



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA

CRISLANE PEREIRA CORDOVID

**EXPLORANDO A MATEMÁTICA ATRAVÉS DO JOGO DA ADEDONHA: RELATO  
DE EXPERIÊNCIA SOBRE O ESTÁGIO SUPERVISIONADO NOS ANOS INICIAIS  
DO ENSINO FUNDAMENTAL.**

BELÉM-PA

2024

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD**

**Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará**

**Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

---

C796e            Cordovil, Crislane Pereira.

Explorando a Matemática através do jogo da adedonha :Relato de Experiência sobre o estágio supervisionado nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental / Crislane Pereira Cordovil. — 2024.

21 f. : il. color.

Orientador(a): Prof<sup>a</sup>. Dra. Zenilda Botti Fernandes

Trabalho de Conclusão (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Educação, Faculdade de Educação, Belém, 2024.

1. Aprendizagem matemática . 2. Ludicidade . 3. Jogo da adedonha . I. Título.

CDD 371.337

---

## RESUMO

Este relato aborda a utilização do lúdico no ensino da matemática básica, especificamente através do jogo "Adedonha da Matemática", com o objetivo de facilitar o aprendizado das quatro operações básicas entre alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa foi motivada pelas dificuldades enfrentadas pelos alunos em relação às operações matemáticas e buscou integrar estratégias lúdicas que tornassem o aprendizado mais prazeroso e eficaz. O referencial teórico enfatizou a relevância da utilização de recursos e métodos, sendo um deles os jogos, através dos quais os alunos desenvolverão "o pensamento lógico [...], que é o produto da atividade mental da criança e o trabalho com objetos é o suporte para a construção desse pensamento" (SILVA, 2014, p.30). A metodologia adotada foi a abordagem qualitativa ao qual envolveu um estudo bibliográfico e de campo, com observações em sala de aula, entrevistas e análise de documentos pedagógicos. A atividade "Adedonha da Matemática" foi aplicada com a turma do 4º ano, promovendo uma revisão lúdica dos cálculos e estimulando o trabalho em equipe. Os resultados mostraram que a utilização de jogos e brincadeiras no ensino da matemática possibilitou o engajamento dos alunos e a autoconfiança na resolução de problemas matemáticos. A atividade permitiu que o professor identificasse áreas que requeriam mais atenção, além de promover um ambiente colaborativo em que os alunos puderam expressar suas opiniões. Conclui-se que a inclusão de abordagens lúdicas, como a "Adedonha da Matemática", no planejamento pedagógico pode promover o desenvolvimento acadêmico e social dos alunos, contribuindo para uma educação mais crítica e inclusiva. A experiência teórico-prática do estágio consolidou a compreensão do papel do professor como mediador do conhecimento, sendo essencial para a formação de futuros educadores.

**Palavras-chave:** Aprendizagem Matemática, ludicidade, jogo da Adedonha.

## 1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo mostrar a utilização do lúdico no ensino da matemática básica, usando o jogo da Adedonha no estudo das quatro operações. A escolha do tema deveu-se ao alto grau de dificuldades enfrentadas por eles, pois os alunos demonstraram objeção com relação às operações matemáticas. O professor desempenha um papel extremamente importante no desenvolvimento de suas atividades dentro da sala de aula, buscando estratégias que melhorem os índices futuros. Para Piaget (1989, p. 5 apud CASTEJON; ROSA, 2017, p. 2), “Os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”. Para manter seu equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, criar, jogar e inventar.

Considerando o pensamento dos autores, Grando, Alves e Silva comparando com as estratégias aplicadas em sala de aula com os jogos, pode-se dizer que o processo de aprendizagem será eficaz e divertido, pois motiva os alunos e a aula torna-se mais interessante. Neste sentido, a pesquisa mostra como trabalhar as quatro operações matemáticas de forma prazerosa para que os alunos aprendam. Sabe-se que a disciplina de Matemática muitas vezes traz medo para muitos discentes, e isso pode ser pela forma que ela é lecionada. E no estágio supervisionado, na Escola Municipal de Ensino Fundamental na cidade nova em Ananindeua, mostrou uma necessidade de aplicar um projeto que trouxesse algo para contribuir a turma de forma lúdica e enriquecer seu desenvolvimento. Desse modo, este relato apresenta a experiência de uma atividade chamada "Adedonha da Matemática", realizada com uma turma de alunos do ensino fundamental dos anos iniciais. O objetivo foi revisar operações matemáticas de forma divertida, promovendo tanto o reforço dos conteúdos quanto o desenvolvimento de habilidades de trabalho em equipe. A partir dessa iniciativa, esperou se mostrar como métodos interativos podem ser eficazes no processo de ensino-aprendizagem, oferecendo uma alternativa às abordagens tradicionais e estimulando a participação dos estudantes, independentemente de seus níveis de conhecimento matemático. O lúdico está presente como instrumento ativo fundamental no processo de desenvolvimento da criança, assim, os jogos e as brincadeiras nessa fase são extremamente importantes, pois, é através deles que as

crianças interagem entre si e com o outro. É no respeito entre o ganhador e o perdedor que resulta uma prática recreativa e construtiva desse instrumento educacional. Grande parcela dos estudantes, apresentam dificuldades na compreensão e significação da matemática em suas vidas, resultando assim, em um número alarmante de desinteresse e reprovações futuras.

