



PERCEPÇÕES DE ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO SOBRE O USO DE JOGOS DIDÁTICOS NA APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA: um relato experiência através do PIBID

Joaquim Fragoso Pinto Filho¹

Matheus Alves Barbosa²

Patrícia Barbosa da Silva³

Teófilo Viturino da Silva⁴

Rosa Maria de Oliveira Teixeira de Vasconcelos⁵

RESUMO

Esse trabalho tem por objetivo analisar a percepção de estudantes do ensino médio acerca do uso de jogos como recurso didático no processo de aprendizagem da matemática, a partir de intervenções realizadas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. Diante disso, a proposta surgiu a partir das observações realizadas em sala de aula, nas quais foi possível perceber que o ensino baseado apenas na exposição teórica e em práticas tradicionais, não têm alcançado os resultados esperados de engajamento e compreensão dos estudantes. Diante desse cenário, consideramos que a inserção de jogos didáticos constitui uma das alternativas para tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas, promovendo a motivação e a participação ativa no processo de construção do conhecimento. Esse entendimento, encontra-se baseado em estudos que abordam a função educativa dos jogos, em especial nas contribuições de Kishimoto (1996) e Soares (2013), bem como na literatura específica da educação matemática, representada por autores como Aranão (2007), os quais destacam o potencial do lúdico na promoção da aprendizagem e no desenvolvimento do raciocínio lógico. Assim, a pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo e foi desenvolvida em turmas do 3º ano do ensino médio da escola em que atuamos no PIBID. Com isso, a investigação ocorreu depois das atividades de intervenção, em que foram utilizados jogos didáticos que produzimos, seguidos da aplicação de um questionário, a fim de apreender a percepção dos estudantes sobre a experiência. Os resultados obtidos evidenciam positivamente a experiência com os jogos didáticos, destacando aspectos como a maior facilidade na compreensão dos conteúdos, o estímulo à participação ativa e a colaboração entre colegas.

Palavras-chave: Jogos didáticos, Ensino médio, Aprendizagem da matemática, Ludicidade, PIBID.

¹ Graduando em Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Pernambuco - PE, bolsista PIBID, IFPE, DEaD - polo Limoeiro, jfpf1@discente.ifpe.edu.br;

² Graduanda em Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Pernambuco - PE, bolsista PIBID, IFPE, DEaD, mab1@discente.ifpe.edu.br;

³ Graduanda em de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Pernambuco - PE, bolsista PIBID, IFPE, DEaD, pbs5@discente.ifpe.edu.br;

⁴ Mestre em Matemática, coordenador do Subprojeto PIBID Matemática - IFPE - DEaD, teofilo.viturino@ead.ifpe.edu.br;

⁵ Doutora em Educação, Apoio Pedagógico do Subprojeto PIBID Matemática, IFPE, DEaD, rosa.vasconcelos@ead.ifpe.edu.br.



INTRODUÇÃO

O uso de novas metodologias têm ganhado cada vez mais destaque no campo educacional, especialmente em disciplinas vistas como tradicionais, como a Matemática (Ferreira, 2019). Ao se considerar esse contexto do ensino tradicional, observa-se que os estudantes frequentemente se veem afastados da possibilidade de compreender a Matemática de forma crítica, percebendo-a apenas como um conjunto de fórmulas e cálculos a serem repetidos, sem conexão significativa com sua realidade.

Sob outro viés, no âmbito das novas metodologias, os jogos didáticos têm sido apontados como estratégias capazes de potencializar o engajamento e favorecer a aprendizagem significativa, ao promoverem situações de interação, experimentação e resolução de problemas (Kishimoto, 1996; Soares, 2013). Estudos como o de Aranão (2007), direcionado à Educação Matemática, também destacam que a ludicidade pode contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico, para a compreensão de conceitos abstratos e para a melhoria do desempenho dos estudantes.

