



3º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

18 a 20 de outubro de 2023
ISSN: 2764-9059

APRENDENDO MATEMÁTICA DE FORMA LÚDICA: UMA ABORDAGEM ENVOLVENDO JOGOS DE TABULEIRO PARA ANOS INICIAIS

Camila Rayanne Alves Gomes Lima
UFPE- Universidade Federal de Pernambuco
rayannealvesgomes@hotmail.com

Gyldson Luiz Rodrigues dos Santos
Estudante do 3º ano do Ensino Médio
gyldsonluiz.r2005@gmail.com

Jônatas Kauã Joviniano Rodrigues
Estudante do 3º ano do Ensino Médio
jonatasjk10@gmail.com

Introdução

A matemática, com sua complexidade intrínseca, frequentemente se apresenta como um desafio para muitos estudantes. De acordo com Sousa e Silva (2016), muitos estudantes apresentam déficits de aprendizagem como resultado de uma formação deficiente, muitos dos quais são causados pela metodologia que é utilizada. Isto aumenta nas séries posteriores, levando a dificuldades de aprendizagem, frustração, insegurança e interferência nas emoções das crianças, tornando-as menos motivadas para aprender matemática. Destacamos assim, que é necessário encontrar meios alternativos para que os alunos alcancem uma aprendizagem significativa na disciplina. Diante disso, este artigo tem como objetivo geral apresentar uma proposta de sequência didática de forma lúdica, para turmas de 4º e 5º ano do ensino fundamental, envolvendo as operações básicas da matemática (adição, subtração, multiplicação e divisão).

Fundamentos Teóricos

Conforme Gasperi e Pacheco (2018), a disciplina de matemática deve ser trabalhada mostrando a sua aplicabilidade no dia a dia dos alunos, além da sua importância ao longo da história e do desenvolvimento humano.



3º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

18 a 20 de outubro de 2023
ISSN: 2764-9059

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), documento normativo, orienta que existem alguns recursos didáticos que auxiliam na compreensão de significados dos objetos matemáticos, como, os jogos, os vídeos e determinados programas de computador. Contudo, esses materiais precisam ser integrados em contextos que levem à reflexão e à sistematização para iniciar o processo de formalização. Toda atividade deve apoiar o aprendizado de forma lúdica que desperte a curiosidade e a criatividade nos alunos.

Percurso Metodológico

Sob esta perspectiva, foi elaborado um jogo de tabuleiro, intitulado de EnigMÁTICA (ANEXO A), baseado em um jogo indiano já existente, o Parcheesi Star. O jogo combina estratégia, raciocínio rápido e sorte, usando as quatro operações básicas da matemática, com o intuito de chegar ao centro do tabuleiro, passando pelos enigmas e questionamentos matemáticos propostos no caminho.

Considerações finais

Espera-se que a incorporação deste jogo de tabuleiro, como uma sequência didática, seja uma ferramenta produtiva para promover o aprendizado de matemática nos anos iniciais. No entanto, é essencial que os educadores estejam dispostos a adaptar e aprimorar essa abordagem para atender às necessidades específicas de seus alunos. A aprendizagem lúdica pode ser uma porta de entrada valiosa para o mundo da matemática, tornando o processo de ensino e aprendizado mais envolvente e eficaz.



3º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

18 a 20 de outubro de 2023
ISSN: 2764-9059

Referências

BRASIL. MEC. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018, Disponível em: [BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf](#) (mec.gov.br). Acesso em: 28 ago. 2023.

GASPERI, Wlasta Nadieska Huffner; PACHECO, Edilson Roberto. A história da Matemática como instrumento para a interdisciplinaridade na Educação Básica. *Pedagogia em Foco*, n° 7, 2018. Disponível em: <http://ead.bauru.sp.gov.br/efront/www/content/lessons/37/e2t1.pdf>. Acesso em: 27 agosto 2023.

SOUSA, Marcos Aurélio da Silva; SILVA, Flávio Soares da. Aprendizagem matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental: dificuldades. III CONEDU. *Anais...* Campina Grande: Realize, 2016. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/20268>. Acesso em: 28 agosto 2023.



3º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

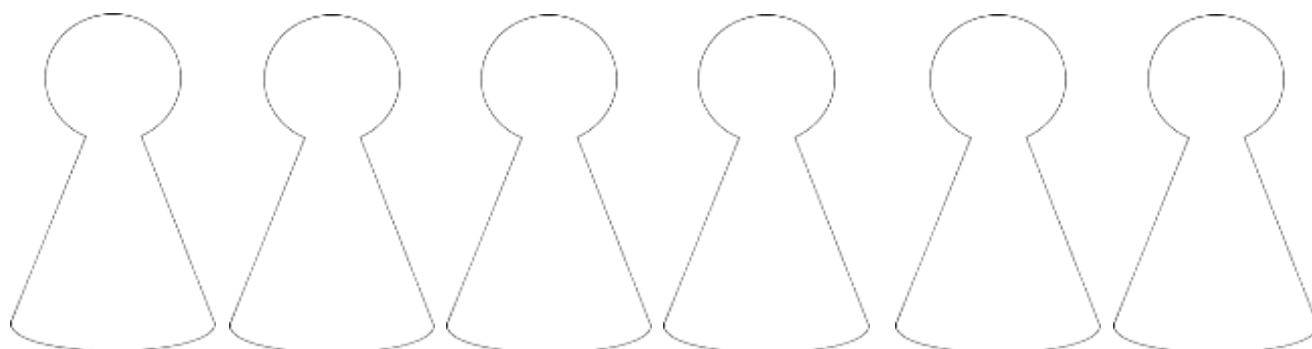
18 a 20 de outubro de 2023
ISSN: 2764-9059