A matemática faz-se presente em diversas atividades e nos acompanha desde cedo, pois ainda pequenos aprendemos a contar a nossa idade, familiares, memorizar regras de jogos entre outras coisas. Porém é comum ver os educandos dizerem que "não gostam de matemática" e que a matemática "é uma matéria difícil" resultando assim no fracasso da resolução de atividades matemáticas simples. Conforme Alves (2001), a importância da matemática é irrefutável, no entanto, a qualidade do ensino dessa área de conhecimento se encontra em um nível muito abaixo do esperado. Desse modo, os jogos e as brincadeiras podem ser utilizados como instrumento facilitador da aprendizagem, salientando que o professor exercerá o papel de mediador do conhecimento e fará intervenções sempre que necessário tornando os educandos protagonistas de sua aprendizagem.

Para realizar este trabalho de experiência, tive como objetivo geral: Compreender a importância da ludicidade no Ensino fundamental e propiciar uma reflexão sobre como o lúdico pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem da matemática no Ensino fundamental e através dos objetivos específicos: Priorizar processos pedagógicos que incentivem a curiosidade, a criatividade e o raciocínio matemático do aluno a partir de atividades lúdicas e articular teoria e prática, desenvolvendo assim, um processo prazeroso, frente às questões do aprendizado.

## **2 APORTE TEÓRICO**

### **2.1 LUDICIDADE E O ENSINO DE MATEMÁTICA**

Segundo Alves (2001, p.19), "a ludicidade está presente em várias atividades no dia a dia da criança, e que ela existe independentemente do seu uso educacional". Dessa forma, analisando o pensamento da autora, pode-se afirmar que trazendo o lúdico para a sala de aula o professor terá mais chance de estimular seus alunos a participar, pois os mesmos já estão acostumados com essa prática no seu cotidiano e favorecerá o seu desenvolvimento mediante ao conteúdo que está sendo trabalhado e da

metodologia aplicada para incentivar e prender a atenção dos alunos.

O uso de recursos lúdicos em suas aulas pelos professores irão incentivar seus alunos a desenvolver o intelecto, pois aguçará a curiosidade propiciando momentos divertidos e cheios de aprendizagem. O docente é o intercessor dentre o educando e ensino da matemática, ele elabora seu planejamento, prepara as atividades lúdicas, cria condições que possibilitam seus alunos a buscarem os conhecimentos que permitiram resolver situações do dia a dia.

De acordo com Brasil (2001 p. 15), “o ensino de Matemática costuma provocar duas Sensações contraditórias, tanto por parte de quem ensina como por parte de quem aprende”. Desse modo, dependendo de como a disciplina de matemática é lecionada, muitas vezes os alunos apresentam-se insatisfeitos com o aprendizado, os professores colecionam desafios, pois não é fácil trabalhar a mesma sem nenhum atrativo e o docente sabe que não é tarefa simples para ser feita de forma isolada, a busca de recursos que devem transformar-se em ações diárias que efetivamente tornem os conhecimentos matemáticos compreensíveis a todos os alunos deve ser realizada de forma coletiva.

Conforme Grandó (2004, pag. 08),

As atividades lúdicas são inerentes ao ser humano. cada grupo étnico apresenta sua forma particular de “ludicidade”, sendo que o jogo se apresenta como objeto cultural. As diferentes brincadeiras e jogos de um determinado grupo étnico representam o que chamamos de cultura lúdica. Nas diversas culturas e em qualquer momento histórico, encontramos uma variedade infinita de jogos.

De acordo com as palavras da autora pode-se dizer que as pessoas necessitam desenvolver atividades lúdicas, ou seja, atividade que lhe traga satisfação, culturalmente necessita-se viver em grupo nada melhor que a prática lúdica que possibilita interação, motivação e criatividade. Praticar atividades lúdicas representa

uma necessidade para as pessoas em qualquer momento da vida. A sala de aula é o ambiente propício para trabalhar de forma criativa, proporcionando satisfação dos alunos, a forma como está sendo ministrada a aula facilita o processo de ensino aprendizagem. Dessa maneira o professor terá êxito em seu trabalho, ele tem papel fundamental nesse processo e depende dele o sucesso de sua aula, pois precisa ser bem planejada e não importa o tempo que se gasta para a produção, o importante é que através desta técnica o aluno tenha interesse pela disciplina. Abordadas relações entre o conhecimento, o estudante e o docente recomendam-se caminhos para ensinar matemática na sala de aula de forma mais dinâmica. O ensino da Matemática passou por inúmeras transformações ao longo dos tempos. Desse modo, a disciplina a ser ensinada era aquela concebida como lógica, compreendida a partir das estruturas, conferia um papel fundamental à linguagem matemática, vinculada principalmente pelos livros didáticos e teve grande influência.