Nesse contexto, o presente trabalho apresenta um relato de experiência sobre as percepções de estudantes de duas turmas do 3º ano do ensino médio, quanto ao uso de jogos didáticos na aprendizagem da Matemática. A atividade foi desenvolvida por três bolsistas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Diante dessas reflexões e partindo da realidade vivenciada na escola campo do PIBID, consideramos que apenas aulas expositivas de cunho tradicional não são suficientes para o desenvolvimento do estudante na disciplina de Matemática.

Portanto, a investigação foi motivada pela necessidade de compreender como a inserção de estratégias lúdicas podem impactar a percepção e o processo de aprendizagem, especialmente em um cenário no qual se busca tornar o ensino da Matemática mais dinâmico e significativo.

Em nossa experiência, como Pibidianos, percebemos uma grande pressão sobre os estudantes do último ano do Ensino Médio e também sobre os professores, por se tratar do ano das avaliações externas. Essa cobrança intensa, muitas vezes, coloca em segundo plano o aprendizado efetivo da disciplina, privilegiando práticas de repetição e preparação para testes em detrimento da compreensão dos conteúdos.





Nesse sentido, com o intuito de contribuir para a aprendizagem e transformar a dinâmica das aulas de Matemática, nós, enquanto bolsistas do PIBID do Curso de Licenciatura em Matemática na modalidade a distância do Instituto Federal de Pernambuco, Polo Limoeiro, propusemos ao professor supervisor a utilização de jogos didáticos como estratégia pedagógica. Com isso, essa proposta buscou aproximar os estudantes da disciplina e fomentar um processo de aprendizagem ativa, no qual eles pudessem participar de forma mais engajada e significativa.

Assim, o presente trabalho tem como objetivo analisar a percepção de estudantes do Ensino Médio acerca do uso de jogos como recurso didático no processo de aprendizagem da Matemática, a partir das intervenções didático-pedagógicas realizadas no âmbito do PIBID.

Para alcançar tal objetivo, foram realizadas duas intervenções pedagógicas em turmas do Ensino Médio, na qual os jogos didáticos foram aplicados de forma planejada e sistemática, acompanhada de observações e aplicação de um questionário para coleta das percepções dos estudantes. Com isso, os dados foram analisados qualitativamente, à luz do referencial teórico sobre ensino de Matemática, ludicidade e jogos didáticos.

Trata-se então de uma pesquisa de natureza qualitativa, de caráter descritivo, desenvolvida no formato de intervenção pedagógica, na qual aplicamos jogos didáticos em duas turmas e coletamos dados por meio de um questionário. Sendo assim, este relato foi vivenciado na escola campo do PIBID, no ano letivo de 2025, em que obtivemos 62 respostas.

A partir das respostas, os resultados evidenciaram positivamente a experiência com os jogos didáticos, destacando aspectos como maior facilidade na compreensão dos conteúdos, estímulo à participação ativa e colaboração entre colegas, além de apontar para uma percepção mais significativa da Matemática no cotidiano escolar.

Dessa forma, este trabalho demonstra a relevância dos jogos didáticos para tornar as aulas de Matemática mais significativas, dinâmicas e próximas da realidade dos estudantes, contribuindo para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras e para o fortalecimento do processo de ensino e aprendizagem.

METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência, de abordagem qualitativa, que descreve a percepção dos estudantes do 3º ano a partir da aplicação de jogos didáticos na aprendizagem da Matemática, na Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) Professora Jandira de Andrade Lima, localizada na cidade de Limoeiro, Pernambuco.

Baseando-se em Macêdos e Monteiro (2006), o relato de experiência caracteriza-se como um registro de práticas observadas na realidade, não havendo a necessidade de testar hipóteses, mas de estabelecer relações entre os achados da prática e a literatura.

Considerando que a abordagem deste relato é qualitativa, Minayo (2014) , afirma que essa abordagem:

[...] se aplica ao estudo da história, das relações, das representações, das crenças, das percepções e das opiniões, produtos das interpretações que os humanos fazem a respeito de como vivem, constroem seus artefatos e a si mesmos, sentem e pensam (Minayo, 2014, p.57).

