



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**  
**CURSO DE PEDAGOGIA – PARFOR/CAPES/UEPB**

**JANYCLEIDE JUSTINO DE MEDEIROS**

**JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTAS NO ENSINO DA MATEMÁTICA**  
**NO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS**

**PATOS/PB**  
**2019**

**JANYCLEIDE JUSTINO DE MEDEIROS**

**JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTAS NO ENSINO DA MATEMÁTICA  
NO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Universidade Estadual da  
Paraíba como requisito parcial para a  
obtenção do título de licenciatura Plena em  
Pedagogia.

Orientador: Profa. Ma. Nadia Farias dos  
Santos

**PATOS/PB**

**2019**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

M488j Medeiros, Janycleide Justino de.  
Jogos educativos como ferramenta no ensino da matemática no ensino fundamental [manuscrito] : anos iniciais / Janycleide Justino de Medeiros. - 2019.  
18 p.  
Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Patos , 2019.  
"Orientação : Profa. Ma. Nadia Farias dos Santos , Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância."  
1. Ensino Fundamental. 2. Matemática. 3. Estágio supervisionado. 4. Jogos educativos. I. Título  
21. ed. CDD 370

**JANYCLEIDE JUSTINO DE MEDEIROS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Universidade Estadual da  
Paraíba como requisito parcial para a  
obtenção do título de Licenciatura Plena em  
Pedagogia.

Aprovada em 1 de junho de 2019.

**BANCA EXAMINADORA**

*Nadia Farias dos Santos*

---

Profa. Ma. Nadia Farias dos Santos UEPB/IFRN (orientadora)



---

Profa. Ma. Lidiane Rodrigues Campêlo da Silva

*Janine Vicente Dias*

---

Profa. Dra. Janine Vicente Dias

**PATOS/PB**

**2019**

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>05</b>
<b>2. O DESAFIO DE ENSINAR E APRENDER MATEMÁTICA</b>	<b>06</b>
<b>2.1 O lúdico e o processo de aprendizagem de Matemática: o uso dos jogos na resolução das operações matemáticas</b>	<b>08</b>
<b>2.2 Os jogos matemáticos</b>	<b>09</b>
<b>3. ESTÁGIO SUPERVISIONADO III – ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS – A COLABORAÇÃO DOS JOGOS MATEMÁTICOS PARA A PRÁTICA NOS ANOS INICIAIS</b>	<b>10</b>
<b>3.1. Contextualizando o Estágio Supervisionado</b>	<b>10</b>
<b>3.2. A proposta de intervenção</b>	<b>12</b>
<b>3.3. Descrição da experiência do estágio com uso de Jogos Matemáticos</b>	<b>15</b>
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>16</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	

# JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTAS NO ENSINO DA MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS

Janycleide Justino de Medeiros

[jany\\_medeiros.net@hotmail.com](mailto:jany_medeiros.net@hotmail.com)

## RESUMO

Estudo em pauta cujo tema "JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTAS NO ENSINO DA MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS", tem por objetivo central o entendimento sobre o desafio da utilização de jogos para ministrar conteúdos matemáticos de forma lúdica e divertida para o desenvolvimento desta linguagem, no Ensino Fundamental Anos Iniciais. Para melhor investigação, foram selecionados textos, realizado fichamentos, leituras de artigos, livros e documentos com abordagens relevantes acerca do tema acentuando as elaborações das reflexões com bases construídas, principalmente, de citações teóricas, pretendendo-se alcançar uma compreensão detalhada do tema, situação em que o pesquisador participa, analisa e compreende. A investigação partiu da aplicação da proposta de intervenção construída durante o Estágio Supervisionado III - Ensino Fundamental Anos Iniciais na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Francisco Pergentino de Araújo Filho, São Mamede/PB, no período de 01 (um) a 09 (nove) de outubro de 2018. Proposta elaborada no estágio de observação em que foi criado estratégias para que os alunos se sentissem motivados a aprender de um jeito prazeroso e dinâmico através dos jogos matemáticos. Um trabalho motivador que, na busca de analisar e compreender a aplicabilidade dos jogos no ensino da matemática, vem contribuir para o processo de formação de opinião docente, especialistas e sociedade.