O ensino da Matemática depende muito da criatividade do professor, ele deve pensar na atividade com ludicidade como um procedimento que permite que seus alunos tenham gosto pela disciplina e com isso tenham êxito na sua atividade.

Para Alves (2001, pag. 27 e 28),

A utilização de atividades lúdicas em aulas de matemática, além dos aspectos cognitivos relevantes para a sua ampliação, não deve ignorar ou menosprezar o aspecto afetivo desencadeado pela ação do jogo, na aproximação entre jogadores, bem como o professor [...].

Sabe-se que o lúdico é uma ferramenta que favorece a ajuda mútua entre os alunos, contribuindo assim para formação do conhecimento e possibilita também que o professor avalie seu trabalho e saber se realmente a metodologia utilizada surtiu efeito ou não, e a partir daí refazer seu planejamento, mas as atividades lúdicas sempre que bem planejadas, o resultado positivo é garantido, pois é uma técnica que estimula a participação dos alunos e facilita a aprendizagem.

Para Brasil (2001, pag. 41), “A interação entre o professor e aluno, a interação entre alunos desempenha um papel fundamental na formação das capacidades cognitivas e afetivas”. ao desenvolver uma atividade lúdica em sala de aula, o professor estimula

a interação entre os alunos, de modo que cada um vai à busca de solução para um determinado problema, permitindo que seu colega contribua para alcançarem o objetivo proposto, expor suas ideias e respeitando a opiniões dos demais membros do grupo, tirar suas dúvidas, assumindo que o resultado encontrado pelos colegas pode ser a correta e prosseguir no experimento de estabelecer suas oportunas opiniões, buscar saídas alternativas, renovar e desenvolver a percepção sobre o assunto abordado, dessa maneira, a aprendizagem será significativa.

## **2.2 O ESTUDO DAS QUATRO OPERAÇÕES FUNDAMENTAIS**

O processo de ensino aprendizagem com as operações matemáticas é um dos maiores desafios para os professores do Ensino Fundamental nos anos finais, os alunos têm muitas dificuldades em aprender e efetuar estas operações, eles não gostam de estudar a tabuada, daí a dificuldade no aprendizado, e é um dos conteúdos mais importantes no ensino matemático, pois trabalha o raciocínio lógico e com ele você desenvolve qualquer outro.

Para Silva (2014, pag. 24),

Inicialmente, busca-se elencar as operações e suas definições para juntos deciframos com os educandos acompanhem a relação do ensino com a aprendizagem, é um elo que deve ser efetutado com consciência para que os alunos não continuem sendo promovidos de um ano para o outro, sem dominar as operações básicas matemáticas.

A maioria dos alunos chega ao Ensino Fundamental nos anos Finais sem dominar as operações fundamentais necessárias para desenvolver os demais conteúdos matemáticos e por esse motivo, nem sempre o aprendizado é garantido, muitas situações do dia a dia precisam ser resolvidas, utilizando as operações. Pode-se trabalhar este conteúdo de forma dinâmica.

Segundo Silva (2014, pag. 26, apud MACIEL, 2013), “Adição é a operação mais natural na vida da criança, porque está presente nas experiências infantis desde muito



cedo. Além disso, envolve apenas um tipo de situação, a de juntar ou acrescentar, que é efetivamente prazerosa”. Como citado, a primeira operação que os alunos irão se familiarizar é adição, nesse caso o professor deve iniciar apresentando problemas com situações do dia a dia do aluno, sempre associando a ideia de juntar e acrescentar para que os discentes compreendam seu significado. É imprescindível que o professor crie estratégias que permitam o desenvolvimento do raciocínio lógico com cálculos mentais.

A subtração é a operação inversa da adição, entretanto ela apresenta algumas dificuldades para os alunos ao resolvê-la, pois esta se caracteriza como uma redução ou corte de algo.

Para Silva (2014, pag. 27, apud MACIEL, 2013),

A subtração tem aspectos positivos e negativos. Os seus aspectos positivos são definidos pelo resultado da ação, percepção e cognição. Já os aspectos negativos, como inverso e recíproco, só são construídos com mais tempo. Portanto, a subtração envolve ideias bastante diferentes entre si, como tirar, comparar e completar.

O professor ao ministrar o conteúdo sobre subtração deverá dedicar-se mais e usar seu lado criativo para que os alunos possam sanar suas dificuldades com relação ao que será abordado, uma vez que ao empreender o conceito de tirar agregada a subtração, sugerir aos alunos que elaborem problemas envolvendo situações do seu cotidiano.