Embora a pesquisa seja prioritariamente qualitativa, vale ressaltar que não se pode deixar totalmente de lado a representação numérica, pois, em alguns momentos, serão apresentados dados quantitativos para melhor ilustrar as respostas dos estudantes.

A técnica de coleta das percepções ocorreu por meio de um questionário, referenciado por Gil (2011) como um instrumento que possibilita o levantamento de percepções, opiniões, crenças e sentimentos. Embora o questionário tenha sido a técnica principal, também podem ser considerados os relatos durante a aplicação do questionário, e as observações dos estudantes durante as intervenções com os jogos didáticos.

Dessa maneira, o questionário foi composto por cinco perguntas, contendo apenas questões fechadas, elaboradas com o intuito de compreender as percepções dos estudantes acerca da utilização dos jogos nas aulas de Matemática. No quadro a seguir apresentamos as cinco perguntas do questionário.

Quadro 1: Questionário sobre as percepções dos estudantes a respeito dos jogos didáticos.

- | |
|--|
| <p>1. Na sua opinião, o uso de jogos nas aulas de Matemática contribuiu para a sua aprendizagem dos conteúdos?</p> <p>() Contribuiu significamente
 () Contribuiu razoavelmente
 () Contribuiu pouco
 () Não contribuiu</p> |
| <p>2. De que forma os jogos utilizados nas intervenções ajudaram você a compreender melhor a Matemática? (Nessa questão, pode ser marcado mais de uma opção de resposta).</p> <p>() Facilitando a visualização dos conceitos
 () Tornando as aulas mais dinâmicas e participativas
 () Estimulando a resolução de problemas em grupo
 () Não percebi contribuição</p> |
| <p>3. Você considera que os jogos utilizados pelo PIBID tornaram as aulas de Matemática mais motivadoras em comparação com as aulas tradicionais?</p> <p>() Sim, muito mais motivadoras
 () Um pouco mais motivadoras
 () Não houve diferença
 () Menos motivadoras</p> |
| <p>4. O uso de jogos em sala de aula ajudou no trabalho em equipe e na interação entre os colegas?</p> <p>() Sim, ajudou bastante
 () Ajudou parcialmente</p> |



- () Ajudou pouco
 () Não ajudou
- 5.** Se você pudesse sugerir a continuidade do uso de jogos em Matemática, qual seria sua recomendação?
- () Que sejam usados com frequência em diferentes conteúdos
 () Que sejam usados apenas em alguns temas específicos
 () Que sejam usados apenas como atividade complementar
 () Que não sejam usados

Fonte: dos Autores (2025).

Após a aplicação do questionário, as respostas foram organizadas em quantitativos de respostas, de modo a facilitar a análise dos dados. Sendo assim, esse instrumento permitiu captar não apenas a avaliação dos estudantes sobre os jogos didáticos, mas também suas percepções quanto ao impacto dessas práticas na aprendizagem e na motivação para estudar Matemática.

Assim, como critérios éticos, a participação dos estudantes ocorreu de forma livre e voluntária, garantindo o anonimato e a confidencialidade das respostas e em nenhum momento foram solicitados nomes ou dados pessoais nos questionários.

Dessa forma, as respostas e os relatos dos estudantes constituíram as principais fontes de dados analisadas, sendo tratadas à luz dos autores selecionados e apresentados na seção de Referencial Teórico.

REFERENCIAL TEÓRICO

Em um contexto histórico, o ensino de Matemática pode ser caracterizado como uma abordagem tradicional (Mizukami, 1986), uma vez que sua prática foi marcada pela centralidade na transmissão e recepção de conteúdos, baseando-se, sobretudo, na repetição e na memorização de fórmulas e cálculos, na qual levar a crer que a disciplina é pronta e acabada (Ferreira, 2019). Nesse modelo, ensinar consistia em uma prática expositiva que servia para transmitir conteúdos e do quadro para fazer anotações, aplicar e corrigir atividades e, por fim, realizar uma avaliação no formato de prova ou teste.

Essa abordagem, ainda presente em muitas salas de aula, afasta os estudantes da compreensão crítica dos conceitos e de sua aplicação significativa no cotidiano, reduzindo, assim, a motivação para aprender e compreender a disciplina.

