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
# PRÁTICAS LÚDICAS COM JOGOS MANIPULATIVOS PARA CONTEÚDOS MATEMÁTICOS NO FUNDAMENTAL II

Giovanny Arthur Ramos de Albuquerque;
Daniel Wiliam Pereira da Silva;
Severino Soares Gadelha Neto;
Vinicius Teodozio da Silva;
Flavia Jeronimo Barbosa;
Viviane Barbosa de Araújo Silva;
Flavia Jeronimo Barbosa (Orientadora).

***Programa Pibid***
*CCEN - Centro de Ciências Exatas e da Natureza, Campus I - João Pessoa*

**RESUMO:** Matemática ocupa papel central na formação escolar, abarcando várias áreas, seu ensino inicia-se nos primeiros anos escolares, passando de operações básicas usando os dedos das mãos à conteúdos mais abstratos. Entretanto, apesar de sua relevância, muitos estudantes do ensino básico demonstram resistência e dificuldades na aprendizagem matemática. Diante dessa realidade, práticas pedagógicas inovadoras tornam-se necessárias para estimular o aprendizado e minimizar lacunas formativas. Nesse contexto, os jogos manipulativos surgem como alternativa significativa, promovendo interação, ludicidade e abordagem concreta dos conceitos matemáticos. As ações aqui relatadas foram desenvolvidas na Escola Municipal Professor Luiz Mendes de Pontes com turmas do Ensino Fundamental II, através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Este resumo apresenta as metodologias aplicadas, os resultados obtidos e as reflexões ao longo das práticas. METODOLOGIA As práticas foram realizadas com turmas do 7º ano, compostas por estudantes com dificuldades em conteúdos básicos da Matemática. O objetivo central foi recompor aprendizagens, estimular o raciocínio lógico, aumentar a interação e fortalecer a confiança dos estudantes nas atividades. As aulas aconteceram presencialmente em escola pública, com materiais acessíveis, como papel, canudos e dados, enfatizando a manipulação concreta e o trabalho colaborativo. Foram desenvolvidos três jogos principais: Tabuleiro dos Ângulos – Os grupos avançavam casas no tabuleiro ao resolverem desafios envolvendo ângulos de 90° e 180°. Em caso de erro, os estudantes discutiam o raciocínio, promovendo reflexão coletiva; Movendo-se na Reta Numérica – Uma reta no chão, de -15 a 15, permitiu aos alunos deslocarem-se fisicamente conforme operações obtidas com dados, favorecendo a compreensão intuitiva dos números inteiros; Jogo dos Canudos – Os estudantes representavam números e realizavam trocas de unidades, dezenas e centenas, permitindo visualizar de forma concreta o valor posicional. Priorizou-se a verbalização do pensamento, parceria entre colegas e análise de erros como parte do aprendizado. RESULTADOS E DISCUSSÃO Os jogos manipulativos mostraram impacto positivo no engajamento e desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Observou-se participação mais ativa, curiosidade e melhora na compreensão de conceitos que antes geravam dificuldades. A dinâmica lúdica contribuiu para transformar a percepção da Matemática, a tornando mais próxima do

cotidiano do aluno. Esses resultados dialogam com Grando (2004), que destaca o potencial dos jogos como recurso pedagógico para desenvolver conhecimentos matemáticos de modo significativo e interativo. CONSIDERAÇÕES FINAIS A ação mostrou-se eficaz para promover aprendizagem significativa e superar parte do desinteresse dos estudantes. A abordagem prática, concreta e cooperativa proporcionou maior motivação, criatividade e autonomia, reafirmando que estratégias lúdicas podem transformar a relação dos alunos com a Matemática. Assim, práticas inovadoras e interativas configuram-se como caminho necessário para qualificar o ensino da disciplina na escola pública. REFERÊNCIAS GRANDO, Regina Célia. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. Campinas: Autores Associados, 2004.