Dessa forma, o docente necessitará estimular os alunos a buscarem várias formas para resolver um problema, mas é preciso adaptar a melhor estratégia para que o aluno possa trabalhar o seu raciocínio lógico e buscar a aquisição de conhecimento. Sabe-se que não é fácil para os alunos compreenderem esse conteúdo, mas com as técnicas que o professor deverá buscar para sanar essa dificuldade, será muito gratificante o resultado alcançado.

De acordo com Silva (2014, pag. 28) “a multiplicação é a operação aritmética que consiste na resolução de contagem, adição de parcelas iguais, e oferece um dos primeiros contatos com a noção de proporcionalidade, uma das mais poderosas ideias matemáticas”. De fato, ao trabalhar a multiplicação o aluno deverá ter domínio sobre a operação da adição para que não tenha dificuldades, requerendo do aluno o máximo de cuidado e atenção.

Os educadores devem ser bem cautelosos com relação ao aprendizado dos alunos e que eles não agreguem a operação com o método de memorizar. O professor deverá antes de qualquer coisa verificar o quanto aluno tem de conhecimento do conteúdo para depois aprofundar, falando sobre suas propriedades, que são semelhantes com as da adição. Quando o educador for ministrar o conteúdo sobre multiplicação terá que empregar diversas estratégias para ensinar e fazer com que o aluno compreenda. Segundo Silva (2014, Pag. 28, apud MACIEL, 2013) “para conseguir uma aprendizagem significativa os professores precisam utilizar recursos que facilitem a resolução que envolva a multiplicação, [...] Para dar agilidade no raciocínio lógico da criança”.

O autor Silva (2014, pag. 28) fala que “a divisão está relacionada com a subtração. Na verdade, ela é uma subtração reiterada de partes iguais, por isso apresenta questões semelhantes às daquela operação”. Sabe-se que a divisão é a operação inversa da multiplicação, assim como a subtração é a inversa da adição, por esse motivo o aluno precisa ter aprendido a multiplicação para facilitar o estudo da última operação matemática que é a divisão.

Já para os autores Giovanni e Castrucci (2018, pag. 54) neste momento, “quando a última operação das operações fundamentais será efetuada, os alunos já devem estar cientes de que há mais de uma ideia associada a cada uma das operações”. Deve-se admitir que neste momento fosse necessário que os educandos compreendam a importância do estudo desse conteúdo, pois assim como a subtração, a divisão também é e precisa ser bem explorada pelo professor para que de fato, haja aprendizagem.

### **2.3 O JOGO COMO FERRAMENTA NA APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA**

De acordo com Alves (2001, pag. 15),

[...] a evolução do brincar na sociedade humana, dentro dos aspectos lúdico e educativo; as representações, classificações e características que autores fazem sobre o Jogo; bem como a importância do ensino da matemática por intermédio de atividades lúdicas.

Dentre as várias possibilidades de estratégias para a educação de matemática, observadas e debatidas por diversos pesquisadores, as atividades com jogos vêm sendo apontadas como ferramenta eficaz para o ensino da disciplina. É importante ressaltar que ao utilizar os jogos nas aulas de matemática, o professor estará criando subsídios para alunos desenvolverem o raciocinar lógico, a criatividade e a autoestima com dinamismo.

Através dos jogos os alunos desenvolverão “o pensamento lógico [...], que é o produto da atividade mental da criança e o trabalho com objetos é o suporte para a construção desse pensamento” (SILVA, 2014, pag. 30). Ao abordar o uso de materiais concretos como estratégias metodológicas para enriquecer as aulas de matemática, mostram o

interesse dos professores em criarem métodos eficazes para que os alunos aprendam de fato os conteúdos desejados. Dessa forma é importante definir bem os procedimentos e quais objetivos se espera alcançar neste momento.

Os autores Smole, Diniz e Milane (2007, pag. 13) citam que, [...] “para que os alunos possam aprender e desenvolver-se enquanto jogam, é preciso que o jogo tenha nas aulas tanto dimensão lúdica quanto a educativa, [...] ao planejar o uso desse recurso nas aulas”.

O educador tem papel importante na elaboração das atividades com jogos para que o aprendizado seja significativo, dessa forma, a qualidade pedagógica das atividades aparecem como elementos fundamentais para a constituição de experiências significativas de ensino e aprendizagem em Matemática (DIAS, 2009, pag. 14). É fundamental que o professor tenha em mente que nem todo jogo serve como um método de aprendizagem, nessa hora deve-se analisar bem que tipo de jogo pode-se apresentar para os alunos para que haja de fato aquisição de conhecimento.

As autoras destacam a importância dos jogos em grupo, pois permitem aos alunos aprenderem a jogar, eles possibilitam e instigam as habilidades intelectuais e a competência de colaboração. “Baseando-se nos critérios propostos, o educador terá a oportunidade de selecionar, bem como de criar novos jogos para seus alunos” (ALVES, 2001, pag. 33).

