



## A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Eixo Temático do V ENOPEM<sup>1</sup>

Rodrigo Massena Barbosa<sup>2</sup>

Adriano Aparecido Soares da Rocha<sup>3</sup>

### Resumo:

Este trabalho objetiva relatar a experiência de um professor substituto de matemática. A abordagem das práticas pedagógicas foi pautada no lúdico para o ensino de matemática. O objetivo foi tornar o aprendizado mais significativo para os alunos, destacando a presença da matemática em seu cotidiano. Observou-se o impacto positivo dessas estratégias na motivação, engajamento e na compreensão de conceitos matemáticos. E assim, os alunos puderam explorar e aplicar os conteúdos de maneira prática e divertida, promovendo uma aprendizagem mais significativa. Essa experiência permitiu compreender as particularidades e desafios enfrentados pelos alunos, moldando a prática pedagógica e reforçando a importância de adaptar as estratégias de ensino ao contexto específico. Destaca-se a avaliação positiva das práticas desenvolvidas, evidenciando os impactos das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem. Conclui-se que o lúdico não apenas torna o ensino mais atrativo, mas também contribui para uma educação diferenciada, proporcionando oportunidades igualitárias de aprendizado.

**Palavras-chave:** Práticas; aprendizado; estratégias; contexto; lúdico.

---

<sup>1</sup> Ensino e Aprendizagem de Matemática nos Anos Finais do Ensino Fundamental

<sup>2</sup> Universidade Federal do Pará – UFPA. E-mail: [adrianoasr@ufpa.br](mailto:adrianoasr@ufpa.br)

<sup>3</sup> Universidade Federal do Pará – UFPA. E-mail: [rodrigo28massena@gmail.com](mailto:rodrigo28massena@gmail.com)



## 1. Introdução

Quando discutimos o entendimento da prática pedagógica, buscamos identificar possíveis abordagens para além do ensino em si, evidenciando as diferentes facetas presentes na formação, nos ambientes escolares, nas estratégias de ensino adotadas pelos professores, nas interações mediadas e nas expectativas geradas. Nessa ótica, a prática pedagógica é conceituada como a ação intencional de educar, seja no contexto escolar ou em ambientes educativos, guiada por metodologias alinhadas aos objetivos pedagógicos.

Desde os primórdios da civilização e desde os primeiros momentos da vida humana, a Matemática tem sido uma presença constante em nossas vidas. Desde o nascimento, estamos imersos em números, espaço e quantidades, e as situações numéricas e suas relações com quantidades permeiam nosso cotidiano. Com o conhecimento matemático, somos capazes de resolver uma variedade de problemas do dia a dia, como contar doces, marcar pontos em um jogo, calcular a nossa idade usando os dedos, lidar com dinheiro e realizar operações financeiras simples.

Além disso, podemos utilizar esse conhecimento para compreender e atuar no espaço ao nosso redor, como encontrar o caminho para a escola ou de volta para casa, estabelecendo relações de posição, comparando distâncias e discernindo entre o dentro e o fora. E assim, essa convivência diária com a Matemática estimula as crianças a desenvolverem suas próprias ideias, ouvirem as dos outros e formularem ou reformularem conceitos. Isso as capacita a descobrir diferentes abordagens para a resolução de problemas, aprender a argumentar, confrontar e defender seus pontos de vista, além de aceitar erros e buscar conhecimento. Quando percebem um equívoco e encontram uma nova solução, seu aprendizado se torna significativo, sendo internalizado de forma mais profunda (BERNARDO, 2020).

A matemática desempenha um papel fundamental na formação dos cidadãos, uma vez que a sociedade moderna depende cada vez mais do conhecimento científico e tecnológico. Portanto, é importante tornar o ensino da Matemática mais acessível e difundido. Nos últimos anos, tem havido significativas mudanças no ensino da Matemática em todo o mundo, o que requer adaptações educacionais para garantir uma compreensão significativa do conhecimento e democratizar seu ensino (BRASIL, 1998).

