

USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DE ALFABETIZAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL



KÁTIA FAUSTINA DE PAULA

Possui graduação em Licenciatura em Artes Plásticas pela faculdade Paulista de Artes (2007); Pós-lato sensu em Arte-terapia na Universidade São Judas Tadeu (2009); Graduação em Pedagogia na Universidade Nove de Julho (2015).

RESUMO

Este trabalho quer mostrar, de forma explicada e baseada em exemplos, como os jogos podem ajudar muito na aula de matemática. Os jogos são brincadeiras que ensinam enquanto a criança se diverte, ajudando a entender melhor números, formas e regras. Quando brincamos com jogos, aprendemos juntos e conseguimos entender a matemática sem ficar entediados. Além disso, brincar na sala de aula faz com que todos possam participar, mesmo quem tem mais dificuldade. Os jogos ajudam a resolver problemas, a pensar melhor e tornam a matemática muito mais interessante. Por isso, este texto vai falar sobre como jogos podem tornar o aprender matemática mais fácil, divertido e especial para todas as crianças. O objetivo deste trabalho é mostrar como os jogos ajudam no aprendizado de Matemática para alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. O objetivo deste trabalho é mostrar como os jogos ajudam no aprendizado de Matemática para alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Matemática; Jogos Matemáticos; Anos iniciais do Ensino Fundamental.

INTRODUÇÃO

O aprendizado da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental é essencial, pois nesse período a criança constrói as bases do raciocínio lógico e desenvolve habilidades cognitivas fundamentais em benefício ao entendimento do contexto que o cerca. O contato com conceitos como números, operações, medidas e formas geométricas possibilita à criança organizar o pensamento, reconhecer padrões e formular meios para superar situações-problemas. Para mais, a

matemática se vale ao despertar da autonomia, já que seu uso está presente em situações cotidianas, como interpretar horários, lidar com dinheiro e compreender noções de tempo e espaço. Dessa forma, aprender matemática desde cedo fortalece a capacidade de raciocínio e amplia as condições para aprendizagens futuras.

Outro aspecto importante é que a matemática estimula a criatividade e a perseverança na busca por soluções. Ao propor desafios e situações-problema, o professor oferece à criança a oportunidade de experimentar diferentes caminhos, lidar com erros de maneira construtiva e consolidar a confiança em suas próprias capacidades. Essa vivência vai além do âmbito escolar, já que corrobora com a abertura do pensamento humanizado, reflexivo, maduro e competente para desvendar as adversidades da vida social. Nessa configuração, a matemática nos anos iniciais se encarrega não apenas uma função acadêmica, mas também formativa, sendo imprescindível à formação plena.

Pesquisas em Educação Matemática mostram que exercitar os jogos nos espaços escolares nos anos iniciais pode transferir o modo como as crianças aprendem. Ao invés de utilizar apenas livros e exercícios repetitivos, os jogos incentivam o interesse dos alunos, promovem a interação social e ajudam no desenvolvimento das habilidades matemáticas desde cedo, obedecendo a regularidade de aprendizagem discente.

A autora Maldaner (2011) explica que, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, usar jogos nas aulas de matemática é fundamental para ajudar as crianças que acham a matéria difícil. Segundo ela, os jogos ajudam os estudantes a se interessarem mais pela matemática, tornando o aprendizado mais legal e fácil de entender. Os especialistas em educação dizem que, sem motivação, os alunos não aprendem bem e podem esquecer rapidamente o que viram. Por isso, aprender com sentido é importante, pois as crianças conseguem entender de verdade o que estudam. Maldaner (2011) destaca que, quando os professores usam jogos, as atividades ficam mais interessantes e as crianças conseguem aprender de forma divertida e gostosa, fazendo com que a matemática faça sentido para todos.

O maior desafio, segundo Maldaner (2011), é como os professores tornam a matemática interessante para os discentes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Uma dica é usar jogos para ajudar no aprendizado, pois eles deixam as aulas mais divertidas, animadas e fáceis de entender. Assim, aprender matemática pode ficar menos difícil e mais legal para todo mundo. Quando usamos jogos para aprender, as crianças participam mais e se sentem parte da aula. Isso ajuda a turma a conversar, trabalhar em grupo e ajudar os amigos. Jogar faz pensar bastante e entender melhor as ideias de matemática. Além disso, brincar com os amigos nos jogos faz a turma discutir e entender juntos, deixando tudo mais simples e divertido de aprender.