ANEXO A

Orientações para a utilização do jogo:

O tabuleiro é dividido em 6 partes, sendo cada parte representada por uma cor. O jogo inicia após ser lançado um dado de doze faces, sendo necessário tirar um número igual ou maior do que 10 para dar início a partida. Em seguida, um jogador de cada grupo lançará dois dados, um indicará a operação matemática para elaboração da sua pergunta e o outro, o dado de doze lados, será lançado novamente, e indicará quantas casas o jogador andará, caso acerte a pergunta. Caindo na parte coringa, o jogador tem direito a escolher a operação matemática. Escolhendo uma carta com uma questão matemática aplicando a operação lançada no dado, o grupo terá 60 segundos para responder, no caso de erro da questão, deverá regredir os números de casas indicadas no dodecaedro. É necessário que no mínimo dois jogadores de cada equipe alcancem a fase final do jogo, para que haja a disputa. As perguntas utilizadas para o desenvolvimento do jogo, ficam a critério do professor, como forma de avalia-las e adaptá-las de acordo com os níveis dos seus alunos.

Sugestão para modelo das peças utilizadas para cada grupo

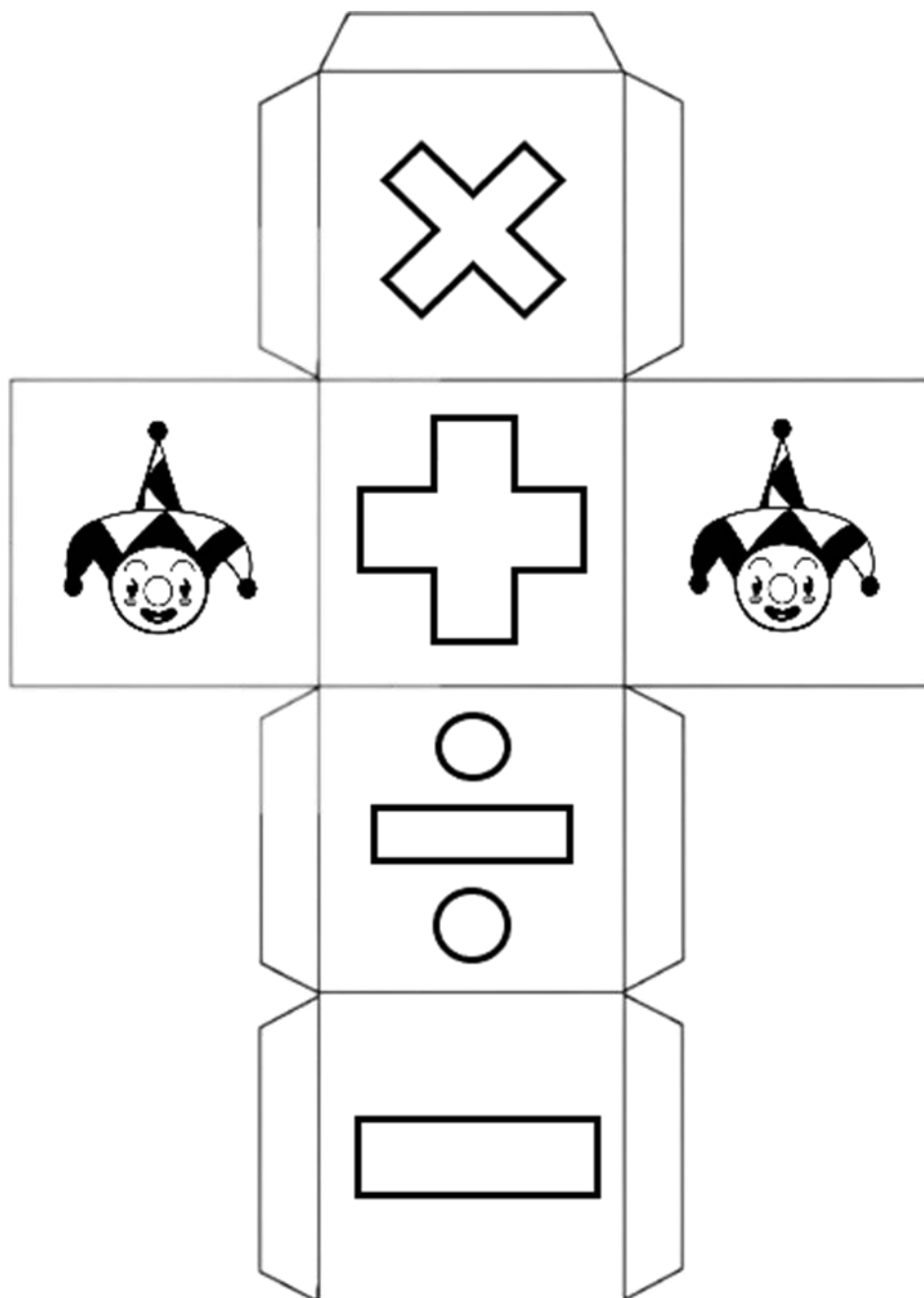




3º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

18 a 20 de outubro de 2023
ISSN: 2764-9059

Sugestão de modelo para o dado com as operações

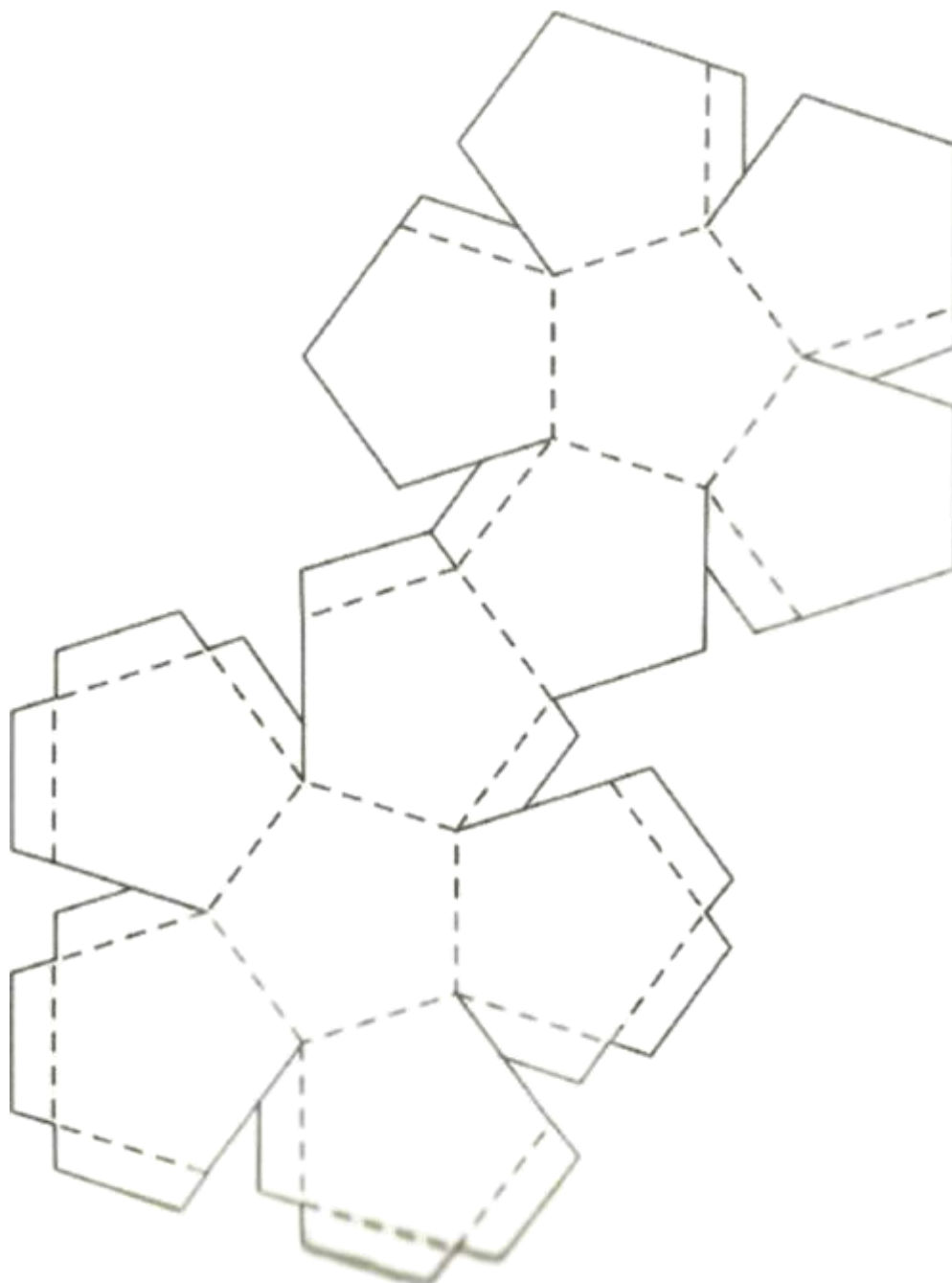




3º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

18 a 20 de outubro de 2023
ISSN: 2764-9059

Sugestão de modelo do dado dodecaedro (para cada lado, deve ser indicado o número correspondente)





3º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

18 a 20 de outubro de 2023
ISSN: 2764-9059

Sugestão do modelo de tabuleiro