**Palavras-Chave:** Ensino Fundamental. Matemática. Jogos.

## ABSTRACT

The main objective of this study is to understand the challenge of using games to teach mathematical content in a playful and fun way for the development of this game. in early childhood. In order to better investigate, texts were selected, made, readings of articles, books and documents with relevant approaches on the theme accentuating the elaborations of the reflections with bases constructed, mainly, of theoretical citations, aiming to reach a detailed understanding of the theme, situation in which the researcher participates, analyzes and understands. The investigation started from the application of the intervention proposal constructed during the Supervised Internship III - Elementary School in the Municipal School of Early

Childhood Education and Elementary School Francisco Pergentino de Araújo Filho, São Mamede / PB, from 01 (a) to 09 ( nine) in October 2018. This proposal was elaborated during the observation stage, in which strategies were created so that students would be motivated to learn in a pleasant and dynamic way through mathematical games. A motivating work that, in the search to analyze and to understand the applicability of the games in the teaching of mathematics, contributes to the process of formation of opinion teachers, experts and society.

**Keywords: Elementary School. Mathematics. Games.**

## **1 INTRODUÇÃO**

Nos dias atuais, é preciso que o professor proponha aos discentes atividades que os estimule no seu cotidiano, a exemplo, utilizar o lúdico como ferramenta pedagógica em suas aulas. O lúdico beneficia de maneira positiva o desenvolvimento intelectual e potencial de cada criança, cabe ao educador interferir de maneira correta sem intervir na criatividade dela (BORIN, 2007).

Nesse contexto, surge o presente trabalho intitulado "JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTAS NO ENSINO DA MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS" e tem por objetivo compreender o uso de jogos educativos como instrumento facilitador das aprendizagens matemática de forma lúdica e divertida para o desenvolvimento desta linguagem, no Ensino Fundamental Anos Iniciais. Uma vez que estudos apontam que mediante o lúdico, incluído no ensino de Matemática, possibilita um efeito positivo no que diz respeito ao aprendizado das crianças, pelo brincar. Entretenimento esse com a finalidade de favorecer o raciocínio lógico da criança de maneira divertida e dinâmica, bem como, amadurecer a prática e o pensamento do educando de que esse brincar não implica divertimento. É importante despertar no aluno o entendimento de que a aprendizagem da Matemática através da ludicidade supera o ensino fundamentado apenas em desenvolver atividades, como calcular e resolver problemas ou estabelecer definições pela memorização, configurando-se como um modo prazeroso de ensinar, possibilitando ao estudante conceder sentido às ideias

matemáticas de maneira a transformar-se e ser capaz de estabelecer, analisar, refletir, discutir e criar novas estratégias.

A frequência das atividades ludo pedagógicas no cotidiano escolar permite desenvolver as capacidades de raciocínio lógico e de resolução de problemas. Assim sendo, a ludicidade constitui-se um processo dinâmico e significativo, que leva em consideração inúmeros aspectos que podem estimular nas ações para a realização da aprendizagem e contribuir para a construção dos conhecimentos lógicos matemáticos.

Para melhor investigação, foram selecionados textos, realizado fichamentos, leituras de artigos, livros e documentos com abordagens relevantes acerca do tema acentuando as elaborações das reflexões, principalmente, de citações teóricas, pretendendo-se alcançar uma compreensão detalhada do tema em que o pesquisador participa, analisa e compreende.

A investigação partiu da aplicação da proposta de intervenção elaborada quando foi realizado o Estágio Supervisionado de Ensino Fundamental Anos Iniciais na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Francisco Pergentino de Araújo Filho, São Mamede/PB, no período de 01 (um) a 09 (nove) de Outubro de 2018. Essa proposta elaborada no estágio de observação no qual em conversa com a professora titular da sala descobriu-se que os alunos não estavam motivados no que diz respeito à participação nas aulas e principalmente na disciplina de matemática. Assim, foram criados estratégias para que os alunos se sentissem motivados a aprender de um jeito prazeroso e dinâmico por meio dos jogos matemáticos.

Um trabalho motivador que na busca de analisar e compreender a aplicabilidade dos jogos no ensino da matemática vem a contribuir para o processo de formação.