Observar as jogadas feitas durante os jogos ajuda o professor a entender como as crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental pensam e aprendem matemática. Ao ver como resolvem desafios, o professor vê onde precisam de mais ajuda ou onde já sabem bem. Essa forma de ensinar com jogos deixa as aulas mais animadas e ajuda cada criança a aprender de um jeito especial. Usar jogos facilita o estudo, faz as crianças colaborarem mais, exercita o pensar rápido e mostra ao professor como está a turma. Por isso, aprender matemática pode ser divertido, interessante e

fácil. Os jogos ajudam a tornar isso possível para todos nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Usar jogos como instrumento pedagógico ajuda a criar um espaço descontraído para aprender de verdade. O jogo incentiva autonomia, pois cada criança pensa e decide, ficando feliz ao resolver desafios, como fala Silveira (2014)). Aprender jogando liga várias matérias, desenvolvendo capacidades úteis em diferentes áreas. Em matemática, jogos deixam a matéria mais divertida, saindo do jeito muito difícil e complicado. Contudo, o docente dos anos iniciais do Ensino Fundamental precisa planejar bem como usar os jogos, para não virar só uma brincadeira. Regras coerentes e testar o jogo antes são dicas importantes para que a aula seja legal e de aprendizado. O professor pode escolher vários tipos de jogos, mas sempre do jeito certo, como diz Novelo (2005). Assim, os jogos realmente ajudam as crianças a aprenderem, deixando a aula animada e interessante. Usar jogos como ajudante no ensino de Matemática muda como aprendemos e ensinamos. Com isso, surge a pergunta: De que forma os jogos ajudam na alfabetização matemática das crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental?

O objetivo geral deste trabalho foi mostrar como os jogos ajudam no aprendizado de Matemática para alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Entre os objetivos específicos foram: entender como os jogos facilitam o ensino desse conteúdo matemático; compreender quais tipos de jogos podem ser usados nas aulas de matemática; averiguar como o professor pode contribuir com o ensino e aprendizagem matemático.

Os jogos podem ser um recurso essencial para deixar a Matemática mais interessante, principalmente porque muitos estudantes acham a matéria difícil. Quando brincam, as crianças ficam mais curiosas e atentas, trazendo frescor à aprendizagem. Os jogos também ajudam a reforçar o que foi ensinado, permitindo que quem tem mais dificuldade consiga acompanhar o grupo, além de incentivar a colaboração e a amizade entre os colegas durante as atividades. Assim, os jogos educativos contribuem para que os alunos dos anos iniciais aprendam matemática com mais facilidade e alegria.

DESPERTAR MATEMÁTICO

Segundo Maldaner (2011), matemática, que vem do grego “conhecer, aprender”, é essencial para o pensamento lógico das crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Surgiu há milhares de anos, na Mesopotâmia e no Egito, crescendo junto da Aritmética e Trigonometria, ajudando todos a resolver situações do cotidiano. Aranão (2004) ressalta:

O conceito numérico abstrato começou a aparecer na Mesopotâmia e no Egito a partir do terceiro milênio a.C. Cada número é associado a um sistema de unidades, criando uma representação (por exemplo, ‘dois’ de ‘duas ovelhas’). Os primeiros sistemas de escrita surgiram para atender à necessidade de calcular, dividir e distribuir a riqueza material da sociedade. Em outras palavras, para que uma sociedade possa criar uma escrita, é necessário que haja necessidades materiais (ARANÃO, 2004, p. 23).

Aranão (2004) indica que ensinar matemática deve envolver situações reais da vivência dos estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Exemplos do dia a dia, trazidos pelos alunos e professores, são importantes para tornar o conteúdo significativo e útil. Para muitos estudantes

dessa etapa, ainda existe a ideia de que:

As concepções excessivamente formalistas que tem imperado entre os matemáticos, tem influenciado grandemente o ensino desta disciplina, de modo que, tanto as concepções didáticas mais clássicas de tendência algorítmica, como as mais recentes, vinculadas à concepção estruturalista e à matemática moderna, a manipulação de signos e a predominância dos aspectos sintáticos sobre os semânticos tem sido uma constante (GOMEZ-GRANELL, 2003, p. 259).

