



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

## JOGOS MATEMATICOS: POSSIBILIDADES DE UTILIZAÇÃO COMO UM RECURSO DIDÁTICO NA SALA DE AULA.

SANTOS, Isabela Ferreira dos - UEPB.

E-mail: isabela\_ferreiradossantos@yahoo.com.br

CABRAL, Isabel Cristina Gomes de Moraes - UEPB.

E-mail: agilisabel@hotmail.com

QUEIROZ, Luciana Quintino - UEPB.

E-mail: luciana\_quintino@hotmail.com

UCHÔA, Yasmim Figueiredo - UEPB.

E-mail: ynhauchoa@gmail.com

VALE, Elizabete Carlos do.

Coord. de Área – Subprojeto Pedagogia-Campus I

UEPB/PIBID/CAPES

E-mail: elisabetevalepibid@gmail.com

### RESUMO

Este artigo constitui-se de um relato de experiência de uma prática pedagógica em desenvolvimento na Escola Estadual de Ensino Fundamental Santo Antônio no município de Campina Grande/PB, desenvolvida pelas alunas estagiárias bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID, do subprojeto do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba/UEPB. Objetivamos com este trabalho, refletir sobre a utilização dos jogos matemáticos como importante recurso didático para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais significativa dos conceitos matemáticos pelos alunos. É incontestável que a matemática se faz presente na vida cotidiana do indivíduo, porém, no geral, na escola é vista como um aprendizado difícil, dado que muitos alunos apresentam dificuldades de compreensão de conceitos matemáticos e conseqüentemente, no desenvolvimento do raciocínio lógico. Os jogos são empregados como uma forma dinâmica de ensinar matemática, pois através das brincadeiras é mais prazeroso para os alunos apreender conceitos e habilidades que normalmente não aprenderiam em aulas tradicionais. Desse modo, objetivamos destacar a importância do uso dos jogos matemáticos como meio auxiliar para o professor desenvolver atividades pedagógicas que visem facilitar a compreensão dos conteúdos matemáticos por parte dos alunos e, conseqüentemente, o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa, a partir de aulas mais dinâmicas e prazerosas. A partir de observações realizadas numa turma do 4º ano e de relatos de alunos verificamos que uma das principais dificuldades enfrentadas pelos mesmos relacionava-se a aprendizagem da matemática, mais especificamente, a resolução de problemas. A aprendizagem da Matemática depende de uma grande variedade de fatores o que torna o seu ensino bastante complexo e, dentro dessa complexidade, a utilização dos jogos matemáticos como valioso recurso didático permite um processo de aprendizagem mais amplo da matemática por parte da criança, contribuindo para que a mesma reflita sobre suas ações e participe mais ativamente das aulas.



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

**Palavras-Chave:** Jogos matemáticos. Recurso didático. Aprendizagem significativa.

## INTRODUÇÃO

A aprendizagem da Matemática depende de uma grande variedade de fatores o que torna o seu ensino bastante complexo. Há ultimamente, uma preocupação maior com a formação matemática dos professores das séries iniciais, pois o desafio de lidar com as dificuldades de aprendizagem de conceitos matemáticos por parte dos alunos é imenso. Mesmo estando presente no cotidiano das pessoas e sendo uma ferramenta importantíssima para a formação cidadã dos sujeitos, a matemática é vista pela grande maioria dos alunos como uma disciplina “complicada” ou mesmo como o “bicho papão”. Tais problemas exigem que o professor não apenas domine bem os conteúdos, mas também, planeje suas aulas minuciosamente para que o conteúdo seja apresentado aos alunos de forma prazerosa e interessante de modo a resultar em aprendizagem significativa.