## **2 O DESAFIO DE ENSINAR E APRENDER MATEMÁTICA**

A Matemática foi criada pelo homem e vem evoluindo de acordo com as suas necessidades sociais. Desde a infância fomos habituados a julgar que a matemática

é difícil, que não conseguiremos aprender tantos números e conceitos, entre outras coisas. Porém, as leituras apontam que é possível uma aprendizagem significativa em matemática na medida em que se vislumbra a importância do seu emprego nas ações do cotidiano.

A Matemática sendo uma disciplina da qual derivam as demais ou que segundo o entendimento filosófico, toda a lógica do pensamento humano é decorrente da Matemática, podendo ser verificada e/ou justificada através dos cálculos matemáticos. No decorrer da história, a Matemática saiu da abstração filosófica e passou a fazer parte do cotidiano de pessoas, sendo compreendida como o principal mecanismo das relações da sociedade.

Na educação a Matemática como assinalam os Parâmetros Curriculares de Matemática – (PCN) “o conhecimento matemático deve ser apresentado aos alunos como historicamente construído e em permanente evolução” (BRASIL, 2001, p. 32). Sendo um componente importantíssimo na construção da cidadania, ela necessita estar ao alcance de todos, sendo a democratização do ensino matemático uma meta prioritária da ação docente.

É sabido que o ensino da Matemática tem muitas barreiras a ultrapassar, uma delas refere-se ao entendimento de um dos conteúdos matemáticos fundamentais para a formação do educando, a resolução das operações matemáticas.

No cotidiano escolar já é de costume encontrar professores preocupados com os obstáculos que os discentes possuem com relação a este conteúdo. Questões como não saber ler e interpretar o que se pede; falta de iniciativa e/ou estímulo para começar a resolver os problemas sugeridos; insegurança dos alunos no momento de apresentar uma solução a uma situação proposta. Esses são fatores que inquietam tanto professores, especialistas, como também alunos.

Os educandos terão a oportunidade de compreender porque estudam matemática e a importância que a mesma pode ter em sua vida, se o professor explorar situações pertencentes à sua realidade.

Os conceitos e procedimentos matemáticos são úteis para compreendermos o mundo e compreendo-o podemos atuar melhor nele. A Matemática é utilizada nas mais variadas situações do dia-a-dia como: na organização de atividades de trabalho e estudos, nas contagens, nas contas referentes a salários, pagamentos, gastos e custos entre outras situações.

Partindo desse princípio, o professor deve recorrer a todos os recursos que possa dispor para que o conhecimento que o educando tem da matemática cotidiana seja sistematizado. Uma vez que na matemática a aprendizagem decorre das relações que o aluno estabelece entre significados e conceitos senso impossível a construção do conhecimento se o conteúdo desenvolvido está agregado da realidade do dia-a-dia da criança. (CAETANO, 2001, p.3)

Os conteúdos matemáticos são instrumentos que podem instigar a procura comunitária de resultados que precisam modificar-se em atitudes no cotidiano, que realmente transformem os conhecimentos matemáticos a todos os alunos.

Nesse sentido, entende-se que, o docente ao planejar suas aulas, usando como recurso pedagógico o lúdico, necessita averiguar qual o domínio que cada aluno possui sobre a temática que vai ser abordada, uma vez que, a utilização de jogos e brincadeiras no ensino de Matemática tem como escopo fazer com que os alunos gostem de aprender essa disciplina, transformando a estíma de sala de aula e despertando o interesse do mesmo.

## **2.1 O lúdico e o processo de aprendizagem de Matemática: o uso dos jogos na resolução das operações matemáticas**

Envolver o lúdico no desenvolvimento do processo de aprendizagem de Matemática é propiciar espaços divertidos e significativos para a criação do discernimento da criança. O conhecimento matemático é indispensável à compreensão da realidade, pois a matemática está presente em toda parte. Neste contexto, compreende-se a relevância da utilização de jogos no ensino da Matemática, uma vez que o jogo desenvolve a atenção e o pensamento lógico da criança, propicia a elaboração da percepção de maneira significativa e divertida.

