

## **DIA DA MATEMÁTICA: UMA ABORDAGEM COM ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Alisson Vieira de Azevedo <sup>1</sup>  
Amanda Marcela Santana da Silva <sup>2</sup>  
Edja Andréa Araujo <sup>3</sup>  
Elaine Raimunda da Conceição <sup>4</sup>  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Luciana Silva dos Santos Souza <sup>5</sup>

### **INTRODUÇÃO**

Este trabalho objetiva relatar uma das atividades dentre várias, realizada pelo grupo de residentes juntamente com a preceptora, visando a comemoração do dia da Matemática. Nesse sentido, foi realizado o planejamento de atividades diversificadas, denominadas provas que fariam parte de uma gincana, as quais participariam as turmas dos sextos e sétimos anos. A gincana nomeada de “Matemagicando” aconteceu em um dia e contou com a participação de todos os alunos das referidas turmas, a professora Elizangela, bem como os residentes. Como mencionado anteriormente, a proposta foi pensada com o intuito de comemorar o Dia Nacional da Matemática levando em consideração a grande importância dessa data, bem como, momento de culminância e fechamento do primeiro módulo do projeto Residência Pedagógica. A referida atividade foi desenvolvida visando proporcionar aos estudantes da escola um momento descontraído e único, momento em que fosse possível abordar os conteúdos matemáticos vistos em sala de aula de um modo diferenciado, no entanto com o mesmo encargo e vigor que é passado em classe.

### **METODOLOGIA**

Para o planejamento dessa atividade inicialmente foram pensadas diversas atividades que pudessem abranger todos os níveis de conhecimentos observados nas turmas que participariam, conseqüentemente, os níveis de cada dinâmica foram pensados sobre essa característica. Visando possibilitar a participação de todos os estudantes e conseqüentemente

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade de Pernambuco - UPE, [alisson.vieira@upe.br](mailto:alisson.vieira@upe.br);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade de Pernambuco - UPE, [amanda.marcela@upe.br](mailto:amanda.marcela@upe.br);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade de Pernambuco - UPE, [edja.andrea@upe.br](mailto:edja.andrea@upe.br)

<sup>4</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade de Pernambuco - UPE, [elaine.conceicao@upe.br](mailto:elaine.conceicao@upe.br)

<sup>5</sup> Professora orientadora: Doutora em Ensino de Ciências e Matemática, Universidade Federal Rural de Pernambuco -PE, [luciana.santos@upe.br](mailto:luciana.santos@upe.br)

garantir a diversão de todos. Dessa maneira, foi planejada uma gincana em que foi possível trabalhar diversas atividades em que cada aluno tinha a opção de escolher a atividade que desenvolveria de acordo com o que mais lhe interessava. A gincana foi dividida em três etapas a fim de se obter uma melhor organização, dessa forma, na primeira etapa aconteceu o momento de divulgação com a montagem de cartazes e/ou infográficos para divulgação em sala de aula. Posteriormente, na segunda etapa aconteceu o momento de organização onde foram dadas as orientações sobre as regras e as atividades propostas para o dia da gincana de matemática, nesse momento também aconteceu a escolha dos líderes das equipes para cada atividade além disso aconteceu ainda a divisão dos grupos. Por fim, a etapa final se trata do desenvolvimento das atividades propostas para a gincana. As atividades escolhidas foram: Paródia com o tema o Dia da Matemática, Corrida com os Blocos, O desafio das moedas, Tangram, Desafio Relâmpago, Estourar Balões, Ordenando as sequências, Torre de Hanói, Alvo Triangular, Quadrado Mágico, O preço da Rota, Pontos na Reta, Desvendando Enigmas, Desafios dos Palitos, Jogo da Verdade e Charadas Matemáticas. Foram pré-definidas algumas regras gerais para a realização da gincana com o objetivo de evitar eventuais contratempos e afim também de deixar os estudantes cientes de que se trata de um momento lúdico de diversão, mas, que também é um momento de engajamento e consolidação da aprendizagem.