Na prática esse processo muitas vezes não acontece, pois os professores acabam ensinando de maneira que os alunos apenas decodificam o conteúdo, tornando-se assim uma aula sem motivação e estímulos para os alunos. Vale salientar que os principais sentidos da aprendizagem matemática residem no desenvolvimento do raciocínio lógico e no estímulo ao pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas, entretanto, conforme é afirmado nos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998, p. 38):

[...] tem-se buscado, sem sucesso, uma aprendizagem em Matemática pelo caminho da reprodução de procedimentos e da acumulação de informações; nem mesmo a exploração de materiais didáticos tem contribuído para uma aprendizagem mais eficaz, por ser realizada em contextos pouco significativos e de forma muitas vezes artificial.



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

Nesse sentido, é importante que os professores busquem métodos a serem aplicados na sala de aula a fim de possibilitar um ensino com mais qualidade e dinamização, ou seja, que a criança possa aprender matemática de uma forma diferente do modelo tradicional de ensino para que possam desmistificar a ideia que têm em relação ao ensino da matemática. Para isto, é fundamental que o professor busque não apenas a utilização dos jogos matemáticos como recurso didático dinamizador das aulas, mas essencialmente, que o mesmo estude antecipadamente e domine o conteúdo a ser trabalhado com as crianças, de modo a planejar aulas mais lúdicas e prazerosas levando em consideração as experiências das crianças para assim, alcançar uma aprendizagem significativa dos conceitos matemáticos por parte dos alunos. Nesse contexto, através de observações de uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Santo Antônio, na cidade de Campina Grande/PB, como parte das atividades pedagógicas desenvolvidas por nós alunas bolsistas do Pibid do subprojeto de pedagogia da UEPB passamos a desenvolver um projeto didático intitulado “Jogos matemáticos: possibilidades de utilização como um recurso didático na sala de aula”.

## **METODOLOGIA**

A metodologia utilizada é de natureza qualitativa, com estudos bibliográficos sobre a temática e realização de jogos e brincadeiras atrelados ao ensino da matemática durante as aulas da referida área de conhecimento. Durante nossas observações nos primeiros meses, percebemos as dificuldades que os alunos tinham em entender os conteúdos de matemática, a partir daí decidimos fazer um diagnóstico sobre quais eram as principais dificuldades que os mesmos tinham nessa área de conhecimento, para tanto, desenvolvemos algumas atividades, como: conversas informais e entrevistas com os alunos, produção de texto com enfoque matemático e, por último, foi realizado um ditado para que pudéssemos verificar qual a compreensão da representação numérica por parte dos alunos. O diagnóstico sobre o processo ensino/aprendizagem da matemática na turma do 4º ano apontou, entre outros aspectos para o fato de que dos 28 (vinte e oito) alunos 16 (dezesesseis) afirmaram que não sabiam matemática e/ou que tinham muitas dificuldades



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

para entender conteúdos essenciais, base para aprendizagens nas séries subsequentes, bem como relacionar a matemática a algo difícil, chato e enfadonho.

Com base no diagnóstico das principais dificuldades de aprendizagem dos alunos passamos a desenvolver o projeto didático buscando contemplar atividades diversificadas e diferenciadas, através da utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da matemática. Para tanto, contamos com o auxílio da professora supervisora e a participação dos alunos, que se envolveram desde a escolha dos jogos até a confecção de alguns deles. Os jogos eram escolhidos e elaborados com base no planejamento da escola, pois como afirma Smole (2007), “todo jogo por natureza desafia, encanta, traz movimento, barulho e certa alegria para o espaço no qual normalmente entram apenas o livro, o caderno e o lápis” (SMOLE, 2007, p.12).

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Inicialmente, começamos nossa intervenção realizando leituras que envolvessem a temática do projeto a fim de termos mais esclarecimento sobre a questão e para que superássemos nossas dúvidas e dificuldades. A utilização dos jogos matemáticos como recurso didático em sala de aula nos mostrou o quão é importante à atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem do aluno. Para isso, realizamos diversas atividades (jogos) a partir dos conteúdos estudados, de modo que quase todos os jogos matemáticos utilizados foram confeccionados com materiais reciclados pelos alunos e professoras.

