Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
MATEMÁTICA EM AÇÃO: USO DE JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO APLICADO EM TURMAS DO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Antonio Andre Filho Gomes dos Santos;
Sabrina Nogueira de Queiroz;
Diogo Fernando Queiroz Rego;
Guilherme de Oliveira Pereira;
Jose Aparecido Cesar Alves;
Jose Gabriel dos Santos Silva;
Mariana Batista de Freitas Lyra;
Milenny Gomes Galdino;
Paula Cristina Costa Barbosa;
Vinicius Martins Varella (Orientador).

Programa Prolicen
CE - Centro de Educação - Campus I - João Pessoa

RESUMO: A matemática está presente em diversas situações do cotidiano, entretanto o seu ensino ainda se mostra desafiador sendo muitas vezes percebido pelos estudantes como algo difícil distante da realidade. Buscando oferecer uma proposta de ensino mais atrativa e significativa, o projeto de extensão utilizou o jogos como recurso didático com o intuito de ensinar e consolidar conteúdos matemáticos de forma lúdica. As atividades foram desenvolvidas em uma escola estadual da Paraíba em João Pessoa e tiveram como objetivo geral promover o desenvolvimento da prática docente por meio do uso de jogos no ensino da Matemática para turmas do 6° ano do ensino fundamental. Ademais, entre os objetivos específicos destacam-se: aprofundar o estudo da teoria dos jogos como recurso didático; ampliar os diálogos sobre os desafios do ensino de Matemática; fortalecer o debate acerca das metodologias de ensino; contribuir para a formação inicial dos licenciandos em Matemática e Pedagogia; produzir e aplicar jogos voltados ao ensino da Matemática; avaliar os avanços e dificuldades observados ao longo do projeto; e incentivar a produção acadêmica dos discentes envolvidos. Além disso, é importante ressaltar que a metodologia adotada envolveu reuniões semanais destinadas ao planejamento das ações, além de palestras que abordaram temas como jogos, discalculia e avaliação da aprendizagem. Os resultados obtidos foram bastante positivos, tanto para os estudantes do 6° ano que demonstraram engajamento e compreensão dos conteúdos trabalhados quanto para os licenciandos, que puderam vivenciar experiências significativas de prática docente. Entre os jogos aplicados, destacaram-se: o Jogo dos Potes que auxiliou na construção, decomposição e composição dos números; o Subtrabingo voltado ao aprimoramento da operação de subtração e à compreensão de reagrupamento e formação de dezenas; e o Jogo da Memória com Frações que promoveu a associação entre a forma numérica, a escrita, a leitura e a representação visual das frações. Após cada intervenção, os alunos realizavam uma atividade complementar para consolidar os conhecimentos adquiridos por meio de resolução de problemas baseados nos jogos aplicados. Os professores responsáveis pelas turmas destacaram o entusiasmo e o envolvimento dos estudantes durante os jogos, ressaltando que, além de aprenderem, os

alunos também se divertiram durante as práticas. Desse modo, o projeto evidenciou que o uso de jogos como recurso didático vai além do aspecto lúdico, permitindo que os alunos esclareçam dúvidas, desenvolvam estratégias e aprendam de forma prazerosa os conteúdos matemáticos. Ademais, a experiência proporcionou aos licenciandos uma aproximação real com o ambiente escolar, favorecendo o desenvolvimento de saberes pedagógicos e ampliando o domínio sobre metodologias ativas de ensino. Assim, o projeto representou uma oportunidade enriquecedora de formação, contribuindo de maneira significativa para todos os sujeitos envolvidos nas ações voltadas ao ensino da Matemática no 6° ano do ensino fundamental.