



O USO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA: uma experiência lúdica no 6º ano do ensino fundamental

Mirian do Rosário Silva ¹
Elvis Marcus Airoso de Souza ²
Hercio da Silva Ferreira ³

Este presente relato tem como objetivo descrever as vivências de uma residente do Programa de Residência Pedagógica (PRP), graduanda no curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da UFPA, com a utilização de jogos didáticos como ferramenta para o ensino-aprendizagem das quatro operações básicas. Os jogos foram aplicados como uma forma de revisão das operações fundamentais: adição, subtração, multiplicação e divisão. O texto vem elencar as experiências da residente numa gincana, cujo objetivo foi a utilização de jogos alternativos que utilizam as quatro operações básicas como uma das regras dos jogos, como ferramenta de revisão.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é desejável que os alunos tenham domínio das quatro operações matemáticas no segundo ciclo, ou seja, até o 5º ano, pois no 6º ano eles devem ter esse entendimento para que consigam entender os assuntos subsequentes que envolvem essas habilidades, mas é nítido que a matemática ainda é vista como uma matéria de grandes dificuldades por alguns estudantes, levando em consideração alguns pontos que podem ter contribuído para essas, que podem ser devido esses alunos não terem tido aulas presenciais no período pandêmico nessas séries em que são apresentadas esses conteúdos em sala de aula, e assim devem ter ficado lacunas nesse importante percurso.

O processo metodológico deste trabalho foi desenvolvido durante o acompanhamento das aulas nas turmas 601 e 602, no processo do desenvolvimento do projeto, nas intervenções da residente e a partir do relato do professor regente e foi observado que os alunos estão em um nível abaixo do que é desejável para a série em que estão cursando, e perante as dificuldades apresentadas na resolução das atividades propostas em sala de aula.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura Integrada em Ciências matemática e linguagens da Universidade Federal do Pará - UFPA, mirian.silva@iemci.ufpa.br ;

² Docente de Matemática, graduado pela Universidade Estadual do Pará - UEPA, profelvis1@gmail.com ;

³ Doutor em Educação em Ciências e Matemática pela Universidade Federal do Pará, Docente do Instituto de Educação Matemática e Científica da Universidade Federal do Pará- UFPA, hercio@ufpa.br .



Diante do cenário apresentado pelas turmas, foram pensadas estratégias para verificar essa situação atual em forma de revisão das quatro operações para futuramente elaborar projetos para melhorar esse aprendizado. Com uma abordagem qualitativa a partir de intervenções e observações foram pensadas formas de adaptar jogos didáticos como instrumento de aprendizagem.

Na construção dos jogos utilizamos materiais simples e de fácil acesso como: papel cartão, canetinha, fita adesiva, régua, balão etc. Foram desenvolvidos dois jogos matemáticos, a partir de jogos já existentes, cuja proposta do jogo era de forma que o aluno pudesse utilizar a adição, subtração, multiplicação e divisão como uma das regras. Os jogos foram apresentados em uma tarde, como parte de uma gincana no pátio da escola, foram aplicados em duas turmas do sexto ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de uma área periférica da cidade de Belém do Pará. As turmas são majoritariamente femininas, onde se percebe que os meninos se destacam e demonstram mais interesse em aprender. Os discentes são moradores do entorno da escola.

O primeiro jogo denominado como tabuleiro das quatro operações onde o aluno iria escolher uma operação para justificar aquele resultado, sequenciado de 1 a 12 onde seria sorteado através do resultado de dois dados e o jogo dois que foi uma espécie de corrida, onde cada equipe deveria estourar um balão no qual em seu interior continha uma pergunta que era um problema matemático.

Cada jogo foi separado em um espaço diferente, o local de jogo foi denominado de estação, que teve como intuito a rotatividade desses alunos com a finalidade de trocar a cada momento os participantes, para que todos pudessem utilizar todos os jogos.

As turmas têm características marcantes, as crianças são bastante agitadas e dispersas, a ideia de utilizar os jogos surgiu pela observação de que eles são bastante competitivos e por terem “grupinhos” seletivos, diante disto foram pensadas as seguintes estratégias: a turma 602 foi a primeira a participar, os 32 alunos foram divididos em quatro grupos de 8 alunos, escolhidos de forma aleatória, para que não pudessem escolher sua dupla e assim socializar com os colegas. Percebemos que algumas das crianças não queriam aceitar a seleção, e até pediram para trocar de grupo. Cada aluno recebeu uma fita com a cor que identificava sua equipe, para identificação dos grupos e foram distribuídas em diferentes estações.

A iniciativa de aplicar jogos didáticos como estratégia de ensino-aprendizagem das quatro operações foi inspirada por vários autores que defendem o uso dos jogos didáticos nas



escolas como uma excelente forma de promover um ensino significativo para as crianças, no sentido de que uma criança não é um adulto pequeno, mas um ser em desenvolvimento e que adora brincar. Nesse sentido, Almeida (2013, p.60) afirma que:

Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) com uma boa dose de brincadeira transformaria o trabalho, o aprendizado, num jogo bem-sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso.

Encontramos também em Costa (2023) uma interessante discussão do assunto em tela, em que vários autores são citados defendendo a importância da ludicidade como fator de otimização do processo ensino-aprendizagem, inclusão da ludicidade em sua prática docente e que os jogos promovem a aprendizagem e a retenção de maneira mais eficaz que os métodos convencionais.

Observou-se que os alunos não se recusaram a participar das atividades, porém ao perceber que uma das regras era a utilização das quatro operações, alguns alunos não mostraram tanto interesse em jogar, isso aconteceu por acharem trabalhoso e por não quererem mostrar suas dificuldades no assunto.

Após a aplicação dos jogos e a coleta de dados foi possível observar que a maioria das crianças possui dificuldades na resolução de problemas envolvendo as quatro operações fundamentais, mas que é possível fazer com que esses alunos desenvolvam competências que melhorem esse cenário atual.

A sala de aula não pode ser o único espaço da escola onde se deve fomentar o ensino, tendo em vista que utilizamos a matemática em praticamente tudo em nosso cotidiano. Contudo, podemos enfatizar que os jogos didáticos aliados as aulas expositivas da professora podem ser um forte aliado no ensino da matemática, levando em consideração o que pode ser explorado a partir do uso dos jogos como estratégia didática em aulas dinâmicas que fogem do dia a dia do contexto da sala de aula, caderno e lousa, podendo trazer reflexões significativas para contribuir no desenvolvimento de aulas futuras.

A concepção por trás dos dois jogos tinha o objetivo de desenvolver o interesse em aprender o conteúdo de forma lúdica. Analisando desempenho dos alunos, observamos um rendimento fraco na resolução das atividades por grande parte dos discentes, trazendo assim um novo olhar com o foco nas próximas atividades a serem desenvolvidas com essas turmas a partir das dificuldades observadas durante o processo, ou seja, esse trabalho servirá como norteador de futuras intervenções em sala de aula.



Palavras-chave: Resumo expandido; Operações fundamentais, Jogos na matemática, Residência pedagógica.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: teorias e práticas**. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

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

COSTA, Elisa Augusta Lopes. **EDUCAÇÃO LÚDICA: JOGOS DIDÁTICOS NA MEDIAÇÃO DO CONHECIMENTO**. Fórum Linguístico, v. 20, n. 2, 2023.