Na contemporaneidade, os jogos educativos matemáticos conseguem modificar a realidade em sala de aula, tornando-a mais divertida, atrativa e diferente, ajudando na assimilação dos conhecimentos, sendo um instrumento facilitador do processo de ensino/aprendizagem, fugindo a rotina constante existente em sala de aula, explorando o raciocínio lógico dos alunos, fazendo com que esse possa pensar, agir e tomar decisões certas



# V ENOPEM - Encontro Nacional Online de Professores que Ensinam Matemática

TEMÁTICA: *Carreira e Trabalho Docente dos Professores que Ensinam Matemática no Brasil*

<https://eventos.fapeenmt.com.br/venopem>

ISSN: 2764-0450



durante o jogo. Partindo desse contexto, é importante que os professores de matemática busquem novos recursos pedagógicos capazes de alterar essa realidade, ou seja, capazes de tornar as aulas de matemática mais satisfatórias.

Dessa forma a inserção dos jogos no ensino de Matemática pode contribuir significativamente para romper esse pensamento. Assim, a introdução de jogos nas aulas de Matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos alunos que temem a Matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem (BORIN, 1996).

Analisando os métodos de ensino utilizados nas aulas de matemática, pode-se estabelecer propostas que mudem as aulas, tornando-as mais dinâmicas por meio de jogos e brincadeiras. Durante o jogo, a criança acaba se envolvendo fortemente e isso faz com que ela consiga partilhar com o próximo. E o estabelecimento de relações durante os jogos, pode evidenciar as potencialidades da criança, pois acaba envolvendo as suas emoções, testa a sua concentração, seu raciocínio e dentre outras habilidades.

Educadores têm buscado cada vez mais oferecer uma educação matemática de qualidade, adotando várias metodologias e recursos para construir o conhecimento matemático. Entre esses recursos, destaca-se a utilização de jogos educativos nas aulas de matemática. Ao incorporar jogos, os professores auxiliam os alunos a superar bloqueios e dificuldades na interpretação de problemas matemáticos, algo que muitos estudantes enfrentam. Ensinar matemática não é tarefa simples, mas o professor desempenha um papel fundamental na construção do conhecimento do aluno. Para garantir um processo de ensino e aprendizagem satisfatório, é essencial que o docente empregue práticas pedagógicas eficazes. Ao escolher jogos como recurso pedagógico, é crucial que o professor planeje cuidadosamente, identificando como esses jogos contribuem para a construção do conhecimento matemático.

Ao incorporar atividades lúdicas, como jogos e desafios, os alunos são estimulados a explorar conceitos matemáticos de forma mais criativa e participativa, desenvolvendo habilidades cognitivas e socioemocionais essenciais. Além disso, a introdução de novas metodologias de ensino, pode ampliar as possibilidades de aprendizagem significativa, permitindo que os alunos construam ativamente seu conhecimento matemático por meio de experiências práticas e interativas. Nesse contexto, o objetivo desta pesquisa é apresentar um relato de experiência de um professor substituto de matemática, destacando suas estratégias pedagógicas e os resultados obtidos no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

## 2. Desenvolvimento

### 2.1 Fundamentação teórica

A presença da Matemática no currículo educacional básico, devido à sua natureza rigorosa e demonstrativa, frequentemente sugere a adoção do método tradicional de ensino. Neste método, o professor desempenha um papel central, explicando conceitos no quadro, atribuindo exercícios e corrigindo-os junto com os alunos. Embora essa abordagem ainda seja comum, ela tende a criar uma dinâmica de sala de aula verticalizada, na qual os alunos precisam se ajustar ao ritmo do professor. Essa dinâmica pode levar a dificuldades de aprendizado, pois nem todos os alunos aprendem da mesma maneira e muitos podem se sentir desafiados a acompanhar o ritmo imposto pelo professor.

Um dos principais desafios ao buscar abordagens de ensino mais alinhadas com a realidade contemporânea é a dificuldade em desenvolver ou adaptar métodos e técnicas que tornem a compreensão dos conteúdos matemáticos mais acessível, proporcionando maior significado às relações envolvidas no processo de aprendizagem. Isso ocorre porque as práticas pedagógicas baseadas exclusivamente em métodos tradicionais têm se revelado cada vez mais inadequadas e, por vezes, ineficazes, pois não conseguem conectar a Matemática ensinada em sala de aula com as situações cotidianas dos alunos (CUNHA, 2023).

Além disso, Cunha (2023) afirma ainda que alguns professores de Matemática resistem à ideia de utilizar metodologias que incorporem o aspecto lúdico em suas aulas. Preferem seguir técnicas mais tradicionais, onde o aluno é visto como um mero receptor passivo do conhecimento, agindo apenas como espectador e reproduzindo fielmente o que lhes é ensinado. Essa abordagem coloca em dúvida a função mediadora do educador no processo de ensino e aprendizagem.

