



JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Categoria: Ensino Fundamental - Anos Finais

Modalidade: Materiais Instrucionais e/ou jogos Didáticos

SCHULZ, Diulia Tainá da Silva; HECK, Mayara Karine; GODOY, Monalisa Pereira de;

Instituição participante: Escola Estadual de Ensino Fundamental 24 de Fevereiro - Ijuí/RS

INTRODUÇÃO

A implementação dos jogos matemáticos como instrumento pedagógico tem-se mostrado como uma ferramenta importante para fixação dos conteúdos, tornando os estudantes sujeitos críticos, capazes de raciocinar e buscar resultados significativos para o conhecimento (MUNIZ, 2010). Ao integrar teoria e prática, os jogos pedagógicos proporcionam um ambiente de aprendizagem dinâmico, que favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico e a criatividade dos alunos.

Este relato de experiência foi realizado na Escola Estadual de Ensino Fundamental 24 de Fevereiro, localizada no município de Ijuí, caracterizada como uma escola do campo, com uma turma de 7º ano composta por 14 alunos. Durante as duas aulas de matemática, foram elaborados jogos pedagógicos que incentivaram a participação ativa dos estudantes. O principal objetivo da atividade foi tornar os alunos protagonistas em sala de aula, estimulando tanto o raciocínio lógico quanto a capacidade de criar e solucionar problemas de forma colaborativa.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o período de estudos de recuperação continuada no segundo trimestre deste ano letivo, os alunos da turma do 7º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental 24 de Fevereiro foram desafiados a desenvolver um jogo pedagógico que abordasse um conteúdo visto no primeiro ou segundo trimestre do ano letivo.



Para organizar a atividade, os alunos foram divididos em grupos de até quatro integrantes. Cada grupo deveria criar um jogo utilizando materiais alternativos, o que incentivou a criatividade e a reutilização de recursos. Os elementos que deveriam ser incluídos no jogo eram: título do jogo pedagógico, conteúdo abordado, público alvo, regras (um conjunto claro de instruções que orientasse como jogar).

Os grupos tiveram um prazo de quinze dias para desenvolver e preparar a apresentação de seus jogos para a turma. Essa atividade não apenas promoveu a colaboração entre os alunos, mas também os incentivou a aprofundar seu entendimento sobre os conteúdos estudados, tornando-os protagonistas nas aulas de matemática.

Segundo o PCN

[...] os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo (BRASIL, 2006, p. 28).

Conforme visto anteriormente o uso de jogos na sala de aula é um forte aliado no processo de aprendizagem, permitindo que os educandos tenham uma experiência significativa de forma lúdica. Essa abordagem não apenas foge do ensino tradicional, mas também engaja os alunos, tornando o aprendizado mais atraente e eficaz.

Durante o desenvolvimento da atividade, foram apresentados três diferentes jogos matemáticos que abordaram conteúdos vistos ao longo do ano letivo. Alguns dos jogos apresentados foram:

Jogo: Bolinha da Sorte

Público alvo: Alunos do 7º Ano

Conteúdo Abordado: Operações com Números Inteiros (regra dos sinais adição e subtração)

Regras: O jogo pode ser realizado por mais de dois jogadores. O grupo decide quem inicia a partida, os jogadores irão jogar a bolinha para tentar acertar o tabuleiro contendo os números positivos e negativos, o jogador tem 3 tentativas para jogar. No final de todas as tentativas todos os jogadores deverão calcular sua pontuação, ganha quem tiver feito a maior pontuação.



Jogo: Roda Cálculo

Público alvo: Alunos do 7º Ano em diante.

Conteúdo Abordado: Operações com Números Inteiros.

Regras:

- 1º) Rode as duas roletas grandes, caso caia algum número negativo em alguma delas resolva, caso caia número positivo nas duas rode a roleta pequena do meio;
- 2º) Resolva a operação, quem fazer, 1º bata na mesa e grite **RODA CÁLCULO** e ganha uma bolinha (um ponto) caso o cálculo estiver correto;
- 3º) Caso o participante errar o resultado da operação perde um ponto;
- 4º) Quem conseguir as 20 bolinhas primeiro ganha o jogo.

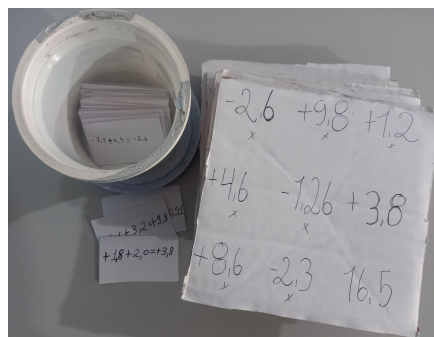


Jogo: Bingo Decimal

Público alvo: Alunos do 7º Ano em diante.