Contudo, de acordo com Piaget (1998) e Freire (1996), o ensino passou a ser compreendido como um espaço de trocas e de ajuda mútua, que visa gerar interações e, principalmente, instigar o educando a pensar. Nesse cenário, o papel centralizador do





professor dá lugar à mediação e a uma perspectiva em que o estudante assuma uma posição ativa, sendo colocado no centro do processo de aprendizagem.

Para superar esse quadro de ensino por repetição e memorização, de cunho tradicional, torna-se necessário adotar novas estratégias de ensino inovadoras, que aproximem a Matemática dos estudantes e, por conseguinte, levem o conhecimento formal à sua realidade, possibilitando a resolução de situações problema do cotidiano (D'Ambrosio, 1996).

Nessa direção, os jogos didáticos se alinham a essa concepção e surgem como uma das alternativas para colaborar no processo de ensino e aprendizagem. De acordo com Kishimoto (1996), os jogos didáticos constituem instrumentos capazes de despertar a atenção, contribuir para o desenvolvimento de habilidades, estimular o raciocínio lógico, a imaginação e a colaboração. Além disso, acreditamos que a utilização de jogos torna os conteúdos mais interessantes e acessíveis à compreensão dos estudantes.

Piaget (1998) ainda destaca o papel do lúdico no desenvolvimento cognitivo, afirmando que o jogo favorece a construção ativa do conhecimento ao permitir que o estudante explore, experimente e interaja.

Nesse mesmo sentido, Kishimoto (1996) complementa apontando que os jogos, além de motivar e desenvolver habilidades cognitivas, contribuem para o fortalecimento de laços afetivos e sociais e para o estímulo da imaginação e da cooperação entre os estudantes.

Outras características também podem ser atribuídas ao uso do jogo como estratégia didática, como o desenvolvimento da espontaneidade e da criatividade, que estimula a capacidade do estudante de comunicação e de expressão do seu raciocínio, além de promover o trabalho em cooperação e a liderança (Soares, 2013).

Além disso, no contexto do ensino da Matemática, os jogos podem tornar os conteúdos abstratos mais concretos, além de promover um ambiente de aprendizagem colaborativo, no qual os estudantes assumem um papel ativo e se envolvem no processo de construção do conhecimento (Aranão, 2007).

Dessa maneira, ao considerarmos o jogo didático, devemos ter um olhar sobre a percepção do estudante ao conceber o jogo didático como uma prática lúdica para o desenvolvimento e consolidação dos conteúdos matemáticos. Com base em Mizukami (1986), observamos que a maneira como os estudantes percebem as metodologias utilizadas influencia diretamente o engajamento e os resultados de aprendizagem.

Corroborando com essa ideia, Libâneo (1998) destaca que o envolvimento do estudante no processo de ensino é um elemento essencial para o desenvolvimento intelectual. Portanto, esse engajamento não apenas possibilita a assimilação dos conteúdos, mas também

contribui para a construção da autonomia, do pensamento crítico e da capacidade de resolver problemas em diferentes contextos.

Nesse sentido, ao investigarmos e analisarmos as percepções dos estudantes sobre o uso de jogos didáticos, torna-se essencial compreender como os pressupostos teóricos dialogam com as experiências vivenciadas em sala de aula. De acordo com Piaget (1998), o jogo possibilita ao estudante aprender pela ação, construindo significados a partir da interação com o meio.

Assim, ao vivenciar atividades lúdicas, o estudante não apenas aplica conteúdos, mas também reconstrói seu modo de pensar, reorganizando cognitivamente as informações. Esse processo, quando observado sob a ótica das percepções dos estudantes, revela o quanto o jogo desperta o interesse e favorece a aprendizagem significativa, como também propõe Freire (1996), ao defender uma educação que parte da realidade do sujeito e valoriza o diálogo e a participação.