O jogo é pleno de significados e infere uma ação do homem sobre a sua realidade. É repleto de metáforas, fortalece a motivação e propicia a composição de novas práticas, é o sistema de regras, que define a perda ou o ganho. “Os jogos são meios que ajudam a criança a penetrar em sua própria vida tanto como na natureza e no universo”. (BROUGÉRE, 1998, p.17).

Portanto, entende-se que a colaboração ativa da criança e a natureza lúdica são prazerosas intrínsecas a uma variedade de jogos necessários para estimular essa percepção, onde mostra que, se divertindo também se aprende Matemática.

Porém, o jogo, quando utilizado através da persuasão de peças e normas não assegura uma aprendizagem significativa. O jogo para ser utilizado como ferramenta pedagógica precisa ser trabalhado através de um planejamento eficaz e eficiente, onde o mediador possa desenvolvê-lo com o intuito de construir aprendizagem e significados.

Para Júnior Rossetto, jogo com o intuito de educar deve ser deliberado através de determinados objetivos, entre eles, pode-se elencar:

\*resgatar valores humanos, como amizade, cooperação, solidariedade e respeito; \*favorecer a interação entre os alunos e o meio ambiente; \*construir regras, normas e atitudes positivas; \*ampliar as oportunidades de desenvolvimento psicomotor, cognitivo e socioafetivo; formar cidadãos críticos, participativos e cientes de seu papel na sociedade, visando a torná-la mais justa e democrática (2009, p.13).

Segundo Vygotsky (1991), o jogo aproxima-se da arte quando se leva em consideração a necessidade de a criança formar para si o mundo às avessas para melhor apreendê-lo, conduta que também caracteriza a prática artística.

Ampliando as discussões, Gonçalves (2012), coloca o jogo como algo mais significativo do que o simples entretenimento e interação, uma vez que, o jogo reflete um sentido diferenciado e coerente, uma parcialidade tão essencial para a ordenação da personalidade humana quanto ao método formal dos sistemas cognitivos.

Nessa dimensão, compreende-se que o jogo carrega em si um significado vasto. Ele tem um efeito motor dos processos mentais, visto que é indicador da individualidade do jogador. Ainda possui uma carga antropológica, dado que participa da origem cultural de uma população.

## **2.2 Os jogos matemáticos**

O envolvimento do uso de jogos no ensino da Matemática nas séries iniciais do Ensino Fundamental é propor um espaço dinâmico e significativo que trará grande possibilidade de aprendizagem e construção de conhecimento. Para a seleção dos jogos, é importante pensar nos critérios e princípios que devem nortear a ação pedagógica do professor.

Os estudos de Júnior Rossetto (2009, p. 13 ) apontam que um bom jogo para ser ensinado é aquele que,

\* **Possibilita a todos participarem** – durante o jogo, os jogadores devem estar sempre em movimento [...]. a palavra de ordem para um bom jogo é inclusão. Todos os esforços do professor devem convergir para que a criança [...] participe efetivamente das atividades [...];\* **Possibilita o sucesso dos participantes** – o jogo não pode ser nem muito fácil e nem muito difícil, mas desafiador, motivando os jogadores a investirem suas ‘forças’ na busca dos pontos, dos gols e da vitória [...];\* **Permite o gerenciamento dos jogadores** – com o passar do tempo, o professor deve interferir o mínimo possível no jogo dos alunos. Esses deverão aprender a gerenciar o espaço do jogo, desde sua preparação até a ação de jogar [...];\* **Favorece adaptações e novas aprendizagens** – ‘é errando que se aprende’. A criança pode educar a sua motricidade no espaço do jogar. Cabe ao professor criar condições para que os participantes tenham tempo e espaço para experimentar e repetir as habilidades motoras envolvidas no jogo [...];\* **Mantém a imprevisibilidade** – nos jogos em grupo, o professor deve estar atento à formação das equipes para que haja equilíbrio. Só perder ou só ganhar não tem graça, pois aquele que só ganha não se sente desafiado e aquele que só perde tem a sua autoestima comprometida. O bom jogo é aquele cujo rumo não pode ser traçado com exatidão, menos ainda seus resultados. (2009, p. 22)

Nesse contexto, entende-se que o uso dos jogos no ambiente escolar deve ser articulado conforme as particularidades da turma considerando os aspectos de estrutura como a construção do número, quantidade, cor, semelhança, diferença, tamanho, forma, ordenação e classificação para o nível de ensino almejado.