Partindo desse contexto, conforme indicado nos dados disponibilizados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), o Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (Pisa) demonstrou que os alunos brasileiros enfrentam um preocupante déficit de proficiência em Matemática, não alcançando um nível considerado fundamental para o pleno exercício da cidadania.

Segundo as estatísticas fornecidas pelo mesmo portal, mais de 40% dos jovens classificados no nível básico de conhecimento são incapazes de resolver questões simples nesta disciplina. Apenas 0,1% dos 10.961 estudantes participantes do Pisa alcançaram o nível máximo de proficiência em Matemática. A análise desses dados evidencia que o sistema



# V ENOPEM - Encontro Nacional Online de Professores que Ensinam Matemática

TEMÁTICA: Carreira e Trabalho Docente dos Professores que Ensinam Matemática no Brasil

<https://eventos.fapenmt.com.br/venopem>

ISSN: 2764-0450



educacional brasileiro está enfrentando sérias deficiências e falhas em relação ao ensino da Matemática (BRASIL, 2018).

Diante disso, Silva (2013) destaca que diversas metodologias estão sendo inseridas no ensino de Matemática, buscando uma aprendizagem significativa e visando romper a concepção errônea sobre as dificuldades existentes na compreensão dessa disciplina:

Desde os primórdios a matemática é conhecida como algo de difícil compreensão, neste contexto surge na educação matemática diversas metodologias com o objetivo de facilitar o ensino da mesma, rompendo com este pensamento retrógrado e errôneo; tais métodos facilitam o processo de ensino e aprendizagem buscando assim uma aprendizagem mais significativa, um dos artifícios mais empregados nas salas de aula são os jogos educativos (SILVA, 2013, p. 3).

Dentre os diversos objetivos que o ensino de matemática tem, evidenciamos a resolução de problemas, e os jogos podem representar uma situação problema excelente, onde o professor será o responsável por mediar e exercer a prática didática/pedagógica, fazendo o uso da avaliação dos alunos e sugerir diversas questões que possam potencializar a capacidade de interpretação e compreensão tanto dos conceitos matemáticos como dos fatos abordados durante o jogo. É importante considerar que, as situações problemas existentes nos jogos, demandam de resoluções rápidas e isso ajuda no desenvolvimento do raciocínio lógico dos estudantes.

Ressalta-se que a introdução de jogos no ensino de matemática visa cultivar o interesse dos alunos por esta disciplina, modificando a dinâmica da sala de aula e despertando o envolvimento dos estudantes. A utilização de jogos como dominó, palavras cruzadas, jogos de tabuleiro, memória e outros tem o propósito de tornar o processo de aprendizagem interessante e até mesmo divertido para os alunos. Para isso, os jogos devem ser empregados de forma ocasional para preencher as lacunas que surgem na rotina escolar diária. Nesse contexto, existem três aspectos que justificam a inclusão dos jogos nas aulas: sua natureza lúdica, o estímulo ao desenvolvimento das habilidades cognitivas e a promoção de interações sociais entre os alunos (SANTOS; SILVA e REIS, 2018).

Recentemente, os jogos têm sido incorporados cada vez mais em nossas escolas com o objetivo de introduzir elementos lúdicos no ambiente da sala de aula. A maioria dos professores que os utiliza busca tornar as aulas mais atraentes, visando tornar o processo de aprendizagem mais envolvente. Além disso, as atividades lúdicas são percebidas como uma estratégia que estimula o pensamento crítico, levando os alunos a enfrentar desafios relacionados ao seu cotidiano. A utilização de jogos também reforça a importância formativa da matemática, não apenas como uma ferramenta para desenvolver habilidades de pensamento lógico e dedutivo,

mas também como um meio de promover atitudes positivas em relação ao aprendizado (CUNHA, 2023; SILVA, 2013).

No entanto, é importante ressaltar que:

Com vistas a se preparar para as situações que podem ocorrer durante o jogo, tanto do ponto de vista pedagógico como do ponto de vista das atitudes em sala de aula, em primeiro lugar, o professor deverá conhecer o jogo com o qual irá trabalhar. É importante que se jogue várias vezes antes de levá-lo para a sala de aula. Melhor ainda se jogá-lo com crianças da mesma faixa etária de seus alunos. Isto porque somente no ato de jogar é que se poderá perceber potencialidades e limitações deste ou daquele jogo (BRASIL, 2014, p. 6).

