



4º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

4 a 6 de junho de 2025
ISSN: 2764-9059

RELATO DE EXPERIÊNCIA: DINHEIRO COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO

Gabriel Marcos da Silva

Universidade Federal de Alagoas

Resumo: O presente trabalho visa apresentar o projeto dinheiro como recurso pedagógico que consiste em uma abordagem mais didática e dinâmica para o ensino da matemática, especialmente dos conceitos de multiplicação e divisão. A necessidade de desenvolver esse projeto surgiu a partir das dificuldades que encontrei ao ensinar esses conteúdos aos meus alunos do oitavo ano no reforço de matemática. Buscando uma forma mais acessível e significativa, utilizei o dinheiro como ferramenta pedagógica. Por exemplo, ao invés de perguntar “quanto é 3×5 ?”, passei a dizer: “quantos reais são 3 notas de 5 reais”. Os alunos, imediatamente, respondiam “15 reais”, e assim concluíamos que “ 3×5 é igual a 15”. A partir dessa experiência, surgiu a ideia de unir dois elementos que eles gostam: dinheiro e memes. Criei, então, uma nova moeda fictícia no computador, chamada “linense”, com ilustrações de memes, cantores, jogadores, personagens de desenhos e séries de TV. As cédulas vão de 1 a 10 linenses (para auxiliar no aprendizado da tabuada), além das notas de 20, 50, 100 e 200 linenses, permitindo uma maior variedade de valores e mantendo a estrutura semelhante ao real. A proposta tem gerado maior engajamento e compreensão por parte dos alunos.

Palavras-chave: Educação, Ensino, Matemática, Cognição.



INTRODUÇÃO

O ensino de Matemática, e em especial a de suas operações, multiplicações e divisões, é um dos maiores desafios para os estudantes da educação básica no Brasil. Essas operações, muitas vezes, são a causa da rejeição à disciplina por parte dos alunos, gerando bloqueios e sensações de frustração. A partir dessa realidade, encontrada no meu primeiro ano de trabalho como professor de reforço escolar, surgiu a inquietação: como disponibilizar esses conteúdos, torná-los mais acessíveis e significativos para os alunos?

METODOLOGIA

Este relato de experiência se deu em uma vivência em sala de aula, que proporcionou uma pesquisa de caráter qualitativo, o qual foi elaborado a partir do trabalho realizado como professor em turmas de reforço escolar no ensino fundamental, uma escola da rede pública. A proposta surgiu de observações feitas no primeiro ano de trabalho do professor, que detectou grande dificuldade dos alunos em compreender e aplicar as operações de multiplicação e divisão .

Para mais, a metodologia envolveu, entre eles, o uso de conteúdo matemático contextualizado por meio de situações do cotidiano, com o emprego do dinheiro como recurso didático , de modo a facilitar o entendimento das operações. Buscando aproximar o conteúdo à vivência dos estudantes, reformulou-se o problema — de “quanto é 5 vezes 5 ?” Passou-se a “quanto é 5 notas de 5 reais ?” — ao mesmo tempo em que se buscava a construção do raciocínio matemático através da contextualização.

Ainda foram utilizados dois recursos pedagógicos da experiência: (1) cédulas fictícias de dinheiro, como as do Banco Imobiliário, adaptadas para o uso em sala de aula, e (2) a configuração de uma tabuada eletrônica, no formato de jogos, voltada



4º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

4 a 6 de junho de 2025
ISSN: 2764-9059

para o aprendizado pela competição entre os alunos. Esses dados foram coletados por meio da observação dos participantes, realizada durante as aulas, registrada com foco no desempenho e no nível de motivação dos alunos antes e depois da utilização das estratégias.

Logo, essa adoção possibilitou a análise, de forma empírica e descritiva, do efeito da contextualização lúdica no ensino dos conteúdos da pesquisa matemática básica, levando em conta a compreensão, a participação e a motivação dos alunos.

FOTO 1: FOTO DE UMA NOTA DE 1 LINENSE



REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino de matemática, quando baseado apenas na memorização mecânica, tende a gerar dificuldades significativas entre os alunos. conforme Skemp (1976) a multiplicação é frequentemente mal compreendida por sua natureza abstrata,



enquanto Fischbein et al. (1985) destacam a complexidade da divisão, especialmente por sua relação com a multiplicação e suas múltiplas interpretações.