### **3 ESTÁGIO SUPERVISIONADO III – ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS – A COLABORAÇÃO DOS JOGOS MATEMÁTICOS PARA A PRÁTICA NOS ANOS INICIAIS**

Esse capítulo apresenta as atividades vivenciadas durante a realização do Estágio Supervisionado nos anos iniciais do Ensino Fundamental, trazendo à tona as reflexões por este proporcionada.

### **3.1 Contextualizando o Estágio Supervisionado**

A Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Francisco Pergentino de Araújo Filho concedeu seu espaço para o Estágio Supervisionado em Educação Infantil. A escola foi criada em 1979 onde se iniciou os esforços por parte da Prefeitura Municipal para a construção de um prédio, que seria mais tarde, o Grupo Municipal Francisco Pergentino. No entanto, esse desejo não era somente da administração pública, mas também de toda a comunidade. E entre essas pessoas estava a família Pergentino, que atendendo a um antigo sonho do Sr. Francisco Pergentino de Araújo Filho, fez a doação do terreno para a construção da escola, sugerindo que esta deveria receber o nome Francisco Pergentino de Araújo Filho.

Logo em seguida a doação do terreno, o vereador José Ferreira dos Santos, requereu do Prefeito Otacílio Bento de Moraes a construção da referida escola. A mesma não possui Ato de Criação, funcionando através da Resolução nº 281/90 de 28 de agosto de 1990 e situa-se no centro da cidade de São Mamede - PB, à rua Janúncio Nóbrega nº 78, atendendo aos níveis de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Possui uma área total de 1.543,61 m<sup>2</sup> de área coberta. Sua estrutura física é composta de 12 salas de aulas, 01 sala de vídeo, 01 sala de direção, 01 secretaria, 01 auditório, 01 laboratório de informática, 05 banheiros, 01 cozinha e 01 biblioteca. As salas são apropriadas tendo carteiras condizentes com a idade dos discentes. As salas possuem ainda em seu interior, armários, quadro branco, possui também material necessário para as atividades diversificadas com: caixas de som, data show, impressora.

A escola é composta por 62 (sessenta e dois) pessoas nas funções de: diretora, coordenação pedagógica, professores, secretaria, inspetores, merendeiras, cuidadoras, auxiliares de serviços gerais e vigilantes. O corpo docente é composto por 30 funcionários sendo que 10 possuem Magistério, 02 cursam Pedagogia, 17 são pedagogos, e 01 é Licenciado em Letras. Atualmente, estão regularmente

matriculados 489 discentes, assim repartidos: 369 nos anos Iniciais do Ensino Fundamental e 120 na Educação Infantil. O clima escolar é adequado, sendo observados alguns valores cultivados como carinho, amor e harmonia entre eles. A instituição mantém um bom relacionamento entre os familiares e a comunidade no geral em que se faz presente nas reuniões e eventos pedagógicos e sociais.

O Projeto Político Pedagógico (PPP) encontra-se concluído, porém, apresenta uma perspectiva de se refazer algumas mudanças com o objetivo de aperfeiçoar o conhecimento das crianças e em consonância com a legislação atual que busca adequá-la as novas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que é uma lei que estabelece o conjunto de aprendizagens básicas que todos os discentes devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica (BRASIL, 2018). Aplica-se à educação escolar, como define o § 1º do Art. 1º da Lei nº 9.394/96 que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e aponta habilidades e competências a serem desenvolvidas no decorrer da escolaridade. É parâmetro para a caracterização dos currículos dos sistemas e redes de ensino de todo o país e das propostas pedagógicas das escolas. (BRASIL, 2010).

Com o escopo de ordenar seus estudantes para o exercício pleno da cidadania, a referida escola vem assumindo compromisso de atuar a partir de uma educação integral. Nota-se que apesar de se viver em um mundo individualista e capitalista, o objetivo da escola é fazer um serviço transparente e de qualidade. Assim, é necessário que haja em toda instituição de ensino uma gestão democrática e compartilhada abrindo espaço para a comunidade participar das decisões, buscando soluções e assim manter uma convivência harmoniosa sem desprezar os valores morais e éticos.