Kishimoto (1996) complementa ao afirmar que o jogo didático é um instrumento que estimula a motivação e o envolvimento emocional, aspectos diretamente percebidos pelos estudantes durante as práticas lúdicas. Quando o aluno associa o aprender ao prazer de jogar, sua percepção sobre a Matemática tende a mudar, deixando de enxergá-la como uma disciplina rígida e distante para reconhecê-la como um campo dinâmico e acessível.

Assim, compreender as percepções dos estudantes acerca do uso de jogos didáticos é fundamental para avaliar se essas estratégias realmente favorecem a aprendizagem significativa, como defendem Piaget e Freire. Nesse contexto, investigar tais percepções também permite analisar de que modo os jogos impactam a motivação, a participação e a compreensão dos conteúdos matemáticos. Na seção seguinte, apresentamos os resultados e a discussão, à luz desse referencial teórico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Embora não fosse o objetivo deste trabalho, é relevante relatar como ocorreu o recorte da pesquisa e o processo de intervenção até a obtenção dos resultados aqui apresentados. Nesse sentido, as intervenções foram realizadas no primeiro semestre de 2025, por meio da aplicação de dois jogos didáticos, construídos pelos próprios bolsistas.

Portanto, a primeira intervenção contou com a aplicação do jogo, denominado Escape Room Matemático, cujo objetivo foi revisar conteúdos da Matemática Básica, como polinômios do segundo grau, teorema de Pitágoras, progressões aritméticas e geométricas,



entre outros. Com isso, a proposta teve como missão estimular a cooperação entre os estudantes, que deveriam descobrir a senha do enigma para escapar de uma sala fictícia com baixa saturação de oxigênio, dentro de um tempo previamente determinado.

Na segunda intervenção, utilizou-se o jogo Caixa dos Desafios, composto por três caixas, cada uma destinada a um grupo diferente. Em cada caixa havia: um quebra-cabeça de 16 peças com a logomarca alusiva ao Dia da Matemática; um jogo da memória relacionado a conteúdos da Matemática básica; e o Jogo dos Pares, voltado à associação das fórmulas de cálculo de áreas e volumes às respectivas figuras geométricas. O grupo vencedor era aquele que concluisse as três fases primeiro e com todas as respostas corretas.

Após a realização das atividades, foi aplicado um questionário, com o objetivo de compreender como os estudantes avaliaram a experiência e quais mudanças perceberam em seu processo de aprendizagem. No total, 62 estudantes participaram da investigação, fornecendo respostas que foram analisadas qualitativamente, com base nas categorias emergentes a seguir: motivação e interesse, compreensão dos conteúdos, e colaboração e interação social, além de avaliarem a utilização do jogo como metodologia de aprendizagem.

Nesse sentido, as respostas das perguntas, por se tratarem de questões fechadas, serão apresentadas por meio de quantidade de respostas, porém analisadas qualitativamente.

A primeira pergunta, objetivou-se a entender se o jogo contribui para a aprendizagem dos conteúdos matemáticos. Sendo assim, 51 estudantes afirmaram que os jogos contribuíram significativamente para aprendizagem, enquanto 8 estudantes indicaram que contribuíram razoavelmente, enquanto uma minoria, de 3 estudantes, afirmou que contribuíram pouco ou não contribuíram. Diante desses resultados, isso demonstra que a percepção geral foi positiva, embora que nem todos tenham identificado ganhos expressivos.

Nesse sentido, as respostas revelaram que o caráter lúdico das atividades contribuiu para tornar as aulas mais atrativas, gerando curiosidade e prazer em aprender. Esse resultado vai ao encontro das ideias de Kishimoto (1996), que aponta o jogo didático como um recurso capaz de promover a motivação e o engajamento dos participantes, além de favorecer o aprendizado por meio da experimentação.

Na pergunta seguinte, buscamos compreender de que forma os jogos contribuíram para a aprendizagem em Matemática. Por se tratar de uma questão de múltipla escolha, foi possível que os estudantes marcassem mais de uma alternativa. Os resultados apontaram que 53 destacaram a facilitação da visualização dos conceitos matemáticos, 56 indicaram a dinamização das aulas e 58 ressaltaram o estímulo ao trabalho em grupo. E apenas três estudantes assinalaram que não perceberam contribuição. Com isso, as respostas indicam que



os jogos foram percebidos não apenas como instrumentos de aprendizagem de conteúdos, mas também como recursos que tornaram as aulas mais dinâmicas e colaborativas.

