

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE SUPERAÇÃO DAS DIFICULDADES EM OPERAÇÕES FUNDAMENTAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Autor 1 – professora: Élitá Menezes dos Santos – Escola Municipal Ivo Amazonense de Moura –
email: elitamenezesdosantos@gmail.com

Eixo 01 - Inovação, Educação Especial e Inclusão em contextos amazônicos: explorar metodologias; processos educativos inovadores; experiências, práticas; tecnologias em espaços educacionais amazônicos

Minha experiência de estágio curricular, realizada no período de Julho de 2018 a Agosto de 2018 na escola Ivo Amazonense de Moura, proporcionou-me a oportunidade de desenvolver e aplicar um projeto pedagógico inovador focado no uso de atividades lúdicas. O objetivo central era abordar e superar as dificuldades recorrentes que os alunos do 5º ano apresentavam em relação as operações matemáticas fundamentais (adição, subtração, multiplicação e divisão) um problema amplamente identificado no ensino da base fundamental.

A observação inicial em sala de aula revelou que a abordagem tradicional, baseada em exercícios repetitivos e memorização, gerava desinteresse e frustração nos alunos. As dificuldades não se restringiam apenas à execução dos cálculos, mas também à compreensão dos conceitos subjacentes e à aplicação em situações – problema. Diante desse cenário, propus um projeto que utilizava jogos de tabuleiro, desafios com bloco de montar e atividades com cartas, todos elaborados para reforçar o aprendizado das operações de forma interativa e divertida.

O maior desafio inicial foi o planejamento das atividades, garantindo que aspecto lúdico não ofusasse o obtivo pedagógico. Precisei desenhar os jogos de forma que cada movimento ou regra estivesse diretamente ligado a uma operação matemática, incentivando a prática sem a sensação de “tarefa”. A segunda grande dificuldade foi a gestão do tempo e do espaço, assegurando que todos os alunos tivessem oportunidade de participar e que o ambiente de sala de aula se transformasse em um espaço de experimentação e colaboração.

A superação desses desafios veio com o apoio da professora regente e a flexibilidade em adaptar as regras dos jogos conforme as respostas dos alunos. A colaboração com os colegas de estágio também foi crucial para o desenvolvimento de novos materiais e a troca de experiências. O projeto resultou em um engajamento visivelmente maior por parte dos alunos. Eles não apenas



**XXIII
SEINPE**
FÉRIA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

praticavam as operações com mais entusiasmo, mas também passaram a se ajudar em pares, explicando estratégias e descobrindo diferentes caminhos para a resolução dos problemas.

A experiência com o projeto lúdico demonstrou que a incorporação de metodologias ativas pode transformar a percepção dos alunos sobre a matemática. As dificuldades com as operações fundamentais, que pareciam intransponíveis para muitos, tornaram-se desafios a serem superados em um contexto de jogos e brincadeira. O projeto não apenas melhorou o desempenho dos alunos nos cálculos, como também resgatou a confiança deles em sua própria capacidade de aprender.

Essa experiência foi de suma importância para a minha formação como educador. Aprendi que o papel do professor vai além da transmissão de conteúdo, exigindo criatividade, empatia e a capacidade de inovar para atender as necessidades de cada turma. Acredito que o uso do lúdico é uma ferramenta poderosa e essencial para o ensino da matemática, contribuindo significativamente para a construção de uma base sólida e principalmente para o desenvolvimento de uma relação positiva e duradoura com a aprendizagem.