**PRÁTICAS DE INTERVENÇÃO EM MATEMÁTICA: SUPERANDO DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL**

 Claudia Izabel Castilho Xavier

 Graduanda em Matemática - Unimontes

claudiaicx@gmail.com

Allexia Lavigni Maia Santos

 Graduanda em Matemática - Unimontes allexialavigni97705@gamil.com

Rieuse Lopes Pinto

Docente – Unimontes

rieuse.lopes@unimontes.br

Kelsilene Durães Saraiva Soares

Docente – E. E. Prof. Hamilton Lopes

kelsilene.soares@educacao.mg.gov.br

**Eixo:** Educação Matemática

**Palavras-chave**: Jogos matemáticos. Ensino Fundamental. Intervenção Pedagógica.

**Resumo – Relato de Experiência**

No 8º Ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Professor Hamilton Lopes, foi desenvolvido um Projeto Pedagógico de Intervenção com o objetivo de apoiar alunos que apresentaram defasagem de aprendizagem em Matemática, identificada por meio de uma prova diagnóstica. A iniciativa envolveu a participação dos pibidianos do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), que colaboraram na criação de estratégias pedagógicas para promover a melhoria do desempenho dos alunos em Matemática. O projeto visou reforçar a aprendizagem, proporcionando aos estudantes uma abordagem mais eficaz e envolvente para superar as dificuldades encontradas.

### **Contextualização e Justificativa**

Houve a necessidade de verificar o nível de conhecimento adquirido pelos alunos em relação aos conteúdos de Matemática dos anos anteriores, por meio da aplicação de uma avaliação diagnóstica. Após a aplicação, realizamos a correção das avaliações para estudar as respostas obtidas, analisando quais conteúdos foram efetivamente assimilados. Esse processo permitiu observar os diferentes conceitos e formas matemáticas compreendidos pelos alunos, de acordo com o nível de aprendizado esperado para a série cursada. Posteriormente, foi feita a tabulação dos resultados para análise dos dados, constatando-se que, entre os 25 alunos avaliados, 64% obtiveram notas abaixo da média, 24% atingiram a média e apenas 12% superaram a média, sendo que nenhum aluno alcançou a nota máxima. Com a defasagem de aprendizagem evidenciada pelos resultados da avaliação diagnóstica, constatou-se que muitos alunos do 8º Ano não consolidaram os conhecimentos essenciais dos anos anteriores. A ausência desses pré-requisitos fundamentais reforçou a necessidade de desenvolver atividades específicas no âmbito do Projeto de Intervenção Pedagógica.

Essas dificuldades possivelmente foram intensificadas durante o período de ensino remoto na pandemia de COVID-19 no ano de 2020. Oliveira e Martins (2025) destacam essas lacunas na aprendizagem em seus estudos, ao afirmarem que a pandemia agravou o retrocesso educacional e ampliou as desigualdades de acesso e aprendizado.

**Problema Norteador e Objetivos**

Como superar as dificuldades de aprendizagem dos alunos do 8º Ano, intensificadas pelo impacto da pandemia, e promover a consolidação das habilidades essenciais para seu desenvolvimento acadêmico?

# **Objetivo Geral**

Promover a recuperação das aprendizagens essenciais dos alunos do 8º Ano, superando as defasagens identificadas por meio de estratégias pedagógicas diversificadas e interventivas.

**Objetivos Específicos**

* Identificar, por meio de avaliações diagnósticas, as principais lacunas de aprendizagem dos alunos.
* Desenvolver e aplicar atividades de reforço voltadas à recuperação dos conteúdos não consolidados.
* Implementar Jogos Pedagógicos como forma lúdica e motivadora de revisão de conteúdo.
* Monitorar e avaliar o progresso dos alunos ao longo do projeto, adaptando as estratégias conforme as necessidades observadas.

# **Procedimentos Metodológicos**

 Inicialmente foi aplicada uma avaliação diagnóstica, com o objetivo de identificar as lacunas de aprendizagem dos alunos e a partir dos resultados obtidos, foram elaboradas e aplicadas atividades pedagógicas lúdicas visando a revisão e o reforço dos conteúdos matemáticos fundamentais. Entre as estratégias utilizadas, destacam-se três jogos pedagógicos:

* **Tabuleiro da Tabuada:** confeccionado em cartolina dividida em quatro partes, contendo na parte superior e lateral esquerda os números de 0 a 10. Os quadrinhos internos representavam os resultados das multiplicações, a serem preenchidos com peças plastificadas em EVA, diferenciadas por cores para facilitar a identificação. O objetivo era preencher corretamente o tabuleiro no menor tempo possível, estimulando o raciocínio rápido e a fixação da tabuada.
* **Pescaria Matemática:** confeccionada com uma base de isopor para fixação dos peixes, que possuíam de um lado um desenho e, do outro, uma operação matemática de multiplicação. Utilizando varas de pesca adaptadas com anzóis, os alunos "pescavam" os peixes e resolviam a operação apresentada. Vencia a rodada o aluno que resolvesse corretamente a operação de forma mais rápida.
* **Intuição Matemática:** atividade realizada com fichas numeradas de 1 a 9 e símbolos das quatro operações (adição, subtração, multiplicação e divisão). Organizados frente a frente, os jogadores revelavam números sorteados enquanto um terceiro participante indicava a operação a ser realizada. Vencia quem, através do cálculo mental, identificasse corretamente o número da operação realizada.

# **Fundamentação Teórica que Sustentou a Prática Desenvolvida**

As atividades foram fundamentadas na concepção de que o jogo é uma ferramenta essencial para o processo de aprendizagem. De acordo com Piaget (1976), o jogo favorece a assimilação da realidade e o desenvolvimento integral do aluno. Assim, as práticas propostas buscaram não apenas reforçar conteúdos matemáticos, mas também estimular o raciocínio lógico, a cooperação, interação e autonomia dos estudantes.

# **Resultados da Prática**

Os alunos demonstraram um grande interesse pelas atividades propostas, especialmente pelos jogos aplicados. Houve uma participação ativa e significativa, com destaque para a interação entre os estudantes, que trabalharam em conjunto durante as dinâmicas. Em relação à aprendizagem de conteúdos matemáticos, observou-se um aumento no engajamento e no interesse dos alunos, evidenciado pela maior disposição para resolver problemas e participar das atividades. Além disso, os jogos incentivaram o desenvolvimento de habilidades como a competitividade saudável, o trabalho em equipe e a cooperação, o que contribuiu para um ambiente de aprendizado mais dinâmico e colaborativo.

# **Relevância Social da Experiência para o Contexto/Público Destinado e para a Educação e Relações com o Eixo Temático do COPED**

A experiência foi relevante ao incentivar os alunos a superarem defasagens de aprendizagem, utilizando jogos pedagógicos que promoveram maior engajamento e interação. As atividades contribuíram para o desenvolvimento de habilidades matemáticas e socioemocionais. Esse modelo se alinha aos eixos do COPED ao adotar práticas pedagógicas inovadoras.

**Considerações Finais**

A experiência demonstrou que os jogos pedagógicos foram eficazes na promoção do aprendizado matemático, engajando os alunos e ajudando-os a superar defasagens nos conteúdos. A interação e a prática lúdica contribuíram para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como o raciocínio lógico e a resolução de problemas. O uso de metodologias inovadoras enriqueceu o ensino de Matemática.

**Referências**

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

OLIVEIRA, Marta Regina de; MARTINS, Flávia Cristina. **Educação pós-pandemia: desafios e perspectivas para a recomposição das aprendizagens**. Educação em Revista, v. 41, 2025.