IX Seminário Nacional do PIBID

Por meio disso, muitos estudantes sinalizaram oralmente que, por meio dos jogos, conseguiram participar de forma mais ativa e se sentiram mais confiantes para expor suas ideias. Alguns ainda relataram que, ao jogar, conseguiram visualizar melhor a aplicação dos conceitos e entender relações que antes pareciam abstratas.

Sendo assim, as respostas do questionário e as falas dos estudantes, evidenciam uma mudança de postura, na qual o discente deixa de ser um mero receptor de informações e passa a ocupar um papel protagonista, o que dialoga com Freire (1996), ao propor uma prática educativa dialógica, participativa e centrada no sujeito.

Esse achado corrobora o pensamento de Piaget (1998), para quem o jogo é uma forma de assimilação da realidade, permitindo que o sujeito construa conhecimento por meio da ação. Também se alinha a Aranão (2007), que defende o uso da ludicidade como uma ponte entre a teoria e a prática matemática, tornando o aprendizado mais significativo e menos mecânico. Assim, as percepções dos discentes reforçam o potencial dos jogos como mediadores na construção do pensamento lógico e na consolidação dos conteúdos.

Além disso, observou-se, durante a aplicação das intervenções, que o formato dos jogos estimulou a cooperação, o diálogo e a resolução conjunta dos desafios, o que foi confirmado nas respostas ao questionário.

Na terceira pergunta, que buscava investigar a motivação, os dados mostram que 59 estudantes consideraram as aulas com jogos didáticos mais motivadoras do que as aulas tradicionais, enquanto três avaliaram como não motivadoras. Dessa forma, esses resultados reforçam o potencial dos jogos como estratégias capazes de despertar maior interesse e engajamento. Nesse sentido, conforme Soares (2013), esses fatores podem ainda favorecer uma aprendizagem mais significativa, o que já havia sido evidenciado nas respostas da primeira pergunta.

Na penúltima pergunta, objetivamos analisar como os jogos contribuem para a interação e o trabalho em equipe, obtendo que 52 estudantes responderam que ajudou bastante, enquanto 8 indicaram que ajudou parcialmente e 2 afirmaram que não ajudou. Assim, percebe-se que os jogos funcionaram como mediadores sociais, favorecendo a cooperação e a troca de ideias entre colegas.

Observou-se também que os estudantes se sentiram mais à vontade para aprender com os colegas, tornando o ambiente de sala mais leve e colaborativo. Essa dimensão social do jogo é destacada por Libâneo (1998), ao afirmar que o envolvimento ativo e cooperativo é



essencial para o desenvolvimento. De forma semelhante, Kishimoto (1996) defende que o jogo didático contribui para o fortalecimento dos laços sociais e para o exercício da empatia e do respeito mútuo.

A partir das respostas anteriores, obtivemos sugestões dos próprios estudantes quanto à continuidade do uso dos jogos didáticos, conforme a quinta pergunta. Nesse caso, 59 estudantes optaram pela utilização frequente em diferentes conteúdos, enquanto apenas 3 responderam que deveriam ser usados como atividade complementar. Portanto, esses resultados reforçam a aceitação positiva da proposta e indicam que os estudantes desejam a continuidade dessa prática.

Nesse sentido, as percepções coletadas nesta pesquisa refletem justamente esse movimento de ressignificação da aprendizagem, onde os estudantes expressaram que o uso de jogos favoreceu a colaboração, o raciocínio lógico e o entendimento dos conteúdos. Assim, a análise das percepções dos participantes não apenas confirma a relevância teórica do lúdico, mas também evidencia como a teoria se concretiza na prática pedagógica, fortalecendo o vínculo entre motivação, compreensão e construção do conhecimento matemático.