Segundo Smole, Diniz e Milani (2007, pag. 12) a,

[...] utilização de jogos está baseada em uma perspectiva de resolução de problemas, o que, em nossa concepção, permite uma forma de organizar o ensino envolvendo mais que aspectos puramente metodológicos, pois inclui toda uma postura frente ao que é ensinar e, conseqüentemente, sobre o que significa aprender. Daí a escolha do termo, cujo significado corresponde a ampliar a conceituação de resolução de problemas como simples metodologia ou conjunto de orientações didáticas.

As atividades com jogos oferecem o aperfeiçoamento das metodologias de resolução de problemas na capacidade de investigar ou explorar opiniões através do fundamento matemático pressuposto pela atividade que será conhecida pelos alunos quando realizarem a tarefa, criando habilidades e avaliando-as ao concluir a atividade com êxito. O mais importante de que a resolução do problema é o caminho percorrido para chegar ao resultado, incorporado pelo estudante, às inúmeras oportunidades de resolvê-lo.

De acordo com os autores supracitados podem-se realizar atividades com jogos como o da adedonha envolvendo as operações matemáticas que irão permitir desenvolver habilidades que contribuirão para o aprendizado dos alunos, desse modo eles terão

facilidade na compreensão dos conteúdos abordados ao manusear as regras dos jogos e trabalhando no coletivo.

O professor trabalha o conteúdo e em seguida utiliza-se o jogo da Adedonha para a verificação da aprendizagem, pois no decorrer do jogo podem-se rever as dúvidas dos alunos e eles podem também ajudar seus colegas, reforçando as explicações sobre as regras dos mesmos.

Neste momento faz-se necessário que o professor explique para seus alunos as regras do jogo da Adedonha para que os mesmos possam compreender e jogar. Segue as regras fundamentais para que os alunos possam jogar a Adedonha, neste momento o professor poderá verificar se seus alunos realmente aprenderam o assunto trabalhado.

A adedonha foi colocada no quadro, só que em vez de palavras coloca-se números e símbolos referente as quatro operações, mas sua estrutura colocada como no tradicional;

A turma foi dividida em dois grupos e cada um integrante de cada grupo participará e também receberá ajuda do seu grupo correspondente para efetuar as contas;

Seus participantes são de 2 jogadores por vez;

Cada participante receberá um número. Inicia-se o jogo.

O participante iniciará o jogo, depois que ganhar no par ou ímpar;

Após sair o número, o participante terá que resolver a operação, coloca-se a operação correspondente, e assim sucessivamente até acabar as questões do quadro.

Ganha o jogo quem terminar seus cálculos primeiro;

E teve um certificado de participação aos alunos que brincaram e se envolveram na dinâmica sala;

Através desse jogo o aluno poderá demonstrar o quanto aprendeu dos conteúdos abordados pelo professor e mostrar seu desempenho em resolver problemas envolvendo as operações matemáticas, interagindo com seus colegas. A comunicação entre os alunos proporciona ocasiões de entendimento, organizando conhecimentos associados com os conteúdos. O ensino por meio de atividades lúdicas leva o aluno a participar do processo de construção do conhecimento de forma divertida. Os jogos estão em correlação direta com o pensamento matemático, pois nos jogos tem-se regras, instruções, operações, definições, deduções, desenvolvimento, utilização de preceitos e operacionalizações.

Ao idealizar a atividade com jogos o professor estará permitindo que seus alunos desenvolvam seu pensamento lógico, por isso necessita-se aplicar na turma para que os alunos possam manipulá-los, eles auxiliam na aquisição de conhecimento de forma prazerosa, os alunos terão oportunidade de aprender os conteúdos abordados pelo professor com mais facilidade, pois através da manipulação o aluno pode de fato entender o assunto e facilitar o processo de ensino aprendizagem. É importante que o docente utilize o jogo da adedonha na verificação do aprendizado em relação às quatro operações.

As figuras abaixo ilustram os conteúdos abordados.

**Imagem 1:** no dia que explicamos sobre as 4 operações.



Fonte: Autoria própria, 2024.

**Imagem 2:** alunos que participaram do jogo em sala.



Fonte: Autoria própria, 2024.