De acordo com o autor, as crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental ficam mais interessadas nas atividades quando conseguem ligar o que aprendem na escola com o que vivem no dia a dia, especialmente usando brincadeiras. Enfatiza-se que o professor de matemática analise como os pequenos pensam, explicam e resolvem problemas. Os jogos são ferramentas que ajudam a turma a usar a criatividade. Brincadeiras como quebra-cabeças, por exemplo, criam momentos para desenvolver o pensamento rápido e o raciocínio lógico. A autora aponta que essas atividades são essenciais para estimular o aprendizado das crianças nessa fase (MALDANER, 2011).

Para aprender matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, é válido pensar em diferentes formas de tornar o conteúdo interessante. As experiências que os estudantes já vivem ajudam bastante nesse processo, pois trazem situações diversas e maneiras criativas de usar o que já aprenderam. Assim, para Selva (2009), estudar matemática na escola significa continuar a construir o raciocínio lógico-matemático, algo que começa desde cedo.

Souza (2010), abordando “Alfabetização Matemática: Considerações sobre a teoria e a prática”, recomenda que o professor pense em quatro pontos importantes ao planejar atividades, para que todos aprendam bem. No ensino da matemática, especialmente com jogos, isso também deve ser considerado.

Uma atividade é considerada uma boa situação de aprendizagem quando: 1. Os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental devem usar tudo que já sabem para pensar sobre o que a professora propôs; 2. As crianças precisam resolver desafios e tomar decisões de acordo com o que estão construindo; 3. O conteúdo estudado deve continuar ligado ao que vivem na sociedade; 4. A forma como as tarefas são organizadas tem que garantir que todos possam conversar, trocar ideias e interagir bastante. Isso só acontece quando a professora observa sua maneira de ensinar e planeja aulas diferentes para ajudar cada um a aprender melhor, aprimorando seu trabalho cada vez mais (SOUZA, 2010).

OS JOGOS

A palavra “jogo”, que vem de “jocu”, quer dizer brincadeira, é como um reflexo da vida, pois envolve desafios, escolhas e equilíbrio, como no dia a dia (ARANÃO 2004). Jogos são atividades divertidas, com regras definidas, que todos precisam seguir.

Aranão (2004) fala que a escola nos anos iniciais do Ensino Fundamental precisa de novas formas de ensinar. Ele sugere que as professoras tragam para a sala ideias diferentes e pensem sobre como as crianças aprendem matemática. Quando a professora ensina, ela usa o que aprendeu no curso, mas também observa e ajusta sua maneira de ensinar, melhorando sempre.

Segundo Aranão (2004), jogo é uma brincadeira livre e divertida, mas que tem regras escolhidas pelo grupo e obstáculos que precisam ser superados. Por isso, o jogo precisa de liberdade para brincar, mas também exige que as crianças tentem vencer os desafios juntos. Assim, jogar não é só repetir o que já foi feito, mas viver experiências novas e aprender de um jeito diferente.

Smole (2007) ressalta que, para estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, o jogo é valorizado pelo prazer da brincadeira, sendo o momento lúdico mais importante do que aprender algo novo ou ganhar. Ao jogar, as crianças experimentam alegria, aprendem a pensar de formas diferentes e a interagirem simultaneamente. Elas também podem observar como os colegas resolvem desafios, defender suas ideias e aprender a confiar em si mesmas. Assim, os jogos em sala estimulam o raciocínio, a linguagem e a colaboração entre todos.

Encorajar a exploração de uma grande variedade de ideias matemáticas relativas a números, medidas, geometria e noções rudimentares de estatísticas, de forma que as crianças desenvolvam conservem um prazer e uma curiosidade acerca da matemática (SMOLE, 2007, p. 62).

Os jogos viram ferramentas muito legais para ajudar quem ensina na escola. Segundo Maldaner (2011), se aprender matemática serve para a gente pensar melhor, criar ideias, resolver problemas e entender o mundo, é bom usar jeitos diferentes para ensinar, como brincadeiras com regras. Não tem um único jeito certo de ensinar matemática, mas conhecer muitos modos ajuda os professores a fazerem aulas diferentes e criativas.

