



4º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

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

Jogos no Ensino da Matemática: Uma Experiência com o Dominó da Adição no 1º Ano

Stefane Vieira de Oliveira
Centro de Educação - UFAL
Stefane.oliveira@cedu.ufal.br

Maryanna Pereira Almeida
Centro de Educação - UFAL
maryannaalmeidapereira@gmail.com

Resumo: Este relato de experiência apresenta o uso do jogo “dominó da adição” como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem da matemática em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental. A proposta teve como objetivo simplificar a compreensão da adição de forma lúdica e significativa, promovendo o raciocínio lógico e a construção do conhecimento por meio da interação entre os alunos. A atividade foi fundamentada nos pressupostos teóricos de Piaget sobre o desenvolvimento cognitivo, bem como nos estudos de Pereira (2020), Vygotsky (1991) e Kishimoto (2007), que reforçam o papel dos jogos como instrumentos pedagógicos potentes nas séries iniciais. Os resultados apontaram para maior engajamento dos alunos, melhoria na resolução de operações simples e fortalecimento de competências socioemocionais. A experiência destaca a importância da ludicidade no ensino da matemática, favorecendo a aprendizagem significativa e a formação de sujeitos autônomos e participativos.

Palavras-chave: Ensino Lúdico. Adição. Jogos Matemáticos. Ensino Fundamental. Raciocínio Lógico.

Abstract: This experience report presents the use of the game “addition dominoes” as a pedagogical tool in the teaching-learning process of mathematics in a 1st grade elementary school class. The proposal aimed to simplify the understanding of addition in a playful and meaningful way, promoting logical reasoning and the construction of knowledge through interaction between students. The activity was based on Piaget's theoretical assumptions about cognitive development, as well as on the studies of Pereira (2020), Vygotsky (1991) and Kishimoto (2007), which reinforce the role of games as powerful pedagogical instruments in the initial grades. The results indicated greater student engagement, improvement in the resolution of simple operations and strengthening of socio-emotional skills. The experience highlights the importance of playfulness in teaching mathematics, favoring meaningful learning and the formation of autonomous and participatory subjects.

Keywords: Playful Teaching. Addition. Mathematical Games. Elementary Education. Logical



Reasoning.

1. INTRODUÇÃO

O ensino tradicional da matemática pode, muitas vezes, tornar-se desafiador e desmotivador para crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Essa constatação é corroborada por estudos como o de Lorenzato (2006), que destaca a necessidade de propostas pedagógicas mais envolventes e contextualizadas. Diante disso, torna-se imprescindível buscar estratégias que promovam a aprendizagem de forma significativa e prazerosa. Entre essas estratégias, destacam-se os jogos pedagógicos, os quais despertam o interesse dos alunos e favorecem a construção do conhecimento de maneira interativa (Kishimoto, 2007).

Este relato de experiência tem como objetivo apresentar o uso do jogo “dominó da adição” como recurso facilitador da aprendizagem da adição em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental. A atividade foi fundamentada nos estudos de Piaget (1994), que defende que a criança aprende por meio da ação e da interação com o meio, assim como nas reflexões de Pereira (2020), que ressalta o papel do jogo no desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. Além disso, segundo Vygotsky (1991), o brincar é essencial no processo de internalização de conhecimentos, especialmente quando mediado por um adulto ou por colegas mais experientes.

A experiência relatada busca contribuir com práticas docentes que valorizem a ludicidade como elemento essencial na formação integral dos estudantes, ao integrar cognição, afetividade e socialização no processo de aprendizagem.

2. DESENVOLVIMENTO DA EXPERIÊNCIA

A atividade foi desenvolvida em uma turma do 1º ano do Ensino



Fundamental, composta por crianças com cerca de seis anos de idade. O jogo “dominó da adição” foi confeccionado com operações simples e seus respectivos resultados. Cada peça apresentava uma operação de um lado (ex: $3 + 2$) e um número do outro lado, correspondente à resposta de outra operação.



A escolha do dominó foi motivada pela necessidade de tornar o conteúdo mais acessível e compreensível, promovendo a aprendizagem de forma concreta,



contextualizada e divertida. A ludicidade permitiu aos alunos utilizar estratégias mentais e desenvolver o pensamento lógico ao resolver as operações antes de encaixar as peças. Como ressalta Kishimoto (2007), o jogo pedagógico, quando bem conduzido, favorece o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança.

Observamos que, muitas vezes, os jogos em sala de aula são utilizados apenas como passatempo, sem intencionalidade educativa. Diante disso, resgatamos o sentido pedagógico do jogo como ferramenta didática e propusemos uma atividade planejada, com objetivos claros e mediação ativa.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apesar de a atividade ter sido realizada em apenas um dia letivo, durante uma única aula, os resultados foram bastante significativos. Desde o início, os alunos demonstraram entusiasmo, curiosidade e disposição para participar, o que gerou um ambiente de aprendizagem leve, dinâmico e colaborativo.