Portanto, explorar as curiosidades dos estudantes e abordar cenários desafiadores são aspectos essenciais da abordagem didática em matemática. Isso implica entender a cultura, as experiências e os conhecimentos prévios dos alunos, e partir de suas histórias de vida. O objetivo é estimular o pensamento matemático diante de problemas reais e do ambiente que os cerca, indo além da simples memorização de fórmulas ou nomes. A matemática transcende a mera realização de cálculos ou identificação de figuras; até mesmo situações simples de contagem podem se transformar em oportunidades ricas para o raciocínio e argumentação das crianças (LOPES, 2014).

É amplamente reconhecido que as crianças são naturalmente curiosas, participativas e questionadoras, características que desempenham um papel fundamental na forma como elas constroem seus conhecimentos. No entanto, os métodos convencionais de ensino muitas vezes falham em reconhecer e valorizar essas qualidades inerentes, relegando as crianças a um papel passivo e limitado no processo educacional. Ao adotar abordagens tradicionais, o ensino tende a impor barreiras que suprimem a espontaneidade e a autonomia das crianças, deixando pouco espaço para sua expressão criativa e seu envolvimento ativo na construção do conhecimento.

Para uma compreensão plena da educação lúdica, é essencial analisar a realidade em que estamos imersos e reconhecer a importância do conceito que buscamos destacar. No entanto, a compreensão dos elementos que promovem essa prática só se dará quando o educador estiver pronto para agir, deixando para trás paradigmas ultrapassados que ainda persistem em dificultar nossa exploração dos princípios essenciais da educação lúdica. Isso envolve criar oportunidades para compartilhar conhecimentos e experiências bem-sucedidas e, por fim, sentir-se motivado para colocá-las em prática. Sendo que, o êxito da educação lúdica depende do domínio do educador sobre o assunto, de como ele desempenha seu papel como observador, participante ou organizador, visando ampliar as oportunidades de aprendizado e, se possível, aprimorar a aplicação dos jogos (CUNHA, 2023).

## 2.1 Relato de uma experiência

Antes de iniciar o relato de experiência, é importante destacar que a prática docente na zona rural apresenta particularidades significativas em comparação com a zona urbana, são realidades bastante diferentes, e exige adaptação por parte do professor. Nota-se que são contextos distintos, com alunos que muitas vezes têm vivências e realidades diferentes. Diante desse cenário, adaptar-me a essa nova realidade foi essencial. Desde o início, ao realizar uma avaliação sobre a receptividade dos alunos em relação à matemática, percebi que a disciplina não era tão bem recebida e que havia grandes dificuldades na compreensão dos conceitos e operações básicas.

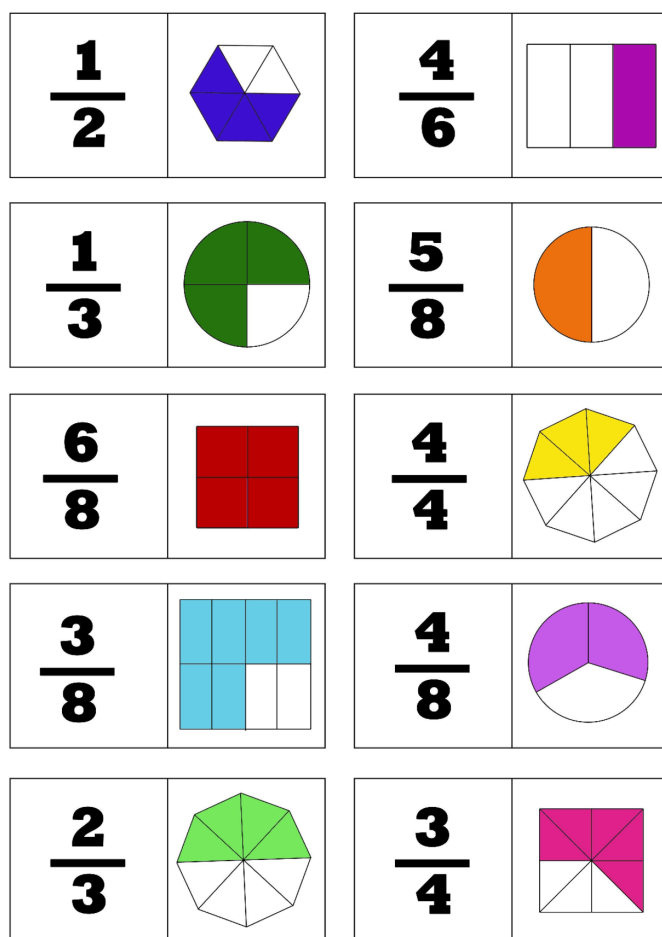
Diante dessa constatação, foi necessário buscar alternativas para despertar o interesse dos alunos pela matemática, tornando-a mais próxima da realidade deles. Para isso, busquei aplicar os conhecimentos adquiridos durante minha experiência como monitor do Projeto Mais Educação, quando atuei por mais de três anos em diferentes escolas, trabalhando a parte prática da matemática. Durante esse período, pude explorar o potencial da ludicidade como uma ferramenta para facilitar a aprendizagem da matemática, utilizando jogos, brinquedos e brincadeiras como recursos pedagógicos.