Isto posto, o projeto apresentado se fundamenta na gamificação, entendida como a utilização de elementos dos jogos no ambiente educacional para aumentar o engajamento e facilitar a aprendizagem (Vianna et al., 2013; Busarello, 2016). Nesse perspectiva, a criação da moeda fictícia “linense” e o uso de tabuadas interativas ilustram bem essa abordagem, ao incorporarem regras, desafios e recompensas (Fardo, 2013).

Além disso, essas estratégias tornam o conteúdo mais acessível, ao aproximar conceitos matemáticos da realidade dos alunos. Uma vez que, o uso de dinheiro e memes, elementos presentes em seu cotidiano, ajuda a concretizar a aprendizagem, fortalecendo o raciocínio lógico e a resolução de problemas, como defendem Malagueta et al. (2023).

Portanto, ao aliar matemática a recursos lúdicos e familiares, o projeto favorece uma aprendizagem mais significativa, superando barreiras dos métodos tradicionais.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante as aulas, percebi que grande parte dos estudantes demonstrava resistência à multiplicação e, principalmente, à divisão. Muitos relataram que “odiavam Matemática” por não conseguirem compreender essas operações. Diante disso, busquei estratégias que aproximassem o conteúdo da realidade dos alunos, tornando-o mais concreto e familiar. Foi então que surgiu a ideia de utilizar um elemento presente no cotidiano de todos: o dinheiro.

Nesse contexto, a partir da introdução do “conceito de dinheiro” nas aulas, notei uma mudança significativa na compreensão e no interesse dos alunos. Quando



apresentava perguntas simples como “quanto é 5 vezes 5?”, muitos demonstravam dificuldade para responder. No entanto, ao reformular a pergunta para: “se você tem 5 notas de 5 reais, quanto de dinheiro você tem?”, a resposta vinha com rapidez e segurança: “25 reais, professor!”. Essa abordagem permitiu que os alunos construíssem o raciocínio matemático de maneira mais concreta, assimilando melhor a estrutura da multiplicação. A partir disso, reforçava a associação: “então, 5 vezes 5 é igual a 25”.

Por fim, essa metodologia também incentivou os alunos a aplicarem o raciocínio em situações abstratas, mesmo quando o contexto não envolvia dinheiro diretamente. Propus que eles utilizassem mentalmente essa referência monetária em qualquer conta de multiplicação ou divisão, e observei que isso contribuiu para a construção de um pensamento matemático mais autônomo e confiante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, a experiência demonstra que estratégias pedagógicas que se aproximam do cotidiano dos alunos podem ser altamente eficazes no ensino da Matemática. Ao utilizar o dinheiro como ferramenta didática, foi possível transformar conteúdos temidos em algo mais compreensível, concreto e até divertido. A contextualização e o uso de recursos lúdicos são aliados importantes na superação das dificuldades de aprendizagem, especialmente em turmas que apresentam resistência à disciplina. Dessa forma, a construção de projetos como o dinheiro fictício e a tabuada eletrônica reforça a importância de metodologias criativas, acessíveis e centradas no estudante, capazes de promover um ensino mais significativo e prazeroso.



4º COLÓQUIO ALAGOANO DE
EDUCAÇÃO MATEMÁTICA
NOS ANOS INICIAIS

4 a 6 de junho de 2025
ISSN: 2764-9059

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. **A gamificação como estratégia de ensino e aprendizagem.** Revista Educação Pública, v. 15, n. 35, 2015.

ALVES, L. R.; COUTINHO, C. P. **A gamificação como metodologia ativa: motivações e desafios.** Revista Educação e Cultura Contemporânea, v. 13, n. 31, p. 143–163, 2016.

BUSARELLO, R. G. **Gamificação: conceitos e aplicações em contextos não lúdicos.** Curitiba: UTFPR, 2016.

FARDO, M. L. C. **Gamificação: conceitos e aplicações na educação.** Curitiba: CRV, 2013.

FISCHBEIN, E. et al. **The role of implicit models in solving verbal problems in multiplication and division.** Journal for Research in Mathematics Education, v. 16, n. 1, p. 3–17, 1985.

MALAGUETA, A. M. et al. **Gamificação no ensino: possibilidades e contribuições para a aprendizagem.** Revista Brasileira de Educação Básica, v. 10, n. 28, 2023.

SKEMP, R. R. **Relational understanding and instrumental understanding.** Mathematics Teaching, n. 77, p. 20–26, 1976.

VIANNA, M. et al. **Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos.** Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.