### **3.2 A proposta de intervenção**

O desenvolvimento da proposta de intervenção foi construído durante o Estágio Supervisionado de Ensino Fundamental Anos Iniciais. O Projeto denominado “A contribuição dos jogos matemáticos para a prática nos anos iniciais” se deu durante o período da observação, no qual em conversa com a professora titular da sala descobrimos que os alunos não estavam apresentando instigação

para a atuação nas aulas e especialmente na disciplina de Matemática, isso nos fez refletir sobre o que estaria acontecendo para tal reação. Durante o estágio concluímos que o melhor seria criarmos estratégias para que os alunos se sentissem motivados a aprender de um jeito prazeroso e dinâmico.

O referido projeto partiu da justificativa de que é necessário transmitir conhecimentos matemáticos de forma contextualizada onde o aluno tem interesse em aprender. Diante dessa afirmativa e após o período de observação, no qual se constatou a dificuldade e a desmotivação na aprendizagem, principalmente na área Matemática e após uma reflexão sobre os motivos pelos quais os alunos não aprendem, pensou-se em planejar a intervenção baseada em buscar alternativas de motivar os alunos criando jogos matemáticos como estratégia para despertar o interesse e logo facilitar a aprendizagem.

Assim, pensando em atender as necessidades da turma foram confeccionados os jogos para os seguintes conteúdos: Sistema de Numeração Decimal, Frações e Sistema Monetário de forma que fossem trabalhados interdisciplinarmente, abrangendo as diversas áreas do conhecimento e ampliando muito mais o seu leque de conhecimento.

Assim, foram planejados os jogos nos quais fosse possível ensinar e ao mesmo tempo divertir, o que foi sem dúvida um grande desafio, contudo, ao observar o perfil da turma durante o estágio de observação, percebemos que durante as aulas regulares não eram oferecidas formas diferenciadas de ensino, senão o básico. O trabalho com os jogos em todas as áreas de conhecimento possibilita vivenciar as situações problemas manuseando e manipulando objetos de forma a despertar reflexões sobre como resolvê-los na prática, tornando assim, a aprendizagem mais expressiva.

Um dos materiais didáticos muitos valiosos no processo de ensino aprendizagem de Matemática é a aplicação de jogos, uma vez que, oportuniza a obtenção de cognição do mundo ao redor do sujeito. Para a criança traz à realidade do imaginário para vida real, proporcionando assimilações e aprendendo a conviver.

A criança aprende a tomar atitudes por meio de jogos, aprende a ser colaborativa, a lidar com suas emoções e circunstâncias de vencer ou perder entre outras, sendo um mecanismo mais simples e prazeroso na construção do saber.

Inúmeros motivos têm levado os docentes recorrerem ao uso dos jogos, pois o mesmo facilita o desenvolvimento do caráter e dos valores, uma vez que, a criança expõe sua personalidade se divertindo. O jogo é um princípio autêntico da criança e este satisfaz uma necessidade pela ludicidade, mostra interesse sincero, bem como, gera a emoção e abrangência de esquemas corporais, pois é uma atividade física e mental. Os jogos se constituem uma maneira de ensinar brincando, incluindo os aspectos interdisciplinares.

Sendo assim, está claro a importância do jogo na prática da sala de aula, pois quando bem planejado pelo professor, pode ser usado como uma ferramenta pedagógica, auxiliando as aulas na aplicação dos conteúdos. É perceptível que na vida de uma criança em formação o jogo é imprescindível para seu desenvolvimento em construção.

O objetivo central da intervenção foi analisar a relevância do uso de jogos no âmbito escolar na colaboração no processo de ensino-aprendizagem. Com o intuito de expor como os jogos possibilitam o desenvolvimento cognitivo, auxiliando na formação de valores éticos e morais; indicar a perspectiva da execução de jogos em sala de aula dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, associando-os aos conteúdos presentes em todas as disciplinas e relatar tipos de jogos que ajudam na construção do conhecimento, podendo empregá-los no dia a dia da instituição escolar.

