

A JOGABILIZAÇÃO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Janaína Aguiar¹
Jéssica de Oliveira e Silva Conceição²
Luiza Mariana de Oliveira Pinto³

Resumo: O trabalho foi desenvolvido na disciplina de Metodologia de Ensino da Matemática II do curso de Pedagogia na Universidade de Vassouras, campus Saquarema, teve como foco investigar como os jogos podem contribuir para o ensino da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental. Inicialmente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo, culminando em oficinas práticas em sala de aula. Segundo Grandó (2000), os avanços na psicologia que colocam o indivíduo como um aprendiz ativo tornaram possível o debate sobre metodologias que utilizam jogos na educação. Nessa perspectiva, foi realizado um jogo de tabuleiro humano, onde os alunos atuaram como peças principais. A atividade consistia em uma trilha de operações matemáticas, onde os discentes jogavam o dado, caminhavam pela trilha e resolviam questões matemáticas. Essa prática demonstrou como é possível ensinar matemática de forma ativa e prazerosa, evidenciando o potencial de aprendizado através do jogo. Além disso, outro grupo apresentou o "Jogo do Quadro Mágico", uma malha quadriculada onde deveriam formar o número 45 em todas as direções com números de 1 a 20, sem repetir. Este jogo foi levado para uma sala de 5º ano do ensino fundamental, recebendo ótima aceitação das crianças e proporcionando uma excelente experiência para o trabalho com raciocínio lógico, cálculo mental e interação social. De acordo com D'Ambrosio (2001), a aprendizagem da matemática deve ser contextualizada culturalmente, utilizando materiais concretos para ajudar os alunos a compreenderem e memorizarem melhor os conceitos matemáticos. A educação matemática torna-se mais significativa quando conecta os conteúdos aos contextos culturais dos estudantes. Enquanto Grandó aborda o uso de jogos educativos no ensino fundamental como uma ferramenta para tornar o aprendizado da matemática mais envolvente e acessível para os alunos, D'Ambrosio discute conceitos etnomatemáticos. O ensino da matemática deve reconhecer a diversidade, valorizando a cultura do educando, abordando conceitos matemáticos ao cotidiano e às tradições de diferentes grupos. Vale destacar que a aplicação prática dos jogos é um facilitador do ensino da matemática e pode ser ensinada de forma culturalmente inclusiva. Faz-se mister, ainda, salientar a relação e contribuição das metodologias ativas e o material concreto no ensino-aprendizagem na educação inclusiva. Nesse sentido, a educação inclusiva visa assegurar que todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou necessidades, tenham acesso a uma educação de qualidade. No ensino da matemática, a utilização de materiais concretos e metodologias ativas são estratégias eficazes para favorecer a inclusão. De acordo com Valente (2014), ao adotarmos essas metodologias, incentivamos os alunos a assumir um papel ativo na construção do próprio conhecimento, sendo essencial para atender às diversas necessidades de aprendizagem. Desta forma, permiti-se aos alunos acessar

¹ Graduanda pela Universidade de Vassouras. E-mail: ninalive2009@gmail.com

² Graduanda pela Universidade de Vassouras. E-mail: Jessica.saquaa@gmail.com

³ Graduanda pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. E-mail: Luizamarianadeoliveira@gmail.com

informações variadas, colaborar com colegas e produzir trabalhos que evidenciem sua compreensão. Essa característica é particularmente relevante na educação matemática, facilitando um ensino personalizado que apoia a inclusão ao atender às diferentes formas de aprendizado e necessidades dos discentes. O estudo evidenciou que a incorporação de jogos no ensino da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental promove avanços significativos no processo de aprendizagem, tornando-o mais envolvente e eficaz.

Palavras-chave: Matemática; Metodologia ativa; Ensino.

REFERÊNCIAS

D'AMBROSIO, U.. Etnomatemática: Elo entre as Tradições e a Modernidade. Editora Autêntica, 2007.

GRANDO, Regina Célia. **Jogos na Educação Matemática: Conceitos e Sugestões para o Ensino Fundamental**. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

VALENTE, J. A. (2014). Metodologias ativas e educação a distância: Aprendizagem centrada no aluno em atividades colaborativas. In **Educação a Distância: O Estado da Arte**. Pearson Education, 2014. p. 95-112