso de metodologias lúdicas, a limitação de recursos didáticos em algumas escolas e a dificuldade de articulação entre o lúdico e os conteúdos curriculares. Esses aspectos indicam a necessidade de maior investimento na formação continuada dos professores, bem como na valorização de práticas pedagógicas inovadoras.

No que se refere às sugestões para pesquisas futuras, destaca-se a importância de estudos empíricos que investiguem a aplicação prática do lúdico em sala de aula, especialmente em diferentes contextos escolares e realidades educacionais. Também se sugere a realização de pesquisas que analisem o impacto das tecnologias digitais como ferramentas lúdicas no ensino da Matemática, considerando o avanço das tecnologias educacionais e sua crescente presença no ambiente escolar. Outra possibilidade é a investigação do uso do lúdico em diferentes etapas da educação básica, ampliando a compreensão sobre sua efetividade ao longo do desenvolvimento escolar.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2014.

BORIN, Júlia. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. 6. ed. São Paulo: IME-USP, 2004.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.

D'AMBROSIO, Ubiratan. **Educação Matemática: da teoria à prática**. Campinas: Papirus, 1996.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. 5. ed. São Paulo: Scipione, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

LORENZATO, Sergio. **O laboratório de ensino de matemática na formação de professores**. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2010.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIRES, Célia Maria Carolino. **Currículos de Matemática: da organização linear à ideia de rede**. São Paulo: FTD, 2000.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; MILANI, Estela. **Jogos de matemática de 1º ao 5º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; CÂNDIDO, Patrícia. **Resolver problemas: habilidades básicas para aprender matemática**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.