Conteúdo Abordado: Operações com Números decimais (positivos e negativos).

Regras: Cada participante escolhe uma tabela, em seguida quem estiver responsável pela jogada retira as fichas contendo os cálculos, uma a uma. A cada ficha, os jogadores devem procurar em sua tabela o resultado de acordo com a operação sorteada, caso o participante tenha o resultado deverá marcar em sua tabela utilizando um grão de feijão ou algo para marcar. Ganha quem preencher toda a tabela primeiro e gritar **BINGO**.



Desenvolver essa atividade de criação do jogo pedagógico em sala de aula estimulou a pesquisa e a discussão em grupo, permitindo que os alunos se apropriassem dos conceitos matemáticos de forma lúdica. Durante as apresentações, conforme figura 1, cada grupo teve a



oportunidade de explicar seu jogo, apresentando suas regras e conteúdos envolvidos, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativa.

Como podemos verificar todos os alunos tiveram formas diferenciadas de construção dos jogos envolvendo conteúdos matemáticos como: os números inteiros (operações) e operações com números decimais.

Figura 1: Alunos apresentando o jogo pedagógico para a turma



Fonte: Galeria de fotos da autora

Os jogos foram colocados em prática na sala de aula e testados pelos colegas, foi um momento de descontração e grande aprendizado, a atividade ajudou a desenvolver habilidades como o raciocínio lógico, a criatividade e o trabalho em equipe. Todos se mostraram



engajados e motivados ao verem suas ideias ganhando forma e contribuindo para o aprendizado dos colegas

CONCLUSÕES

A aplicação da atividade de construção do jogo pedagógico em sala de aula revelou-se fundamental para a aprendizagem dos alunos, alcançando com êxito os objetivos propostos. Foi observado que os estudantes se engajaram de forma positiva, participando ativamente e demonstrando criatividade e reflexão ao longo do processo.

Essa experiência não apenas enriqueceu o aprendizado, evidenciando, também, a eficácia de abordagens lúdicas no ambiente escolar, fortalecendo a autonomia e o pensamento crítico dos alunos. Assim, a inclusão de jogos pedagógicos no ensino da matemática é uma importante metodologia de ensino a ser adotado em sala de aula, promovendo um ensino mais dinâmico e envolvente.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

TAVARES, Carlos Henrique. **Um relato de experiência com o jogo TABMATIC na formação inicial de professores**. Disponível em: https://sites.uepg.br/XIIIEPREM/anais/trabalhos/Eixo_2/RE13_2.pdf. Acesso em: 29 set, 2024.

STOPPA, Ana Caroline Lazaro; VIEIRA, Elizia Araujo. **Relato de experiência: O uso de jogos no ensino de matemática**. Disponível em: https://www.unirv.edu.br/imgs/RelatodeExperiencia_BANNER.pdf. Acesso em: 01 out, 2024.

FELÍCIO, Cristiane Machado Pereira; POLICARPO, Fabiana. **A utilização de jogos como recurso didático**. Disponível em: https://sites.uepg.br/XIIIEPREM/anais/trabalhos/Eixo_5/RE25_5.pdf. Acesso em: 27 set, 2024.

BARBOSA, Cirléia Pereira. **A utilização de jogos como metodologia de ensino da matemática: uma experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental**. Disponível em: <https://forscience.ifmg.edu.br/index.php/forscience/article/view/107/94>. Acesso em: 25 set, 2024.



Trabalho desenvolvido com a turma 7º ano, da Escola Estadual de Ensino Fundamental 24 de Fevereiro, pelos alunos: Bruna Dudar Weller; Carolina Soares de Oliveira; Diulia Tainá da Silva Schulz; Gabriel Lindner Schultz; Grazielli Nascimento Bueno; Isabelly Cargnelutti Moraski; Lucas Morussi De Godoi; Mateus André Rigoli; Matheus Ribas Coimbra; Mayara Karine Heck; Pedro Zientarski Fydryszewski; Rodrigo Schraiber.

Dados para contato:

Expositor: Diulia Tainá da Silva Schulz; **e-mail:** diulia-tdsschulz@educar.rs.gov.br;

Expositor: Mayara Karine Heck; **e-mail:** mayara-kheck@educar.rs.gov.br;

Professor Orientador: Monalisa Pereira De Godoy; **e-mail:** monalisa-pgodoy@educar.rs.gov.br