Maldaner (2011) diz que agora os jogos estão mais presentes nas escolas para deixar as aulas mais divertidas. Grande parte dos professores usa jogos para fazer com que aprender seja interessante e todo mundo goste de participar junto.

Souza (2010) mostra que, para aprender bem, é importante: 1. Usar tudo o que a criança já sabe para pensar sobre o que a professora propõe; 2. Resolver problemas e escolher o que fazer com base nas atividades; 3. Estudar assuntos ligados ao dia a dia e ao mundo; 4. Realizar tarefas que permitam conversar, trocar ideias e brincar juntos.

Só dá certo quando o professor observa como ensina e cria aulas diferentes para ajudar cada criança, sempre melhorando seu trabalho. Assim, “o aluno é o verdadeiro agente e responsável último por seu próprio processo de aprendizagem, e esta se dá por descobrimento ou reinvenção, sendo a atividade exploratória um instrumento eficaz para a aquisição de novos conhecimentos” (SMOLE, 2007, p. 12).

Os jogos são usados como uma maneira divertida para ajudar a pensar, pois permitem que os alunos resolvam problemas parecidos com os que vivem no dia a dia. Ao brincar, além de aprender Matemática, a criança desenvolve o raciocínio e aprende a tomar decisões, colaborando com os colegas e respeitando regras importantes.

[...] o caráter dinâmico e refletido esperado com o uso do material pelo aluno não vem de uma única vez, mas é construído e modificado no decorrer das atividades de aprendizagem. Além disso, toda a complexa rede comunicativa que se estabelece entre os participantes, alunos e professor, intervém no sentido que os alunos conseguem atribuir à tarefa proposta com um material didático (SMOLE, 2007, p. 12).

Maldaner (2011) mostra que os jogos nas aulas servem não só para deixar o momento divertido, mas também para ajudar as crianças a entenderem ideias novas, despertando interesse e vontade de pensar mais, pois assim a aprendizagem fica mais fácil e interessante para todo mundo.

Acredita-se, assim, que a introdução de vocabulário específico nas primeiras séries do ensino fundamental não seja prejudicial, desde que antes exista a real necessidade em utilizá-lo. Todas as expressões e termos em uso pelos alunos devem estar sempre repletos de significados (KLÜSENER, 2000, p. 181).

Os jogos ajudam a criança a usar a cabeça, ficar curiosa, trabalhar em grupo, ser amiga e confiar em si. Quando a turma brinca, é bom ter “um objetivo para ser desenvolvido, embasando e dando suporte ao uso. Também é importante que sejam colocados problemas a serem explorados oralmente com os alunos, ou para que elas em grupo façam uma investigação sobre eles” (SMOLE, 2007, p.14).

Brincar em Matemática nos últimos anos do fundamental faz a criança pensar e também sentir que pode ficar mais próxima dos colegas. Vale lembrar que “se o ensino foi baseado muito mais na aplicação de regras que na compreensão do significado, talvez o ‘ilógico’ fosse os alunos se interessarem por tais significados” (GOMEZ-GRANELL, 2003, p. 266).

Maldaner (2011) aponta que o uso de jogos permite que crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental se aproximem dos conteúdos matemáticos, pois, ao brincar, aprendem regras, linguagens e trocam ideias. A abordagem lúdica provoca um saber, fazendo com que o conhecimento seja construído de forma divertida e significativa. Segundo Maldaner (2011), quando os jogos são usados nas aulas, ficam mais fáceis de entender os conceitos, pois os alunos exploram, questionam e descobrem juntos. O trabalho do professor é essencial para planejar jogos que envolvam toda a turma, promovendo desafios colaborativos e ajudando cada um a aprender de acordo com suas necessidades.

