

[APRENDIZAGEM LÚDICA](#) , [JOGOS MATEMÁTICOS](#)

# Jogos: O uso dos Jogos nas Práticas educativas

Auxiliar os alunos no desenvolvimento das habilidades de matemática.

## PÚBLICO-ALVO

Ensino Fundamental - Anos iniciais

## TIPO DE PRÁTICA

Docente

## REDE DE EDUCAÇÃO

Rede Municipal de Caieiras

## FASE DE DESENVOLVIMENTO

Prática Implementada

## NOME DA ESCOLA(S)

E.M.E.F. Antônio Molinari

Tempo de duração: Durante todo o ano letivo

# Objetivos específicos

- Estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas;
- Desenvolver habilidades de estimar, criar estratégias e calcular;
- Incentivar o trabalho coletivo, o respeito ao próximo e a criar e respeitar regras;
- Proporcionar a aquisição de novos conhecimentos através do lúdico no ensino da matemática.

# Estratégia / Desenvolvimento

- Levantamento prévio dos conhecimentos matemáticos dos alunos com avaliação diagnóstica e observações diárias;

- Aulas expositivas com uso de cartazes construídos com a participação dos alunos;
- Aulas práticas com uso de materiais concretos tais como: bloco lógico, tangam, ábacos, material dourado, régua, fita métrica, balança, garrafas pet, palitos de picolé, embalagens de produtos e outros materiais reciclados;
- Aula na sala de informática com software de jogos;
- **Atividades em grupo;**
  - Atividades com desafios matemáticos;
  - Dinâmicas com Jogos:
- O trabalho foi desenvolvido em parceria com todas as professoras dos segundos anos da EMEF Antônio Molinari, pois o projeto foi anexado como plano de ação no Projeto Político Pedagógico da escola.
- **Um Exemplo:**  
Habilidade (EF01MA13)- Relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico.

**Objetivo da aula:** Identificar e associar os sólidos geométricos.

### **Etapas**

1. Roda de conversa para retomar as características dos sólidos geométricos. 15'
2. Mostrar aos alunos objetos comuns que representam os sólidos e deixar eles manusearem. 20'
3. Dar uma volta pela escola com um olhar mais apurado aos cilindros, cubos, pirâmides... 20'
4. Ao retornar apresentar aos alunos o jogo dominó geométrico, as regras e exemplificar.
5. Deixar que joguem fazendo as possíveis intervenções e aproveitando esse momento para avaliar.

O jogo não pode ser aplicado uma única vez, assim como não é possível avaliar todos de uma única vez. Selecione um pequeno grupo e faça por etapas. O jogo pode ser adaptado ou escolher outros.

Utilize também dos momentos de recreação para usar jogos. Assim enquanto brincam, aprendem.

Todo bimestre todos os alunos da escola participam de uma avaliação externa que nos permite avaliar exatamente qual é a deficiência de cada aluno. Essa avaliação somada ao olhar do professor

são os maiores aliados no processo de preparo das aulas.

- Trazer situações da vida cotidiana para dentro da sala de aula somadas ao jogo, torna a aula de matemática que para muitos foi um trauma, uma aula divertida, prazerosa, significativa e sem dificuldades no processo de alfabetização matemática.
- A partir do momento em que as aulas de matemática deixaram de ser lousa, giz e livros as aulas passaram a ser mais barulhentas, porém muito mais dinâmicas e com um significado muito mais interessante, pois utilizamos situações da vida real.
- **Um exemplo**, depois do recreio dirigido, um gráfico com a quantidade de bolinhas de gude de cada aluno da sala e no final descobrimos o ganhador. É real e para eles fantástico.  
Relato: ... depois de uma saída técnica.  
Professora: "Ainda bem que dar para dar aula de matemática".  
Os alunos gritam: "Nãoooooooooooo".  
Professora: "Mas é jogo?"  
Alunos: "eeeeeeee"  
Isso revela o quanto o jogo é importante no ensino de matemática.
- Para finalizar os jogos podem ser utilizados como estratégia de desenvolvimento de outras competências muito importantes como a empatia e cooperação, principalmente através dos jogos cooperativos, onde o aluno aprende que nem sempre é ganhar e perder. Com minha turminha funcionou muito bem e não tenho reclamações, eles são nota 1000.

## RECURSOS NECESSÁRIOS

jogos confeccionados; computador; software de jogos.

## AUTORES

ELAINE APARECIDA ALBUQUERQUE DOS REIS

Professor/a

# Referências bibliográficas

A Prática da Alfabetização Infantil – CETEB – Centro de Ensino Tecnológico de Brasília, DF. Editora LTDA. 2005.

Pensa – Parâmetros Curriculares Nacionais -- Matemática. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental – 3ª Ed. – Brasília: A Secretaria, 2001.

