**CENÁRIOS EDUCATIVOS PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA (CEEMAT): DO SABER AO FAZER PEDAGÓGICO, JOGOS, PAPOS E DESCOBERTAS**

Joenneyres Raio de Souza Amancio

Universidade Federal de Alagoas

[rd-raio@hotmail.com](mailto:rd-raio@hotmail.com)

Carloney Alves de Oliveira

Universidade Federal de Alagoas

[carloneyalves@gmail.com](mailto:carloneyalves@gmail.com)

Os Cenários Educativos para o Ensino de Matemática (CEEMat) são ambientes colaborativos de aprendizagem matemática no qual proporcionam aos estudantes envolvidos nesses espaços momentos de compartilhamento de saberes e produção de fazeres pedagógicos, sobretudo recursos e metodologias que possibilitem momentos reflexivos para a aprendizagem matemática.

A aprendizagem colaborativa para Torres e Ilare (2015, p. 65) “de maneira geral, espera-se que ocorra a aprendizagem como efeito colateral de uma interação entre pares que trabalham em sistema de interdependência na resolução de problemas ou na realização de uma tarefa proposta pelo professor”. Nesse sentido, a colaboração proporciona aos envolvidos o compartilhamento de ideias, dúvidas, desejos e desafios, de maneira a proporcionar questionamentos e diálogos favoráveis à aprendizagem. Os jogos por sua vez, possibilitam aos cenários educativos situações desafiadoras aos alunos facilitando o processo de aprendizagem como afirma Baumgartel (2016, p.4)

as vantagens da utilização dos jogos para o ensino de matemática estão relacionadas com a aprendizagem do estudante, ocorrendo de forma mais significativa, pois assim o mesmo participa ativamente da construção do conhecimento e da aplicação dos conceitos aprendidos, além de favorecer a socialização e a criatividade.

A esse respeito, entendemos que o jogo promove a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, oferecendo o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da participação e do prazer ao aprender.

Os resultados apresentados nesse estudo é fruto de um desafio lançado aos estudantes do 7º ano de uma escola pública estadual localizada no município de Santana do Ipanema – AL para produção de jogos que pudessem ser utilizados para revisão do conteúdo de expressões numérica. A imagem a seguir representa um jogo elaborado pela turma:

**Figura 1** – Jogo Trilha da Matemática

Uma imagem contendo grama, foto, colorido, muitos

Descrição gerada automaticamente Uma imagem contendo pessoa, no interior, mesa, criança

Descrição gerada automaticamente

Fonte: os autores (2021)

A partir da produção dos jogos podemos observar nos cenários educativos momentos reflexivos, dialógicos, no qual os estudantes expressavam suas dúvidas, medos e desejos ao mesmo tempo em que sentiam-se motivados e engajados na produção tanto do jogo como das perguntas que abordava o assunto tratado.

**REFERÊNCIAS**

TORRES, Patrícia Lupion. IRALA, Esrom Adriano F. **Aprendizagem Colaborativa:** Teoria e Prática. Disponível em: <https://www.agrinho.com.br/site/wp-content/uploads/2014/09/2_03_Aprendizagem-colaborativa.pdf>. Acesso: 22/11/21

BAUMGARTEL, Priscila. **O uso de jogos como metodologia de ensino da Matemática.** Disponível em: <http://www.ebrapem2016.ufpr.br/wpcontent/uploads/2016/04/gd2_priscila_baumgartel.pdf>. Acesso em: 22/11/21