Maldaner (2011) ressalta que, para estudantes dessa faixa etária, brincar não é só passatempo, mas parte do jeito de aprender. Quando os jogos estão ligados ao que se aprende, os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental conseguem assimilar melhor o conteúdo, tornando o estudo mais prazeroso e interessante. Por meio das atividades lúdicas, há um estímulo à criatividade e ao pensamento crítico, pois as crianças são desafiadas a buscar soluções para situações novas. Os jogos efetivam um instrumento favorável ao processo de aprender, pois possibilitam a integração entre diferentes áreas do conhecimento, vinculando os conceitos matemáticos às experiências reais. Além disso, o espaço escolar se torna mais atraente e colaborativo, no qual os alunos aprendem a respeitar regras, trocar vivências e conhecem o apoio mútuo. Nessa acepção, jogar em sala não apenas motiva, mas também estabelece laços entre todos, fazendo com que o ensino e a aprendizagem possam se tornar mais elucidativo e entusiasmado.

Assim, percebe-se que aprender pode ser divertido e produtivo nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para isso, usar jogos é uma estratégia eficiente, pois ajudam crianças dessa faixa etária a pensar de forma criativa e aprender de maneira prazerosa. A utilização frequente de jogos diversificados oferece ao professor a oportunidade de acompanhar de perto o progresso individual de cada criança, identificando suas potencialidades e dificuldades. Dessa forma, torna-se possível adaptar as estratégias pedagógicas conforme as necessidades específicas dos estudantes, garan-

tindo um processo de ensino mais inclusivo, dinâmico e eficaz (GOMEZ-GRANELL, 2003).

Por meio do brincar, os estudantes têm a oportunidade de experimentar, errar e tentar novamente, construindo o conhecimento de maneira significativa. Essas experiências lúdicas também aumentam a confiança, favorecem a socialização e permitem ao professor perceber melhor as potencialidades e necessidades de cada criança, adaptando as estratégias pedagógicas para incluir toda a turma no processo de aprendizagem. Dessa forma, o uso de jogos não só facilita o entendimento de conceitos matemáticos, mas também contribui para o crescimento pessoal, social e cognitivo dos estudantes (GOMEZ-GRANELL, 2003).

O PAPEL DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO DA ALFABETIZAÇÃO MATEMÁTICA

Entender a alfabetização hoje quer dizer perceber que ela é cheia de ideias e formas de aprender. Além de ler e escrever, existe um monte de jeitos de pensar, agir e valores que ajudam a entender tudo, sempre do nosso jeito. Para juntar “conexões entre a linguagem matemática e a língua ordinária, a Alfabetização Matemática deve proceder a um trabalho de comunicação, contextualização, leitura, escrita e, acima de tudo, de envolvimento do aluno na construção do conhecimento” (SOUZA, 2010, p. 7).

Pensar a alfabetização do jeito da matemática faz a gente pensar que “o processo de formação, atualização e especialização passe por momentos de vivência, de reflexão, de conceitualização e de sistematização de saberes e conhecimentos” (CUBERES, 2006, p.15). Se não fizermos assim, pode acontecer de aprendermos só porque alguém mandou, sem entender ou saber o motivo.

Os jogos, dentro da sala de aula, podem ser organizados em tipos diferentes: por categorias, por idade dos alunos ou pelo grau de desafio. Pensando nos anos iniciais do Ensino Fundamental, os jogos geralmente são separados em três grupos, seguindo Silveira (2014): jogos de estratégia, jogos de treino e jogos de formas geométricas, mas alguns podem misturar características desses grupos.

Esses jogos de estratégia são muito importantes para ajudar as crianças a desenvolver o raciocínio lógico. Eles criam situações em que os alunos precisam pensar bem, planejar jogadas e bolar ideias para alcançar as metas do jogo. Ao contrário de jogos que dependem apenas da sorte, nos jogos de estratégia o que vale mesmo são as decisões de quem está jogando, o que é ótimo para treinar o pensamento lógico (GOMEZ-GRANELL, 2003).

Além disso, esses jogos pedem que os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental pensem bastante antes de agir, analisando cada jogada e refletindo no que pode acontecer depois. A habilidade de imaginar o que o colega vai fazer e mudar a própria ideia é útil em muitos momentos do dia a dia (GOMEZ-GRANELL, 2003).

Jogos como xadrez, resta um e damas são famosos porque fazem a criança planejar passos adiante, pensar nos diferentes casos e criar estratégias conforme a situação. No xadrez, por exem-

plo, é importante tentar adivinhar o que pode acontecer nas próximas jogadas. Já no resta um e nas damas, a atenção e o planejamento dos movimentos são essenciais para aprender e melhorar (DANYLUK, 2010).