E com base na experiência vivenciada, antes de iniciar as práticas lúdicas em sala de aula, busquei orientações junto ao professor substituído, a fim de direcionar minhas ações e garantir que os objetivos fossem alcançados de maneira eficaz, pois eu estava ciente que o mesmo poderia me ajudar bastante, levando a sua experiência de atuação como um guia e entendendo que toda ajuda era bem-vinda naquele momento. E assim, o professor compartilhou comigo informações e dicas valiosas, baseadas em sua experiência anterior com a turma.

E dentre os jogos educativos utilizados em sala de aula, o dominó de frações se destacou como o mais atrativo para os alunos. Eles demonstraram um grande interesse por esse jogo, e muitos deles revelaram uma facilidade surpreendente em jogá-lo. Segundo os próprios alunos, essa facilidade se deve à tradição familiar de jogar dominó, especialmente entre seus parentes mais velhos. Nas famílias rurais, é comum encontrar pessoas que jogam baralho e dominó regularmente, o que cria uma familiaridade natural com esse tipo de jogo entre os alunos.

Essa preferência pelo dominó de frações pode ser atribuída, em parte, à ausência de jogos digitais e tecnológicos nas comunidades rurais. Diferentemente das áreas urbanas, onde as crianças têm acesso a uma variedade de jogos eletrônicos, nas áreas rurais é mais comum encontrar atividades de lazer mais tradicionais, como jogos de cartas e de tabuleiro. Essa falta de exposição a tecnologias digitais pode explicar o maior apelo dos jogos analógicos, como o dominó, entre os alunos rurais.

É sobre o dominó de frações, Silva (2021) destaca que o objetivo principal do jogo é oferecer aos alunos uma maneira prática e envolvente de explorar os conceitos relacionados às frações. Por meio desse jogo, pretende-se ajudá-los a entender como representar frações, praticar a leitura e escrita delas, e também desenvolver suas habilidades de observação, concentração e raciocínio matemático.



**Figura 1:** Cartas baralho de frações

Fonte: Google Imagens, 2024

Quando os alunos participam, são desafiados a reconhecer e relacionar frações de uma forma visual e prática. Isso não apenas reforça o entendimento sobre frações, mas também ajuda a internalizar conceitos abstratos de uma forma mais tangível e concreta. Como jogar:

- Colocar as peças com a face virada para baixo e embaralhá-las;
- No caso de dois jogadores, cada jogador pega 7 peças. No caso de 4 ou 5 jogadores, cada jogador pega 5 peças. As peças restantes ficam em um canto da mesa, pois podem ser utilizadas;
- Inicia o jogo quem tiver na mão a peça casada 1 e 1. Caso ninguém tenha essa peça, inicia quem tiver a peça casada  $\frac{1}{2}$  e  $\frac{1}{2}$  e assim por diante;



# V ENOPEM - Encontro Nacional Online de Professores que Ensinam Matemática

TEMÁTICA: *Carreira e Trabalho Docente dos Professores que Ensinam Matemática no Brasil*

<https://eventos.fapenmt.com.br/venopem>

ISSN: 2764-0450



- Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça na mesa, de modo que as partes das peças que se encostam representem a mesma parte do todo considerado;
- Caso o jogador não tenha peça para continuar o jogo, ele compra novas peças da mesa, até que possa jogar;
- Caso não haja mais peças da mesa a serem compradas, o jogador passa a vez;
- Ganha o jogo quem terminar com as peças da mão antes do adversário. Caso o jogo tranque é possível abrir, retirando uma peça de umas das pontas e colocando na outra até que o jogador continue o jogo (SILVA, 2021, p. 27).