O desenvolvimento das atividades podem ser compreendidas a partir do seguinte contexto: No primeiro dia - trabalhamos “A matemática da cruz” seguida do texto reflexivo: A matemática da vida com uma conversa oral sobre os textos. Após esse momento foi apresentado o jogo: Bingo das 4 (quatro) operações que no momento inicial, os alunos ficaram inibidos, no entanto ao final todos estavam bem empolgados com a atividade. Após o lanche, uma leitura feita pelo professor estagiário “Problemas de Cálculo”, na qual se buscou trabalhar a interdisciplinaridade com a Língua Portuguesa com pesquisa em dicionário; e Artes na Nuvem (produção de nuvens utilizando as palavras do texto problemas de cálculo).

No segundo dia – trabalhamos o jogo: Dominó das Frações, nesse jogo buscamos a valorização do trabalho em equipe de quatro alunos por vez. Foi uma experiência bem interessante, pois no início poucos quiseram participar, no entanto,

concluímos com a participação de todos. Dessa forma, foram desenvolvidos por meio dos jogos o respeito pelo outro, por sua vez de jogar, regras e a não trapacear. Em seguida a socialização da experiência e atividades impressas relacionadas ao conteúdo Fração.

No terceiro dia - o foco foi a prática da oralidade em que se trabalhou com o texto informativo sobre a Origem do Dinheiro com exposição de cartaz sobre a evolução da moeda no Brasil e das moedas de outros países, bem como foi realizado o planejamento para a vivência da aula seguinte.

No quarto dia - planejamos com os alunos a organização da vivência de um comércio no qual os alunos teriam noções sobre o valor que o dinheiro tem através da compra e venda de produtos. Os alunos decidiram pela “Papeleria Municipal”. A turma foi dividida em equipes e cada uma ficou responsável por um setor do comércio e encarregada da separação dos produtos, das placas com nome e valor de cada uma. Assim, vivenciaram o jogo das Argolas, cujo objetivo seria laçar a garrafa pet e obter o valor que se encontra na garrafa; assim os alunos teriam dinheiro para realizarem suas compras na Papeleria. Nesse momento, foram introduzidas as noções das diversas formas de pagamento como: cheque, cartão de crédito e dinheiro. Foi sem dúvida um momento de grande participação dos alunos. No quinto dia, iniciamos com a Oração espontânea, a entrega de um livro com todos os jogos e feirinha no passo a passo, vivenciados durante o Projeto de Intervenção.

Sobre o processo avaliativo durante a Intervenção procuramos observar a participação e o empenho de cada aluno para superar seus limites, brincando e aprendendo com o jogo. Com isso, eles adquiriram habilidades específicas de como trabalhar em equipe, respeitando regras do jogo, como também ampliaram seus conhecimentos matemáticos utilizando vivências e práticas da sala de aula ao seu contexto social.

### **3.3 Descrição da experiência do estágio com uso de Jogos Matemáticos**

O Estágio Supervisionado de observação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental se iniciou no período de em 01 (um) à 09 (nove) de Outubro de 2018 na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Francisco

Pergentino de Araújo Filho. Fomos muito bem acolhidas por toda comunidade escolar, partindo da Direção, coordenação, corpo docente, discentes e auxiliares de serviços gerais.

O Estágio de Observação e aplicação do projeto de intervenção transcorreu de forma tranquila e em clima de harmonia, tendo em vista a relação de pertença da estagiária com a entidade concedente, funcionários e alunos desta casa, que proporcionou através da direção, todas as condições e facilidades, fornecendo um ambiente acolhedor, bem como designando apoio no acompanhamento e pesquisas nos arquivos da instituição escolar, como também com as professoras da sala escolhida para o projeto de intervenção, proporcionando uma interação e acesso as atividades de aprendizagem nos aspectos profissionais, sociais e culturais.

O Estágio Supervisionado foi realizado a fim de cumprir a obrigatoriedade, sendo pré-requisito da disciplina de Estágio Supervisionado nos Anos Iniciais, do Curso de Pedagogia, com o intuito de possibilitar a aluna estagiária um treinamento para o futuro exercício da carreira de professor de Matemática, bem como vivenciar a experiência de ser um agente facilitador e retransmissor de conhecimentos.