Dessa forma, cada grupo será identificado por uma cor e os alunos do grupo deverão permanecer no seu grupo apenas; caso contrário o grupo perderá pontos; Em caso de discussões, palavrões, ofensas, enfim qualquer atitude de falta de respeito ou “trapaça”, também haverá perda de pontos; O desrespeito ao tempo (começar antes da autorização, atrasar a entrega) acarretará em perda de pontos; Caso haja falta de aluno do grupo, o trabalho será feito com os alunos que estiverem presentes; Haverá apenas uma equipe vencedora; Será afixada uma tabela no mural da classe para acompanhamento da pontuação/classificação dos grupos; A pontuação será dada em ordem decrescente de desempenho, ou seja, a equipe que entregar primeiro, e corretamente, recebe a pontuação máxima de 100 pontos; em segundo, recebe 90 pontos, e assim por diante.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

É fato que o acesso à educação é de suma importância para qualquer indivíduo. No entanto, para uma grande maioria de jovens o processo de aprendizagem não se classifica como de extrema relevância, o que não favorece para que a transposição do conhecimento se efetive. Portanto, se tornou papel do professor buscar formas de proporcionar o aprendizado necessário aos estudantes, visando atrelar as aulas expositivas a ferramentas que auxiliem no

processo de compreensão dos conteúdos pelos alunos. Desta forma, os jogos são ferramentas que contribuem significativamente nesse processo, bem como nas relações instituídas entre alunos e professor. Nesse sentido, Agranionih e Smaniotto (apud Selva, 2009, p.3) trazem que os jogos são:

[...] uma atividade lúdica e educativa, intencionalmente planejada, com objetivos claros, sujeita a regras construídas coletivamente, que oportuniza a interação com os conhecimentos e os conceitos matemáticos, social e culturalmente produzidos, o estabelecimento de relações lógicas e numéricas e a habilidade de construir estratégias para a resolução de problemas.

Portanto, é necessário a compreensão acerca do fato que os jogos podem ser utilizados com o intuito de proporcionar a oportunidade de aprendizagem que não se está conseguindo com as aulas expositivas, no entanto, é válido ressaltar a importância de um planejamento e das habilidades que estarão sendo alcançadas com o uso dos mesmos. A matemática desperta medo em alguns estudantes, pelo fato de apresentar dificuldades no que tange a sua compreensão, porém quando exposta de forma a abarcar ideias que auxiliem o modelo que perdura até os dias atuais, a tornando mais leve e divertida. Dentre diversos autores que pontuam a eficiência de trabalhar com os jogos, é válido ressaltar Vygotsky e Piaget, que contribuíram significativamente para a introdução dos jogos como ferramentas de ensino. Nesse ínterim, é um recurso que com o passar dos anos se tornou cada dia mais essencial e benéfico a educação e acerca dessas ferramentas temos que:

Tanto usando a informática como os jogos, a participação dos alunos sobre o seu saber é valorizada por pelo menos dois motivos. Um deles deve-se ao fato de oferecer uma oportunidade para o aluno estabelecer uma relação positiva com a aquisição do conhecimento, pois conhecer passa a ser percebido como real possibilidade. Outro motivo que justifica valorizar a participação do sujeito na construção do seu próprio saber é a possibilidade de desenvolver seu raciocínio. Fanti e Silva (2004, p.1)

Nessa perspectiva, é indubitável que quando tratamos das aulas expositivas, na maioria das vezes os alunos recorrem as famosas “decorebas”, as quais decoram os conteúdos para obter aprovação nas avaliações, ou seja, o conhecimento obtido fica na memória a curto prazo e em pouco tempo não lembra daquilo que foi estudado. Ao trabalhar com jogos, a observação é estimulada, bem como o raciocínio lógico, o que permite que o aluno de fato aprenda aquele conteúdo que está sendo trabalhado e adquira motivação para continuar aprendendo. Outrossim, é imprescindível destacar que na sociedade atual o uso de tecnologias é cada dia mais frequente. Além disso, é sabido, que grande parcela dos estudantes possui acesso a equipamentos a exemplo de celulares, bem como internet. Portanto, esses recursos como auxiliar no processo de aprendizagem por meio de jogos, sejam eles físicos ou online se torna indispensável. Sendo assim, é fundamental o uso de jogos e outras ferramentas que como destaca muitos autores, tais como Borin e Batllori.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após o momento vivenciado, os resultados puderam ser notados a partir do comportamento dos estudantes em sala de aula. Para cada etapa da gincana, os jogos tiveram o objetivo geral de trabalhar as competências necessárias para o desenvolvimento do raciocínio lógico, estabelecer enquanto equipe estratégias de resolução para as atividades propostas, o desenvolvimento da criatividade e a concretização dos conteúdos matemáticos abordados. Smole (2007, p. 11) afirma que,

em se tratando de aulas de Matemática, o uso de jogos implica uma mudança significativa nos processos de ensino-aprendizagem que permite alterar o modelo tradicional de ensino, o qual muitas vezes tem no livro e em exercícios padronizados seu principal recurso didático. O trabalho com jogos nas aulas de Matemática, quando bem planejado e orientado, auxilia o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação e organização, que estão estreitamente relacionadas ao chamado raciocínio lógico.