Quando os professores trazem jogos de estratégia para as aulas de matemática, ajudam as crianças a pensar de formas diferentes, fazer escolhas e resolver desafios. Jogando, os alunos treinam o raciocínio, aprendem a decidir o que fazer em cada jogada e criam maneiras novas de chegar ao objetivo, o que deixa todos mais espertos para aprender (DANYLUK, 2010).

Já os jogos de treino, também chamados de jogos para fixar o que foi estudado, são importantes porque deixam o momento de aprender mais divertido e envolvente. Em substituição a atividades no caderno, as crianças podem brincar, conversar e praticar juntas, tornando mais fácil lembrar o que estudaram (DANYLUK, 2010).

Alguns exemplos divertidos de jogos matemáticos são o bingo das tabuadas e jogos de tabuleiro com cartas de perguntas e respostas. O bingo das tabuadas é ótimo para praticar multiplicação. Cada colega recebe um cartão com resultados de contas, e o educador faz perguntas de multiplicar. Quem acertar marca no cartão e aprende brincando, ficando mais rápido com os números. Jogos de tabuleiro com cartas de perguntas ajudam a praticar diferentes ideias matemáticas. Quem joga precisa responder às perguntas para avançar no tabuleiro. Assim, o jogo reforça o que foi aprendido e faz com que todo mundo participe e converse sobre matemática (DANYLUK, 2010).

Esses jogos não só servem para lembrar os conteúdos, mas também permitem que as crianças usem o que sabem em situações novas. Brincar deixa o momento de aprender mais divertido e faz com que todos fiquem atentos e gostem de participar (GOMEZ-GRANELL, 2003, p. 282).

Ao trocar os exercícios comuns por jogos, a turma se diverte enquanto aprende, porque as brincadeiras fazem todos pensarem juntos e ajudam a lembrar o que já foi estudado. Assim, o estudo fica mais animado e fácil de entender. Como dizem Galvão e Nacarato (2013, p. 83), referente “à alfabetização matemática, percebemos que a ela se atribui ao aprender a ler e a escrever códigos, sistemas, noções básicas de lógica, aritmética, geometria, tendo, sempre, como forma de registro a linguagem da matemática formal”.

O professor, ao escolher jogos para a sala, pode agir de modos diferentes e precisa planejar bem, pensando em como cada brincadeira vai ajudar a turma a aprender (GOMEZ-GRANELL, 2003). Dessa forma, aprender Matemática é saber o que se “lê e escreve o que se compreende a respeito das primeiras noções de lógica, de aritmética e geometria. Assim, a escrita e a leitura das primeiras ideias matemáticas podem fazer parte do contexto de Alfabetização (DANYLUK, 2010, p.12).

É muito importante que a professora mostre como os jogos estão ligados aos conteúdos de Matemática e às habilidades que precisam ser aprendidas. Com isso, toda a escola vê que jogar ajuda muito no aprender, e não é só brincar. O professor pode usar o jogo para ensinar, como diz Smole (2007): ele serve tanto para aprender quanto para se divertir. Quando o educador usa jogos para ensinar, consegue fazer com que assuntos difíceis fiquem mais fáceis e interessantes. Assim, quem estuda percebe para que serve o que aprende e fica mais feliz na aula.

Ao mesmo tempo, quando a professora usa jogos, ela cria uma sala mais animada e tranquila. Isso faz os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental gostarem mais de aprender, porque brincar deixa todos felizes e querendo participar. O jogo, quando bem escolhido, não é só diversão, é uma maneira de aprender matemática de verdade. Assim, a professora consegue ensinar o que precisa e ainda faz a turma gostar das atividades. Usar jogos desse jeito faz todos aprenderem mais fácil e com vontade, mostrando que brincar e estudar podem andar juntos na escola (SMOLE, 2007).