Para a autora supracitada, o dominó reforça os conceitos ensinados em sala de aula pelo professor, ao mesmo tempo em que desenvolve o raciocínio lógico-matemático e habilidades de estratégia no jogo. Como recurso educacional, o jogo busca melhorar a compreensão dos alunos sobre o tema, proporcionando uma representação mais clara do assunto e permitindo que eles o vejam e apliquem na prática o que foi ensinado na teoria.

A utilização de jogos como ferramenta educacional aproxima os alunos do conhecimento, criando um ambiente que promove a investigação e a reflexão sobre conceitos por meio da interação, da troca de ideias e da colaboração entre os alunos. Durante o uso de jogos como recurso educacional na sala de aula, é natural que ocorram acertos e erros. Se os alunos cometem erros durante o jogo, eles têm a oportunidade de revisá-los durante as jogadas subsequentes, permitindo novas tentativas que levam a um aprendizado mais eficaz.

E ao implementar as atividades lúdicas, pude observar uma mudança significativa no comportamento dos alunos. Eles se tornaram mais participativos, engajados e dispostos a contribuir ativamente para as discussões em sala de aula. Durante as atividades, aproveitei para conversar com os alunos sobre seus jogos, brincadeiras e brinquedos favoritos, o que me permitiu estabelecer uma conexão maior com eles e adaptar as práticas pedagógicas às suas preferências e interesses. Além disso, busquei apoio pedagógico junto à coordenação da escola, que me forneceu materiais didáticos-pedagógicos específicos voltados para o uso do lúdico no ensino da matemática, enriquecendo ainda mais as atividades desenvolvidas em sala de aula.

Além dos jogos matemáticos disponibilizados pela escola, utilizei materiais de baixo custo e de fácil acesso, como tabuleiros improvisados e materiais recicláveis, para desenvolver atividades lúdicas em sala de aula. Priorizei jogos que estimulassem o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a aplicação dos conteúdos matemáticos de forma prática e divertida. Além disso, busquei estabelecer conexões entre os conteúdos abordados em sala de aula e o contexto vivencial dos alunos.



# V ENOPEM - Encontro Nacional Online de Professores que Ensinam Matemática

TEMÁTICA: *Carreira e Trabalho Docente dos Professores que Ensinam Matemática no Brasil*

<https://eventos.fapenmt.com.br/venopem>

ISSN: 2764-0450

GEPEME



UNEMAT  
Universidade do Estado de Mato Grosso

Pois, de antemão, considere que a comunidade onde a escola está inserida é marcada pela agricultura familiar, explorei situações-problema relacionadas às atividades agrícolas e comerciais realizadas pelas famílias dos alunos. Dessa forma, os estudantes puderam perceber a importância da matemática em suas vidas cotidianas e compreender como os conceitos matemáticos são aplicados no contexto em que vivem e que podem, por meio da matemática, ajudarem os seus pais. Nesse sentido, essa abordagem contribuiu significativamente para tornar o aprendizado da matemática mais significativo e relevante para os alunos.

E consciente de que esses alunos estão constantemente em contato com a matemática em suas atividades diárias, busquei estabelecer conexões entre os conteúdos matemáticos e suas vivências. Por exemplo, explorei as distâncias percorridas por eles no trajeto para a escola, os diferentes meios de transporte utilizados, como o ônibus escolar, bicicletas, motocicletas e rabetas (pequenas embarcações motorizadas), para ilustrar conceitos como medidas e proporções. Nesse contexto, por exemplo, ao trabalhar com frações, busquei explorar diversas situações reais de divisão de alimentos ou de materiais em quantidades iguais, estimulando os alunos a aplicarem os conceitos matemáticos em contextos familiares e na comunidade, considerando que a comunidade fica localizada na rodovia PA-159, e muitos alunos moram em vicinais ou em rios e igarapés.

E ao optar por abordar os conteúdos ludicamente, visei buscar contribuições significativas para o engajamento dos alunos nas aulas de matemática, bem como para a melhoria do desempenho estudantil e a compreensão dos conteúdos. Ao final do período em que atuei como professor substituto, pude perceber uma mudança positiva no interesse e na motivação dos alunos em relação à matemática, o que reforçou a importância do uso de estratégias pedagógicas diversificadas e contextualizadas para promover um ensino mais eficaz e significativo.

