

JOGOS MATEMÁTICOS COMO FERRAMENTA LÚDICA PARA O ENSINO DAS QUATRO OPERAÇÕES

Joyce Barcelos Mussauer ¹
Phillipi Pereira de Souza ²

RESUMO

Este artigo apresenta um projeto inovador desenvolvido com alunos do Ensino Médio, com o objetivo de criar jogos matemáticos didáticos baseados nas quatro operações básicas. Utilizando a metodologia STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), a proposta integra diversas disciplinas de forma interdisciplinar, estimulando tanto a resolução de problemas quanto a criatividade dos estudantes. Ao adotar essa abordagem, os alunos puderam perceber a conexão entre os conteúdos de matemática e outras áreas do conhecimento, o que ampliou seu entendimento e envolvimento no processo de aprendizagem. Os alunos participaram ativamente de todo o processo de criação dos jogos, o que incluiu a concepção, desenvolvimento e produção dos tabuleiros, bem como a elaboração das regras e estratégias dos jogos, sempre fundamentadas em conceitos matemáticos. Essa participação prática permitiu que eles aplicassem seus conhecimentos de forma criativa, tornando a matemática mais acessível e interessante. A iniciativa visou proporcionar uma abordagem lúdica para o ensino das operações matemáticas, incentivando os alunos a usarem suas habilidades e criatividade para criar soluções inovadoras. Como resultado, foram criados materiais interativos que foram testados em uma feira escolar, proporcionando um ambiente de aprendizagem por meio da gamificação. O evento permitiu que outros alunos da escola se envolvessem com os jogos, experimentando formas novas e divertidas de aprender matemática. A experiência revelou que o uso de jogos matemáticos favorece o engajamento dos estudantes, tornando o aprendizado mais dinâmico e estimulante. Além disso, o projeto estimulou o desenvolvimento de habilidades importantes, como o pensamento crítico, a criatividade e o trabalho em equipe. Ao mesmo tempo, proporcionou uma experiência prática e colaborativa no desenvolvimento dos jogos, preparando os alunos para situações do mundo real, onde a resolução de problemas e a colaboração são fundamentais.

Palavras-chave: jogos matemáticos, ensino lúdico, quatro operações, gamificação, aprendizagem ativa.

¹ Especialista em Aprendizagem em Matemática da Universidade Estadual do Rio Janeiro - RJ, jmussauer@firjan.com.br;

² Graduado pelo Curso de Matemática da Universidade Estadual do Rio Janeiro - RJ, ppsouza@firjan.com.br.