### 3 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

A metodologia utilizada no estágio supervisionado envolveu um estudo bibliográfico e de campo. As observações foram realizadas na turma do 4º ano, sendo organizado em três fases, configurando as abordagens dos referenciais teóricos que fundamentaram a proposta da disciplina por meio da leitura, onde busquei me aprofundar para encontrar vias que pudessem ajudar didaticamente os alunos do 4º ano as noções básicas da matemática, e aos que apresentavam dificuldades não somente em leitura e escrita mas também na matemática; As discussão coletiva entre a professora e as estagiárias sobre os temas ao qual ía abordar para poder aplicar o projeto, elaboração de síntese e roteiros de estudos dos textos básicos escolhidos; investigação teórico-prática sobre o cotidiano escolar e outros espaços, quando possível, e construção de três planos de aula didático na perspectiva interdisciplinar com a supervisão da professora da turma. O trabalho realizado no estágio foi organizado com os seguintes itens: Registro e análise das atividades desenvolvidas na sala de aula que antecedem a aplicação do projeto, como abordar assuntos para esclarecer melhor o conteúdo, registro e análise das atividades desenvolvidas na escola, levando em conta os itens do cotidiano da sala de aula do ensino fundamental

II. E por último reflexões conclusivas da disciplina (relevância do estágio para a formação da docência nos anos iniciais do ensino fundamental). Esse processo discorreu perceber a deficiência de ensino encontrada nas atividades do dia a dia dessa escola.

Portanto, a pesquisa foi conduzida de acordo com as diretrizes éticas, incluindo a obtenção de aprovações necessárias de princípios morais. O direito ao uso de imagem foi respeitado, garantindo a privacidade e o consentimento dos envolvidos nas atividades documentadas.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

O ensino da matemática através de jogos e brincadeiras, nos permitiu pensar em uma desconstrução mais positiva de como pode se tornar mais eficaz e divertido esse processo por meio de significados mais próximos da realidade das crianças. Desse modo, antes de tudo, é importante destacar que

Ensinar Matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. “Nós, como educadores matemáticos, devemos procurar alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, a organização, a concentração, estimulando a socialização e aumentando as interações do indivíduo com outras pessoas. (Oliveira, 2007, p.5)

Nesse sentido, durante o estágio, foram observados vários aspectos importantes para o desenvolvimento das competências pedagógicas. A interação entre professores e alunos destacou-se pela criação de um ambiente inclusivo e participativo, onde os alunos se sentiram à vontade para expressar suas opiniões e tirar dúvidas. A atividade “Adedonha da Matemática” mostrou-se eficaz para promover o engajamento dos alunos. Um dos resultados observados foi o aumento da confiança dos alunos com mais dificuldades em matemática, uma vez que eles tiveram a oportunidade de participar de forma lúdica e sem pressões. Além disso, a atividade permitiu que o professor identificasse os conteúdos que precisavam de mais atenção, como a resolução de operações de divisão. Segundo o pensador Jean Piaget, em sua teoria

do desenvolvimento cognitivo, o pensamento lógico da criança e do adolescente evolui por meio de processos de assimilação e acomodação. A assimilação ocorre quando a criança incorpora novas informações em esquemas mentais já existentes, enquanto a acomodação envolve a modificação destes esquemas para lidar com novas experiências. Esses processos, constantemente alternados, ajudam a criança a alcançar o equilíbrio cognitivo, chamado de equilibração. Piaget destacou que o desenvolvimento ocorre em estágios, nos quais a criança ajusta seu pensamento à medida que interage com o ambiente.

Piaget propôs método da observação para a educação da criança. Daí a necessidade de uma pedagogia experimental que colocasse claramente como a criança organiza o real. Criticou a escola tradicional que ensinava a copiar e não a pensar. Para obter bons resultados, o professor deveria respeitar as leis e as etapas do desenvolvimento da criança. O objetivo da educação não deveria ser repetir ou conservar verdades acabadas, mas aprender por si próprio a conquista do verdadeiro. (GADOTI 2004, p. 146)

Nesse sentido, esse processo de aprendizagem não é algo passivo, mas uma construção ativa em que a criança precisa experimentar, refletir e questionar, para, assim, compreender a realidade. A verdadeira educação, na visão de Piaget, é aquela que permite ao aluno não apenas adquirir conhecimento, mas aprender a aprender, conquistando o saber de maneira autônoma e ativa. A partir da aproximação das crianças com o jogo da “Adedonha da Matemática” podemos trazer em destaque as ideias de Henriot (1989), onde em seus discursos dispõem o conceito de jogo como um processo metafórico que pode ter uma interação entre duas condições essenciais: conduta e situação. A conduta refere-se à atitude e disposição interna do jogador, enquanto a situação é o contexto objetivo e observável do jogo. Segundo o autor,

"pode-se chamar de jogo todo processo metafórico resultante da decisão tomada e mantida como um conjunto coordenado de esquemas conscientemente percebidos como aleatórios para a realização de um

tema" deliberadamente colocado como arbitrário" (Henriot 1989, p. 7).