Além disso, as evidências observadas neste relato convergem com as discussões teóricas apresentadas por autores como Freire (1996), Piaget (1998), Kishimoto (1996) e Libâneo (1998), ao demonstrarem que a aprendizagem ocorre de maneira mais efetiva quando o estudante é sujeito ativo, participativo e motivado. Assim, os resultados desta experiência não apenas validam as contribuições da literatura, mas também mostram que práticas inovadoras, como o uso de jogos didáticos, podem transformar a percepção dos alunos sobre a Matemática, tornando-a mais próxima, prazerosa e significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto e da experiência vivenciada, foi possível constatarmos que o uso de jogos didáticos no ensino da Matemática contribuiu significativamente para ampliar a motivação, o interesse e a participação dos estudantes. Pois de acordo com as percepções que coletamos evidenciamos que as atividades lúdicas possibilitam maior compreensão dos conteúdos, promoveram a colaboração entre colegas e favoreceram a construção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso.

Sendo assim, os resultados reafirmam a relevância da ludicidade como estratégia pedagógica no contexto escolar, demonstrando que, quando inseridos de forma planejada e





intencional, os jogos didáticos não apenas facilitam a assimilação de conceitos matemáticos, mas também fortalecem a autonomia, a cooperação e o protagonismo estudantil.

Desse modo, compreendemos que este relato de experiência corrobora as contribuições de teóricos como de Piaget, Freire e Kishimoto, ao destacar que o aprender pela ação, pelo diálogo e pela interação favorece uma aprendizagem significativa. Além disso, apontamos para a necessidade de repensar práticas tradicionais, incorporando metodologias inovadoras que aproximem a Matemática da realidade dos estudantes e tornem o processo de ensino mais inclusivo, participativo e transformador.

Reforçamos também a importância de iniciativas como o PIBID, que possibilitam a articulação entre teoria e prática, ao mesmo tempo em que promovem o nosso desenvolvimento profissional como futuros docentes e que contribuem para a qualidade da educação básica.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), por meio do PIBID Matemática do IFPE – DEaD, Polo Limoeiro, em parceria com a escola campo EREM Professora Jandira de Andrade Lima, vinculada à Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco (SEDUC-PE).

Aproveitamos para agradecer à CAPES, pelo apoio financeiro, e ao IFPE, pela oportunidade de participar deste evento. Agradecemos, também, à professora Dra. Rosa Vasconcelos, ao professor Me. Teófilo Viturino e ao professor supervisor Elton Carlos, por todo o apoio e por nos proporcionarem vivenciar essa experiência através do PIBID, bem como à EREM Professora Jandira de Andrade Lima, pelo acolhimento e colaboração.

REFERÊNCIAS

ARANÃO, I. V. D. **A Matemática através de jogos e brincadeiras.** 6. ed. São Paulo: Papirus, 2007.

D'AMBROSIO, U. **Educação Matemática:** da teoria à prática. Campinas: Papirus, 1996.

FERREIRA, S. M. X. F. **Delineando relações conceptuais entre formação dos professores dos anos iniciais e avaliação em matemática.** 2019. Dissertação (Ensino das Ciências e Matemática). Departamento de Educação, Universidade Federal de Pernambuco UFPE, Caruaru, 2019.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.



GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2011.
X Encontro Nacional das Licenciaturas

IX Seminário Nacional do PIBID

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** Cortez, São Paulo, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus Professor, adeus professora? Novas exigências educacionais e profissão docente.** São Paulo: Papirus, 1998.

MACÊDO, V. C. D.; MONTEIRO, A. R. M. **Educação e saúde mental na família:** experiência com grupos vivenciais. Texto & Contexto Enfermagem, Florianópolis, v.15, n. 2, p. 222-230, 2006.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento:** pesquisa qualitativa em saúde. 14^a edição. São Paulo: Hucitec Editora, 2014.

MIZUKAMI, M.G.N. **Ensino:** as abordagens do processo. São Paulo: EPU, 1986.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

SOARES, M. H. F. B. **Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química.** Kelps: Goiânia, 2013.