O envolvimento dos estudantes, mesmo após o encerramento da aula, é um indicativo de que o jogo despertou interesse e prazer na aprendizagem, além de promover o desenvolvimento da autonomia e do raciocínio lógico. Segundo Vygotsky (1991), o brincar possibilita à criança vivenciar situações que desafiam suas capacidades, promovendo avanços em sua zona de desenvolvimento proximal.

O jogo também contribuiu para o fortalecimento da interação social. Os estudantes trabalharam em colaboração, ajudando-se mutuamente, discutindo estratégias e verbalizando seus pensamentos. Piaget (1994) destaca que, ao participar de jogos com regras, a criança desenvolve noções de cooperação, respeito mútuo e justiça.

Um caso específico chamou a atenção: um aluno inicialmente demonstrava insegurança e receio de participar. No entanto, com o apoio dos colegas e nossa



4º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

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

mediação, ele se sentiu encorajado e passou a interagir ativamente, demonstrando progresso tanto na autoestima quanto no desempenho matemático.

Além disso, conforme argumenta Pereira (2020), os jogos são ferramentas eficazes para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. Ao manipular as peças, testar hipóteses e corrigir erros, os alunos não apenas memorizaram resultados, mas compreenderam os conceitos envolvidos de forma contextualizada.



Fonte: autor, 2025.

4. AMPLIAÇÃO DA EXPERIÊNCIA E REFLEXÕES COMPLEMENTARES

A experiência com o dominó da adição permitiu observar como o ambiente lúdico favorece não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também a aceitação do erro como parte natural do processo de aprendizagem. Segundo Borasi (1990), o erro deve ser visto como uma oportunidade pedagógica, pois revela o raciocínio do



4º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

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

aluno e permite ao professor intervir de forma construtiva. Durante a atividade, foi possível perceber que os alunos sentiam-se mais confortáveis para tentar, errar e tentar novamente, sem medo de julgamento — uma característica frequentemente ausente em atividades tradicionais.

Além disso, a diversidade dos perfis dos alunos evidenciou a eficácia do jogo como recurso inclusivo. Crianças que geralmente apresentam maior dificuldade em matemática conseguiram se envolver com a proposta, muitas vezes com o apoio dos colegas, revelando avanços em autoestima e confiança. Estudantes com maior domínio do conteúdo, por sua vez, assumiram papéis de liderança nos grupos, ajudando os colegas e promovendo a cooperação. No caso das crianças com deficiência, especialmente aquelas com transtorno do espectro autista, a estrutura do jogo, com regras claras e elementos visuais, facilitou o engajamento e a compreensão da proposta.



Fonte: autor, 2025.

As reações dos alunos após a atividade foram bastante positivas. Muitos



manifestaram verbalmente o desejo de repetir a experiência: “Tia, a gente vai jogar de novo amanhã?”, perguntou uma das alunas. Outros comentaram com os colegas as estratégias usadas, demonstrando que o jogo se manteve presente na memória e na conversa mesmo depois da aula. Essas manifestações espontâneas reforçam a ideia de que o prazer em aprender pode e deve caminhar junto com a construção do conhecimento.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com o dominó da adição evidenciou que, quando os jogos são utilizados com intencionalidade pedagógica e mediação adequada, podem se tornar ferramentas eficazes na construção do conhecimento matemático. A atividade proporcionou momentos de interação, raciocínio lógico e aprendizagem significativa, especialmente por envolver os alunos em um contexto lúdico e motivador.

Dessa maneira, a experiência descrita neste relato evidencia como o uso de jogos pode transformar o processo de ensino-aprendizagem da matemática em uma vivência mais significativa, interativa e prazerosa. A aplicação do dominó da adição em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental mostrou-se eficaz na promoção do raciocínio lógico, da autonomia e do trabalho em equipe, além de favorecer o interesse dos alunos pelos conteúdos matemáticos.

Ao retomarmos o título deste trabalho — Jogos no Ensino da Matemática: Uma Experiência com o Dominó da Adição no 1º Ano — reafirmamos que os jogos não são apenas instrumentos de diversão, mas potentes recursos pedagógicos capazes de despertar o interesse dos estudantes e favorecer aprendizagens duradouras. A ludicidade presente na atividade permitiu que as crianças compreendessem a adição de forma concreta, colaborativa e contextualizada.

Assim, a experiência reforça a importância de integrar estratégias lúdicas ao cotidiano escolar, especialmente nos anos iniciais, contribuindo para tornar o ensino



**4º COLÓQUIO ALAGOANO DE
EDUCAÇÃO MATEMÁTICA
NOS ANOS INICIAIS**

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

da matemática mais acessível, inclusivo e conectado com as necessidades e potencialidades dos alunos.



4º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

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

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2007.

LORENZATO, S. O que é mesmo ensinar matemática? Campinas: Autores Associados, 2006.

PEREIRA, V. L. S. O uso dos jogos como ferramenta para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático nas séries iniciais do ensino fundamental. Revista Psicologia & Saberes, v. 9, n. 19, p. 157–171, 2020.

PIAGET, J. O julgamento moral na criança. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.