A avaliação de atividades feitas com jogos leva em conta o que se queria ensinar no começo. O professor observa se todos estão aprendendo o que foi planejado e se pode mudar algum jeito de ensinar para melhorar. Diferente das provas, quando se joga, o aluno dos anos iniciais do Ensino Fundamental não sente que está sendo testado de verdade. Isso deixa tudo mais fácil, pois o professor consegue perceber melhor o que cada um está entendendo e ajuda a superar as dúvidas, enquanto todo mundo brinca e aprende junto (SMOLE, 2007).

Quando não tem aquela pressão de prova, todo mundo consegue brincar e aprender sem ficar nervoso. O professor presta atenção em como cada um joga e usa as ideias de Matemática, vendo se todos estão entendendo. Como ninguém sente que está sendo testado, fica mais fácil falar o que pensa, tirar dúvidas e conversar com o professor. Assim, os professores descobrem se alguém está com dificuldade e podem mudar a maneira de ensinar, deixando tudo mais fácil. Por isso, jogar não é só diversão à toa, mas sim:

O que quero salientar é que todos os diferentes procedimentos de ensinar não deixam de ser regras e são interpretadas pelo aluno. Os professores ditos “construtivistas” optariam pela regra do “tenho e devo” ou dos “palitinhos vermelhos e dos palitinhos azuis”. Estas servem para ilustrar a formalização, mas não são garantias da aprendizagem do aluno. Os professores ditos “tradicionais” não desenvolveriam essas etapas com estas regras e iriam direto ao algoritmo. O sentido que o aluno dará a regra não está previsto pelo professor, o que o professor pode prever é se a regra tem sentido. Tem sentido ensinar com palitinhos vermelhos e azuis? O aluno será captado pela ideia da compensação de n palitinhos vermelhos e de m palitinhos azuis? Caso a regra tenha sentido para o aluno, outra pergunta é pertinente: o aluno saberá transpor a regra dos palitinhos para a operação formalizada sem dispor de palitinhos? (SILVEIRA, 2014, p. 49).

Quando o professor usa jogos para ver como cada criança aprende, a sala fica mais tranquila e todos se sentem mais seguros. Assim, o professor percebe quem precisa de ajuda e pode mudar a aula para que todos aprendam melhor, tornando o momento divertido e também importante para aprender de verdade. Além disso, esse tipo de atividade estimula o respeito às diferenças, já que cada estudante tem seu ritmo e jeito de pensar, e o jogo oferece espaço para que todos possam participar (SMOLE, 2007).

Os jogos também favorecem o diálogo entre colegas, pois muitos desafios só são resolvidos quando há cooperação e troca de ideias. Isso fortalece o espírito de grupo, a capacidade de argumentação e o respeito por opiniões diferentes. Ao jogar, as crianças vivenciam situações de vitória e derrota, aprendendo a lidar melhor com as emoções e a aceitar desafios de forma positiva (SMOLE, 2007).

Outra vantagem do uso dos jogos é aproximar a Matemática do cotidiano dos alunos, mostrando que os conceitos aprendidos na escola estão presentes em situações reais e podem ser

usados fora da sala de aula. Dessa maneira, o aprendizado se torna mais significativo e desperta maior interesse pela disciplina (SMOLE, 2007).

Por fim, ao incorporar jogos no ensino, o professor renova suas práticas, tornando as aulas mais dinâmicas e abertas à participação ativa dos estudantes. Proporcionando não somente o despertar do raciocínio lógico, como também a abertura para pessoas reflexivas, criativas e com gosto pelo conhecimento (SMOLE, 2007).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos são valiosos recursos didáticos nos anos iniciais do Ensino Fundamental, pois ajudam a aprender matemática de um jeito divertido e prático. Com jogos, fica mais fácil entender números e contas, porque dá para ver, mexer e pensar junto com os colegas. Jogando, a criança aprende a fazer contas, resolver desafios e até pensar com mais atenção. Além disso, os jogos ensinam a trabalhar em grupo e a ter mais vontade de aprender matemática todo dia na escola.