O relato de experiência sobre o Estágio foi organizado em dois momentos: a observação da prática docente do professor titular da sala e a execução do projeto de intervenção procurando contribuir com temáticas que pudessem ir ao encontro às necessidades e anseios da turma o que implicou no apoio didático pedagógico no desenvolvimento das tarefas.

Ao longo do Estágio foram aplicadas entrevistas, leituras e feitas algumas reflexões que possibilitaram a elaboração do Relatório. As conclusões mostradas se fundamentam das ponderações críticas e positivas das experiências de aprendizagem e o redimensionamento da prática pedagógica nas salas do Ensino Fundamental – Séries Iniciais.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O estudo apontou que o papel da ludicidade no ensino da matemática é dinamizar espaços para atividades atrativas e divertidas que favoreçam a aprendizagem do aluno.

Compreende-se que a função mediadora do lúdico, bem como do uso de jogos no contexto escolar é uma necessidade constante, principalmente para os educadores de Educação Infantil. E, sobretudo, que a construção de conhecimentos matemáticos através do lúdico, mas especificamente com a utilização de jogos, é um desafio que propõe análise e reflexão acerca do fazer pedagógico.

Com a seleção dos jogos pôde-se observar a variedade de material existente para a dinamização do Ensino da Matemática na Educação Infantil e, esse material indica que as brincadeiras na medida em que integram, estimulam no educando o desejo para resolver as situações-problema. Este impulsionado pelo interesse de realizar novas especulações.

A vivência do Estágio Supervisionado em Ensino Fundamental Anos Iniciais foi de grande relevância, de modo que, colaborou para a prática pedagógica, pois foi possível evidenciar os saberes apreendidos durante o curso de Pedagogia. Além disso, despertou a curiosidade em potencializar aprendizagens significativas, inovadoras e criativas, conquistando um espaço de agente de mudanças junto aos discentes do 5º ano. Evidenciou-se que o estágio contribuiu para a formação profissional da pesquisadora enquanto discente e docente. Através da práxis, buscou exercer a função de mediadora, que procura intermediar os conhecimentos, para criar cidadãos questionadores e conscientes na sociedade.

Nessa perspectiva, o enriquecimento pessoal e profissional está sendo construído de uma forma sólida e durante a vivência do estágio os desafios que surgiram foram muitos. As situações de mediação quanto às atividades propostas foram desafiadoras, pois parte da turma demonstrou desinteresse, sendo que alguns apresentam indisciplina durante a aula. Entende-se que esta realidade deve estar embasada nos valores adquiridos, resultantes das experiências vividas no ambiente familiar e na escola.

Por meio dos jogos, o aluno pode desenvolver sua capacidade de raciocínio e de decisão, uma vez que, pode praticar o desprendimento deixando que o colega possa expressar sua opinião.

Portanto, fica evidenciado que o aspecto lúdico no ensino da Matemática constitui-se como instrumento de estudo, ocasiona questionamentos sobre os obstáculos contidos na carreira de professor e sugere mudanças à prática pedagógica.

## REFERÊNCIAS

BORIN, J. Jogos e Resolução de Problemas: uma estratégia para as suas aulas de matemática. São Paulo 6ª ed. IME/ USP, 2007.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: < 568 [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_publicacao.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf)>. Acesso em: 02 nov. 2018.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos**. Resolução CNE/CEB nº 7/2010

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**/Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 2001.

BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes médicas, 1998.

CAETANO, Marluce (et al). **Matemática em construção**, 1ª série/Marluce Caetano. 2 ed. rev. e atual. – São Paulo: atual, 2001.

GONÇALVES, Júlia Eugênia. **Jogos – como e por que utilizá-los na escola**. Disponível em: <[www.aprender.ai.com](http://www.aprender.ai.com)>. Acessado em: 20 Abr 2012.

JÚNIOR ROSSETTO, Adriano José (et al.) **Jogos educativos: estrutura e organização da prática**. 5. ed. São Paulo: Phorte, 2009.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.