Os jogos foram aplicados conforme o planejamento da Secretaria de Educação da Paraíba seguido pela escola com o objetivo de introduzir de forma mais dinâmica o conteúdo abordado. Quase sempre os jogos foram trabalhados em grupos e, isto favorecia bastante o envolvimento e desenvolvimento das crianças, ao mesmo tempo eram estimuladas a trabalharem em grupos e interagir com os colegas, visto que, o jogo quando planejado e com uma intencionalidade clara por parte do professor, tem objetivos e regras a serem alcançadas. A partir da execução dos jogos, as



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

aulas de matemática tornaram-se mais agradáveis, levando a turma a fixar com mais facilidade os conteúdos abordados.

Com os resultados provenientes da entrevista realizada com todos os alunos nos serviram de base para as devidas intervenções. Dessa forma, foi possível planejar intervenções de forma que contemplasse o atendimento individual ou coletivo, pois reconhecemos que não existem turmas homogêneas, ou seja, há uma heterogeneidade o que torna possível também fazer agrupamentos entre os alunos para que os que já sabiam do conteúdo, pudessem mediar o conhecimentos com os demais. Desse modo, a utilização dos jogos possibilitou aos alunos vivenciar situações do seu cotidiano, como por exemplo; o jogo indo as compras e trabalhando a matemática, onde foi colocado em prática o conhecimento prévio da criança, ao mesmo tempo em que possibilitou viver determinado momento onde o saber escolar está atrelado ao saber social. O ato de comprar desenvolve na criança a reflexão sobre a importância do uso das cédulas no nosso dia a dia, além de estimular o cálculo mental. Os resultados obtidos em cada atividade executada foram extremamente gratificantes, pois possibilitou uma troca de experiências enriquecedora tanto para os alunos como para nós professoras. Entretanto, faz-se necessário que os jogos matemáticos como ferramenta eficaz no processo ensino/aprendizagem dos conteúdos da matemática sejam utilizados de forma organizada e que o professor tenha a clareza quanto aos objetivos a serem alcançados propiciando situações de reflexão e questionamentos da própria criança sobre o conhecimento sistematizado.

## CONCLUSÃO

Sabemos que não é de hoje que a matemática é tida como uma disciplina de difícil compreensão e que por conta disto há uma grande resistência dos alunos em relação à mesma. A realização desse projeto didático permitiu-nos verificar que a utilização de jogos matemáticos contribuiu de forma significativa para quebrar um pouco a resistência que os alunos



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

tinham à matemática, e isso foi possível graças à relação mais prazerosa e lúdica que eles foram tendo com os conhecimentos matemáticos a partir dos jogos. Desse modo, percebemos que os alunos que apresentavam maiores dificuldades de aprendizagem passaram a participar mais ativamente das atividades, tornaram-se mais confiantes e críticos, tirando suas próprias conclusões sobre os assuntos, bem como desenvolveram mais a atenção, concentração e o raciocínio lógico, a partir da participação das mesmas nos jogos tornando assim, o aprendizado mais significativo. Portanto, com base em nossas reflexões percebemos que os jogos tem a função de construir novos e diferentes conhecimentos matemáticos, possibilitando para o aluno transformações na sua aprendizagem e um novo olhar para contexto escolar, com formato lúdico e divertido.

## REFERÊNCIA

BRASIL/Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental.

**Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática.** Ensino de 5ª a 8ª Séries.  
Brasília/DF: MEC/SEF, 1998.

CARVALHO, Mercedes. BAIRRAL, Marcelo. **Matemática e educação infantil:** Investigações e possibilidades de práticas pedagógicas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

MALHEIROS, Bruno Taranto. **Metodologia da pesquisa em educação.** 2ºed.  
Rio de Janeiro: LTC, 2011 (p.187-202)

SMOLE, Kátia Stocco. DINIZ, Maria Ignez e CÂNDIDO, Patrícia. **Cadernos do Mathema – Jogos Matemáticos – de 1º a 5º ano.** Porto Alegre: Artmed, 2007.