Fascículos do Programa de Formação Continuada Pró Letramento – Matemática Brasília – 2008  
MATRIZ CURRICULAR – Anos iniciais – Matemática

Programa de Gestão de Aprendizagem Escolar GESTAR- MATEMÁTICA SÉRIES INICIAS –  
FUNDESCOLA/DIPRO/FNDE/MEC

BRASIL. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: Jogos na Alfabetização Matemática: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 2014. Disponível em:

[https://wp.ufpel.edu.br/antoniomaucio/files/2017/11/11\\_Caderno-jogos\\_pg001-072.pdf](https://wp.ufpel.edu.br/antoniomaucio/files/2017/11/11_Caderno-jogos_pg001-072.pdf). Acesso em 07 maio.2019.

Site Base Nacional Comum Curricular – Ministério da Educação. Disponível em:  
<http://download.basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 17 maio. 2019

## **BIBLIOGRAFIA**

FARIA, Elísio Vieira de; Formação de Professores no NRTE Andradina: uma ação reflexiva para aplicação de informática na Educação Básica. Andradina, 2002. (InterAtividade, v.2, n.1, p.36-50).

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T; BEHRENS, Maria Ap; Novas tecnologias e mediação pedagógica. São Paulo: Papirus, 2000.

FREIRE, Fernanda Maria Pereira; PRADO, Maria Elizabette Brisola; O computador em sala de aula: Articulando saberes. Campinas: NIED /Unicamp, 2000.

LITTO, Frederic M.; FORMIGA, Marcos; Educação a Distância: o estado da arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009

Revista TV Escola. A escola na era digital: Possibilidades e desafios de carona na tecnologia. Curitiba: Total editora, 2010

Revista TV Escola. Educação: O que a televisão tem a ver com isso?. Curitiba: Total editora, 2010.

VALENTE, José Armando; Diferentes usos do computador na educação. Projeto desenvolvido pela Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 1993. Disponível em:

[http://emapspublic.ihme.us/rid=1GGFLDMXLV-1LQ3J4G-2BJ3/valentediferentes\\_usosComputadoeducacao.pdf](http://emapspublic.ihme.us/rid=1GGFLDMXLV-1LQ3J4G-2BJ3/valentediferentes_usosComputadoeducacao.pdf). Acesso em: 23 Mar. 2010.

VALENTE, José Armando; O computador na sociedade do conhecimento. OEA\_NIED /Unicamp: 1999

(On Line). Disponível em: <http://www.nied.unicamp.br/oea>. Acesso em: 04 mar. 2010.

Histórias de Escolas Estaduais de São Paulo. Disponível em:

[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/neh/19051910/1907Escolas\\_Reunidas\\_do\\_Bom\\_Retiro.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/neh/19051910/1907Escolas_Reunidas_do_Bom_Retiro.pdf).

Acesso em: 13 maio 2010.

Portal do MEC. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php>. Acesso em 14 jul 2010

Tecnologias Digitais na educação: formação de educadores. Salto para o Futuro. TV Escola/MEC, 2010.

Disponível em:

[http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com\\_zoo&view=category&layout=category&Itemid=98](http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_zoo&view=category&layout=category&Itemid=98).

Acesso em 31 maio 2010.

Salto para o futuro. Tecnologias Digitais na Educação. TV Escola 2009. Disponível em:

<http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/17432019-TecnologiasDigitaisEdu.pdf>. Acesso em 25 maio de 2010.

Marshall McLuhan. Disponível em:

[http://www.histedbr.fae.unicamp.br/navegando/glossario/verb\\_b\\_marshall\\_mcluhan.htm](http://www.histedbr.fae.unicamp.br/navegando/glossario/verb_b_marshall_mcluhan.htm). Acesso em 07 Jul 2010.

# Aprendizado

Sólidos Geométricos

Valor posicional

Sequencia numérica

# Relatos da experiência

Aprendi e continuo aprendendo muito com as crianças e elas me surpreendem a cada dia com as descobertas e as experiências que trazem de vida. A evolução do mundo e as novas tecnologias nos obrigam a mudar a todo momento de recursos e estratégias. Há nove anos atrás ainda na faculdade eu juntamente com algumas colegas de faculdade elaboramos um software de jogos multidisciplinar com

muitos jogos. Estes jogos foram disponibilizados para alguns professores, mas estes não tiveram interesse e não fizeram uso. Hoje em sala de aula posso utilizar e com orgulho e ainda agregar com os jogos outros jogos confeccionados ou brincadeiras de infância (ex: brincar de esconde esconde contando até 100).

Infelizmente percebo que ainda existe muita resistência de alguns colegas professores em se utilizar dos jogos como facilitador no processo de aprendizagem.

Gostaria de fazer ainda mais, porém há algumas limitações burocráticas que muitas vezes nos impede de realiza ainda com mais qualidade.

Que bacana seria usar a plataforma "Khan academy" por exemplo como tarefa de casa, fazer pesquisas online com os pais, fazer lista de compras para uma receita, calcular como fazer para ganhar a nas prendas ...

Sigo pelo compromisso que tenho como educadora de continuar fazendo o melhor para e com meus alunos, pois nos dia a dia eu brinco com sento no chão, volto suja pra casa, cabelo bagunçado e nos divertimos porque essa é nossa regra (É uma loucura). Não importa a estratégia, o que importa é o resultado.

O Mundo pode mudar, mas se levarmos em consideração as experiências das crianças, as aprendizagens serão sempre significativas.