Na "Adedonha da Matemática", a aleatoriedade está presente na seleção das operações matemáticas e no estilo de competição, o que adiciona uma dimensão de surpresa e engajamento. Os alunos têm a percepção clara de que estão engajados em uma competição divertida e que as regras são projetadas para criar uma experiência educativa interativa. Esse entendimento é essencial para que a atividade seja percebida como um jogo e não apenas uma tarefa matemática convencional. Outro fator importante a ser mencionado é o desenvolvimento intelectual trazido com essa experiência, como afirma Vygotsky In: REGO (1987, p.126)

O que a criança pode fazer hoje com o auxílio dos adultos poderá fazê-lo amanhã por si só. A área de desenvolvimento potencial permite-nos, pois, determinar os futuros passos da criança e a dinâmica do seu desenvolvimento e examinar não só o que o desenvolvimento já produziu, mas também o que produzirá no processo de maturação. [...] Portanto, o estado do desenvolvimento da criança só pode ser determinado referindo-se pelo menos a dois níveis: o nível de desenvolvimento efetivo e área de desenvolvimento potencial.

Desse modo, essa ideia, dentro dos saberes pedagógicos, nos conduz a pensar em qual tipo de desenvolvimento esse processo se dar. A atividade promove a aplicação de conhecimentos que os alunos já possuem (desenvolvimento efetivo) e, ao mesmo tempo, oferece oportunidades para que eles desenvolvam novas competências com o suporte do professor. Esse suporte ajuda os alunos a avançar em suas habilidades matemáticas, preparando-os para realizar tarefas mais complexas de forma independente no futuro (área de desenvolvimento potencial). Este entendimento ajuda a planejar intervenções educacionais e a promover o crescimento contínuo da criança, permitindo que ela alcance novas habilidades e conhecimentos no futuro.

A brincadeira por si só, possui todas as tendências do desenvolvimento da criança integradas, ela é uma forma de desenvolvimento típica da Educação infantil, mas que também pode ser utilizada em qualquer série, por proporcionar prazer, interação, diversão, alegria, socialização e aprendizado de forma lúdica e atraente. Às crianças para se sentirem atraídas e curiosas, precisam de incentivos e reforços positivos tanto



para gostarem de ir à escola quanto para aprenderem e interagirem com as crianças e os adultos, mostrando no brincar a sua visão de mundo na resolução de problemas e na tomada de decisões.

As brincadeiras possuem estruturas próprias, podem ser atividades coletivas ou individuais, nela a existência de regras não limita a ludicidade e a criança pode modificar tal regra sempre que achar propício. Para Friedmann (1996) o jogo é uma brincadeira que envolve regras e o brinquedo refere-se ao objeto de brincar. O jogo e a brincadeira, são atividades estruturadas e estabelecidas por um princípio de regras claras que auxiliam no desenvolvimento global das crianças.

Segundo a BNCC, é necessário elementos de letramento matemático : raciocínio, representação, comunicação e argumentação. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) destacam a importância da matemática:

É importante, que a Matemática desempenhe, equilibrada e indissociavelmente, seu papel na formação de capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento, na agilização do raciocínio dedutivo do aluno, na sua aplicação a problemas, situações da vida cotidiana e atividades do mundo do trabalho e no apoio à construção de conhecimentos em outras áreas curriculares. (BRASIL, 1997, p.29).

Desse modo a Base Nacional Comum Curricular visa que o conhecimento matemático seja uma ferramenta para ler, compreender e transformar a realidade, onde permite aos alunos as possibilidades necessárias de vivenciar e fazer a matemática, de maneira que estes conhecimentos sejam percebidos na sua vida, a fim de tornarem-se cidadãos críticos e ativos na transformação do meio em que vivem.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O estágio supervisionado nos anos iniciais do Ensino Fundamental foi uma experiência enriquecedora para mim, permitindo aplicar teorias pedagógicas na

prática e desenvolver habilidades essenciais para a docência. As atividades realizadas evidenciaram a importância de uma abordagem inclusiva e colaborativa no ambiente escolar, que valorize tanto o desenvolvimento acadêmico quanto o social dos alunos.

A abordagem lúdica, conforme defendido por autores como Piaget e Vygotsky, mostrou-se essencial para o desenvolvimento integral das crianças, pois permite que elas aprendam de maneira ativa, refletindo sobre suas experiências e interagindo com seus colegas. O jogo se revelou uma ferramenta poderosa para a construção do conhecimento, pois, ao brincar, os alunos se tornam protagonistas de seu aprendizado, desenvolvendo habilidades importantes para a vida.

Conclui-se que a integração de atividades lúdicas no planejamento pedagógico deve ser uma prática constante, pois contribui para uma educação mais inclusiva e crítica. O estágio supervisionado consolidou a compreensão do papel do professor como mediador do conhecimento, ressaltando a necessidade de inovar nas práticas pedagógicas para atender às diversificadas necessidades dos alunos. Assim, esta experiência não só enriqueceu a formação docente, mas também reafirmou a relevância do lúdico como um elemento fundamental no processo de ensino da matemática, preparando os alunos para serem cidadãos críticos e ativos em sua realidade. Concluído que o estágio foi fundamental para a minha formação, oferecendo uma visão mais clara dos desafios e das oportunidades na educação. A "Adedonha da Matemática" provou ser uma atividade eficaz para revisar e consolidar o aprendizado de operações matemáticas de forma lúdica.