A execução da atividade permitiu aos estudantes a exploração da criatividade, os incentivando a criar conceitos e estabelecer correlações entre os conteúdos matemáticos e suas realidades. O uso de jogos para auxiliar no ensino oportuniza uma aprendizagem significativa que cria situações de aprendizagens efetivas, e dessa forma, os fazem compreender melhor o conteúdo. Além de contribuir para uma relação afetiva prazerosa, entre o professor, o aluno e o saber.

A gincana funcionou como um momento de auxílio no processo de ensino e aprendizagem, principalmente para aqueles alunos que não conseguiram compreender os assuntos com as aulas expositivas e atividades. Após realização desse momento, foi perceptível por meio de atividades de verificação do conhecimento, bem como atividades práticas a eficiência das atividades dinâmicas desenvolvidas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fato, que uma metodologia diferenciada torna o processo de transposição do conhecimento mais atrativo. Sendo assim a consolidação do planejamento, bem como realização do mesmo provou a eficiência em atrelar as aulas expositivas as atividades lúdicas que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, é perceptível como os alunos tendem a se envolver nas aulas e se tornarem participativos quando tratamos de uma forma diferenciada de abordar os conteúdos. A gincana mesmo tendo o papel de auxiliar das aulas expositivas, apresentou resultados excelentes quanto a participação dos estudantes e desenvoltura nas provas. Compreender a importância de buscar novas metodologias e torná-las presentes em sala, além de ter em mente que parte do professor a iniciativa de entender e

buscar atender as necessidades individuais dos estudantes, é extremamente importante. Na maioria das vezes o que os alunos sentem dificuldade em compreender por meio das aulas com o método tradicional, quando mostrada por meio de outra abordagem, a exemplo de jogos ou outra ferramenta de auxílio se torna mais imediato. Segundo Cunha e Silva (2012, p.5), “[...] o ensino da Matemática deverá ser atrativo aos olhos dos alunos e a utilização do lúdico é uma forma de incentivar o gosto pela matemática, que muitas vezes é preconceituosamente encarada como um assunto extremamente complicado e ao alcance de poucos.” Por fim, a gincana atendeu as expectativas esperadas. Ademais, é válido salientar como um dia de jogos atrelados ao ensino de conteúdos matemáticos facilitou o processo de ensino e aprendizagem, bem como sanou as dúvidas que restaram com as aulas expositivas, além de ser um tipo de atividade diferente que toma a atenção dos mesmos e assim se tem uma participação ativa das turmas.

**Palavras-chave:** Residência Pedagógica, Matemagincando, Dia da Matemática, Gincana.

## REFERÊNCIAS

- CUNHA, J. S.; SILVA, J. A. V. **A Importância Das Atividades Lúdicas No Ensino Da Matemática.** III Escola de Inverno de Educação Matemática-EIEMAT. 1º Encontro Nacional PIBID-Matemática, 2012.
- D’AMBRÓSIO, Ubiratan. **Educação Matemática: Da Teoria À Prática.** 17. Ed. São Paulo: Papirus Editora, 2009. 79-80 p. v. 120
- FANTI, E.L.C; SILVA, A.F. **Informática E Jogos No Ensino Da Matemática.** II Bienal da Sociedade Brasileira de Matemática, Salvador-BA, 2004.
- RODRIGUES, G. S. **Uma proposta de aplicação de jogos matemáticos no Ensino Básico.** Dissertação (Mestrado) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018.
- SELVA, K.R. **O Jogo Matemático Como Recurso Para A Construção Do Conhecimento.** X Encontro Gaúcho de Educação Matemática, Ijuí-RS, 2009.
- SMOLE, K.S; DINIZ, M.I; CÂNDIDO, P. **Jogos de Matemática de 1º a 5º ano.** Porto Alegre: Artmed, 2007.
- VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998