Ao incorporar jogos nas aulas, cria-se um ambiente em que aprender matemática se torna uma experiência natural e envolvente. As crianças, ao brincarem, absorvem conceitos de forma espontânea, sem a pressão de provas ou avaliações formais, o que contribui para diminuir a ansiedade em relação à disciplina. Além disso, o prazer do jogo desperta curiosidade e provoca o engajamento infantil, encorajando a descoberta de novos conhecimentos de forma autônoma e prazerosa desafios matemáticos. Perante à ludicidade, os discentes não somente solucionam problemas, como também desenvolvem habilidades importantes, como cooperação, respeito mútuo e comunicação. Ao interagirem nos jogos, trocam estratégias, esclarecem dúvidas entre si e aprendem que errar faz parte do processo. Assim, cada vitória ou superação de dificuldade torna-se motivo de celebração coletiva, fortalecendo os vínculos com os colegas e favorecendo a construção de um ambiente educativo pautado na empatia e no respeito.

Outro ponto relevante é que, ao vivenciarem situações concretas propostas pelos jogos, as crianças conseguem relacionar a matemática com o cotidiano, percebendo sua utilidade fora da sala de aula. Nessa configuração, o ensino deixa de ser utópico, tornando-se mais próximo da realidade delas. Portanto, o uso de jogos nas aulas de matemática não apenas descomplexifica a aprendizagem, mas também gera alternativas para o desenvolvimento de competências sociais, emocionais e cognitivas essenciais para a formação integral dos estudantes.

Em resumo, professoras e professores têm um papel importante ao escolher e ajustar jogos pensando nos objetivos da aula, garantindo que as atividades sejam interessantes, adequadas e apropriadas para o que as crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental precisam aprender. Usando jogos nas aulas, a matemática fica mais divertida e fácil de entender, ajudando cada estudante a construir um conhecimento matemático sólido e gostoso, que acompanha o aluno durante toda a escola.

REFERÊNCIAS

ARANÃO, Ivana V. D. **A matemática por meio de brincadeiras e jogos**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2004.

CUBERES, Maria T. González; DUHALDE, Maria Elena. **Encontros iniciais com a matemática**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

DANYLUK, O. S. **Alfabetização Matemática: a escrita da linguagem matemática no processo de alfabetização**. In: BAUMANN, A. P. P.; MIARKA, R.; MONDINI, F.; LAMMOGLIA, B.; BORBA, M. C. (Orgs.). *Maria em Forma/Ação*. Rio Claro: Editora IGCE, 2010. 1 CD.

GALVÃO, E.; NACARATO, A. **O Letramento Matemático e a Resolução de Problemas na Província Brasil**. *Revista Eletrônica de Educação*, São Carlos, v.7, n.3, p. 81-96, 2013. Disponível em: <http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/viewFile/849/293>. Acesso 3 ago. 2025.

GOMEZ-GRANELL, C. **Aquisição da Linguagem Matemática: símbolo e significado**. In: TEBEROSKY, A.; TOLCHINSKY, L. **Além da Alfabetização: a aprendizagem fonológica, ortográfica, textual e matemática**. São Paulo: Ática, 2003.

KLÜSENER, R. **Ler, escrever e compreender a matemática, ao invés de tropeçar nos símbolos**. In: NEVES, I. C. B.; SOUZA, J. V.; SCHÄFFER, O.; GUEDES, P. C.; KLÜSENER, R. (orgs.). **Ler e escrever: compromisso de todas as áreas**. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 2000.

MALDANER, A. **Educação Matemática: fundamentos teórico-práticos para professores dos anos iniciais**. Porto Alegre: Mediação, 2011.

SILVEIRA, M. R. A. **Tradução de textos matemáticos para a linguagem natural em situações de ensino e aprendizagem.** Educação Matemática e Pesquisa, São Paulo, v.16, n.1, pp. 47-73, 2014. Disponível em: <<<http://revistas.pucsp.br/index.php/emp/article/view/15338>> Acesso em [10/09/2014](#)>. Acesso 3 ago. 2025.

SMOLE, K. S. **Jogos matemáticos de 1º ao 5º ano.** Porto Alegre: Artemd, 2007.

SOUZA, Kátia do Nascimento Venerando de. **Alfabetização Matemática: Considerações sobre a teoria e a prática.** 2010. Disponível em: < <https://repositorio.uft.edu.br/bitstream/11612/3545/1/TCC-%20Monografia%20Pedagogia%20-%20D%C3%A9bora%20Ferreira%20da%20Cunha.pdf>>. Acesso 4 ago. 2025.