Os resultados obtidos demonstraram que a inclusão de jogos no processo de ensino-aprendizagem promoveu um aumento significativo no engajamento e na autoconfiança dos alunos, especialmente aqueles que enfrentam dificuldades em matemática. A atividade possibilitou que o professor identificasse as áreas que necessitavam de mais atenção, além de fomentar um clima de interação e respeito mútuo entre os estudantes, esse tipo de abordagem pode ser incorporado regularmente ao planejamento pedagógico como uma forma alternativa de revisão e avaliação dos conteúdos de matemática, beneficiando tanto o desenvolvimento acadêmico quanto o social dos alunos.

Por fim, o estágio supervisionado proporcionou-nos uma visão mais clara do papel do professor como mediador do conhecimento, capaz de influenciar positivamente a vida dos alunos. Essa experiência prática foi essencial para minha formação como futura educadora, consolidando a minha compreensão sobre a importância de uma educação crítica, inclusiva e voltada para o desenvolvimento integral dos alunos. Concluo este relato com a convicção de que as competências e habilidades desenvolvidas durante o estágio serão fundamentais para a minha atuação profissional futura, permitindo-me contribuir de maneira significativa para a educação de qualidade nos anos iniciais do ensino fundamental.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática**: Uma prática possível. 2ª ed. – Campinas, SP: Papirus, 2001. –(Coleção Papirus Educação)

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEB/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomumcurricular.mec.gov.br>. Acesso em 28/10/2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: matemática. – 3. ed. – Brasília, DF: A Secretaria, 2001, p. 48.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática**. Brasília: Ministério da Educação, 1997.

CASTEJON, Marângela; ROSA, Rosemar. **Olhares sobre o ensino da matemática**: educação Básica. – Uberaba – MG: IFTM, 2017.

GIOVANNI JR, José Ruy; CASTRUCCI, Benedicto. **A Conquista da Matemática: 6º ano: ensino Fundamental: anos finais.**—4. Ed. – São Paulo: FTD, 2018.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

GADOTI, Moacir. **História das Idéias Pedagógicas-** Editora Ática, 8ª edição 2004 .

GRANDO, Regina Célia. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula.**— São Paulo, SP: Paulus, 2004. – (Coleção pedagogia e educação).

OLIVEIRA, Sandra Alves de. **O lúdico como motivação nas aulas de Matemática.** Pedagoga e especialista em Matemática e Estatística, professora no Departamento de Educação de Guanambi, BA, Uneb. Endereço eletrônico: soliveira4@hotmail.com  
Artigo publicado na edição nº 377, jornal Mundo Jovem, junho de 2007, p. 5.

HENRIOT, Jacques. Le jeu. Paris:Synonyme. SOR, 1983. . Sous couleur de jouers-  
La metaphore ludique. Paris: Ed. José Corti, 1989.

REGO, Tereza Cristina (org.). VYGOTSKY: **Uma Perspectiva Histórico-Cultural da Educação.** São Paulo: Cortez, 1987.

SILVA, Luciano Cavalcante da.**Dificuldades da matemática na educação de jovens e adultos no ceieja de nova londrina, PR.** 2014. P.11. Disponível em [http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/MD\\_EDUMTE\\_2014\\_2\\_54.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/MD_EDUMTE_2014_2_54.pdf)  
. Acesso em: 31 de out. de 2024.

SILVA, Luiz Paulo Moreira. **“O que é expressão numérica?”**; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/matematica/o-que-expressao-numerica.htm>. Acesso em 29 de out. de 2024.

SILVA,RobsonWesslen de Sousa. **O ensino aprendizagem das quatro operações com números naturais no ensino fundamental:** um estudo da EEMEF “Arnoud

Dantas do Nascimento”. – Guarabira: UEPB,2014. Disponível em: <  
<http://dspace.bc.uepb.edu.Br/jspui/bitstream/123456789/4907/1/PDF%20-%20Robson%20Wesslen%20de%20Sousa%20Silva.pdf>> .Acesso em 01 de Nov. de 2024.

SMOLE, K.S.; DINIZ, M.I.; MILANI, E. **Jogos de matemática do 6° ao 9° ano.** Cadernos do Mathema. Porto Alegre: Artmed 2007, p. 9



*DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS Nº 6/2024 - FACEDUCACA (11.32.03)*

*(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)*

*(Assinado digitalmente em 14/11/2024 15:52 )*

ZENILDA BOTTI FERNANDES  
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR  
ICED (11.32)  
Matrícula: ###528#1

Visualize o documento original em <https://sipac.ufpa.br/documentos/> informando seu número: **6**, ano: **2024**, tipo:  
**DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS**, data de emissão: **14/11/2024** e o código de verificação: **1147218b29**