



AS POSSIBILIDADES NO ENSINO DA MATEMÁTICA COM O USO DAS FERRAMENTAS LÚDICAS!

Ana Paula ¹
Cleby Francisco da Silva ²
Hozana Odete do Nascimento ³

RESUMO

A utilização de ferramentas lúdicas no ensino de matemática vem se mostrando uma alternativa eficaz e atrativa para os alunos. As atividades manuais e digitais têm sido amplamente utilizadas pelos professores, segundo Pinto e Tavares (2010), consiste em utilizar técnicas de jogos para motivar e engajar os alunos no processo de aprendizagem. Essa técnica tem sido aplicada com sucesso em diversas áreas do conhecimento, inclusive no ensino de matemática. Outra abordagem interessante é o ensino de matemática com música. Segundo estudos na área da educação, a música pode ser utilizada para facilitar a compreensão de conceitos matemáticos, especialmente em alunos com dificuldades de aprendizagem nessa disciplina. Isso ocorre porque a música envolve a utilização de ritmos, padrões e sequências, elementos que também fazem parte da matemática. No entanto, assim como as ferramentas lúdicas, o uso de atividades manuais e digitais, gamificação e música no ensino de matemática deve ser planejado e integrado ao currículo de forma consciente. O lúdico na aprendizagem deve ser entendido como uma estratégia pedagógica, e não como uma atividade desvinculada do processo de ensino-aprendizagem. É importante que o professor esteja preparado para adaptar as atividades ao nível dos alunos e alinhá-las aos objetivos pedagógicos, garantindo que sejam efetivas no processo de aprendizagem. Dessa forma, o uso de atividades manuais e digitais, gamificação e música no ensino de matemática apresenta diversas vantagens e pode contribuir para a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos. Porém, é fundamental que os professores estejam preparados e conscientes da sua utilização, para poderem garantir a sua eficácia pedagógica.

Palavras-chave: Ludicidade, Aprendizagem, Matemática, Gamificação, Música.

¹ Pós Graduada em Matemática com ênfase em informática –FACIG- Faculdade de Ciências Humanas e Sociais de Igarassu/ PE, pmell@hotmail.com

²² Mestrando do Curso de **Modelagem matemática computacional** da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, clebysilva5@gmail.com;

³ Professor Orientador: Pós Graduada em Fundamentos e Ensino da Matemática- AMFPG- Autarquia Municipal de Formação de Professores de Goiana/ PE, hosana.on@gmail.com