Além disso, ao incorporar atividades lúdicas em minhas aulas, levei em consideração o conhecimento prévio dos alunos sobre jogos e brincadeiras tradicionais e contemporâneas, dos quais eles mais gostam. Isso proporcionou um ambiente de aprendizado mais descontraído e motivador, favorecendo a assimilação dos conceitos matemáticos de forma mais significativa e prazerosa. Ao longo dos três meses em que atuei como professor substituto, pude perceber como tais práticas contribuíram para despertar o interesse e a curiosidade dos alunos em relação à matemática, além de fortalecer sua confiança nas próprias habilidades e competências nessa disciplina.



### 3. Considerações Finais

Durante o período que atuei como professor substituto de matemática, minha experiência foi marcada por um intenso processo de aprendizado e superação de desafios. Ao iniciar minha jornada, deparei-me com uma resistência significativa por parte dos alunos em relação à matemática, uma barreira que parecia insuperável. No entanto, ao longo desse período, pude constatar que a aplicação de práticas pedagógicas baseadas no lúdico e na exploração do contexto local se mostraram indispensáveis para romper essa resistência.

E por meio da inserção de atividades lúdicas e contextualizadas, conseguimos não apenas evidenciar a presença da matemática no cotidiano dos alunos, mas também torná-la mais acessível e relevante para eles. Essa abordagem possibilitou uma aprendizagem mais significativa e estimulante, pois os alunos puderam relacionar os conceitos matemáticos com situações reais e familiares, fortalecendo assim sua compreensão e interesse pela disciplina.

Essa experiência me proporcionou uma profunda reflexão sobre a importância de conhecer e valorizar as vivências diárias, assim como a realidade educacional local. Ao mergulhar nesse contexto, pude compreender as particularidades e desafios enfrentados por esses alunos, o que me levou a repensar minhas concepções sobre o ensino de matemática. Nesse sentido, essa vivência transformadora reforçou minha convicção de que é possível promover uma educação matemática significativa, mesmo em contextos desafiadores.

Acredito firmemente que, através da adoção de práticas pedagógicas inovadoras e sensíveis às necessidades dos alunos, podemos não apenas superar as dificuldades encontradas, mas também abrir caminho para uma aprendizagem mais eficaz e enriquecedora para todos os envolvidos. Em suma, encerro este relato de experiência com a certeza de que cada desafio enfrentado e cada lição aprendida contribuíram para meu crescimento profissional e para a construção de uma visão mais ampla e humanizada sobre o ensino e aprendizagem da matemática na zona rural.



## 4. Referências

BERNARDO, P. P. A Matemática no Ensino Médio: o conhecimento construído na escola e as avaliações externas como indicador de proficiência. **Rev. Eletrônica Pesquiseduca**. Santos, V. 12, n. 28, p. 731-752, 2020.

BORIN, J. **Jogos e Resolução de Problemas: Uma estratégia para as aulas de matemática**. 2ª ed. São Paulo: IME-SP, 1996.

BRASIL. PISA. Relatório Nacional. Brasília, DF: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2018.

BRASIL. Secretaria de educação fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARDOSO, F. P. Utilização de jogos voltados à lógica matemática aplicados ao ensino fundamental. 38 f. Monografia (Especialização em Ensino de Ciências). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

CUNHA, J. C. F. O uso de jogos como metodologia facilitadora do processo de ensino e aprendizagem de matemática nos anos iniciais do ensino fundamental. Monografia 51 f. Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Miracema – Miracema, TO. 2023.

LOPES, A. J. Os saberes da criança como ponto de partida para o trabalho pedagógico. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Apresentação** / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 2014.

SILVA, D. P. O jogo de dominó de frações no ensino e aprendizagem matemática. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Matemática) – 35 f. Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências e Tecnologia. Campina Grande, Paraíba, 2021.

SILVA, J. L.; NASCIMENTO, L. M.; DIAS, S. C. A Utilização dos Jogos Educativos no Processo de Ensino e Aprendizagem nas Figuras Geométricas Planas. 2013. (Apresentação de Trabalho/Congresso). Canoas, Rio Grande do Sul, 2013.

SANTOS, P. M.; SILVA, R.; REIS, C. O uso do jogo no ensino da Matemática. **Educação, Psicologia e Interfaces, Volume 2**, Número 3, p. 71-81, setembro/dezembro, 2018. ISSN: 2594-5343. DOI: <https://doi.org/10.37444/issn-2594-5343.v2i3.75>.