

CAÇA AO TESOURO: UMA ESTRATÉGIA LÚDICA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

Mariana Maria Imaculada Costa ¹
Angélica Fernandes do Monte ²
Mércia de Oliveira Pontes ³

RESUMO

Este relato apresenta uma experiência didática realizada com o jogo "Caça ao Tesouro", desenvolvido por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com o propósito de tornar o ensino de Matemática mais dinâmico, lúdico e significativo para estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais. A atividade, aplicada em uma escola pública municipal de Marcelino Vieira-RN, teve como base a concepção de que o brincar pode ser um potente instrumento pedagógico, como defendido por Kishimoto (2007), pois promove a aprendizagem por meio da ludicidade e da resolução de problemas contextualizados. O jogo foi estruturado com desafios matemáticos de complexidade crescente, estimulando o raciocínio lógico e o desenvolvimento da autonomia. A proposta se fundamenta também nos pressupostos de Vygotsky (1991), ao valorizar o papel das interações sociais no processo de aprendizagem. Os resultados indicam que o uso de jogos educativos, quando bem planejado, contribui para o engajamento dos alunos e favorece a compreensão dos conteúdos. A experiência reforça ainda o papel formativo do PIBID na construção de práticas docentes inovadoras, oferecendo subsídios práticos e reflexivos à formação inicial de professores.

Palavras-chave: Ensino de Matemática, Jogos didáticos, Ludicidade, Caça ao Tesouro, PIBID.

INTRODUÇÃO

A busca por estratégias pedagógicas que tornem o ensino mais atrativo e significativo tem se intensificado nas últimas décadas, especialmente para o contexto da Educação Básica, onde desafios como a desmotivação dos alunos, o distanciamento dos conteúdos escolares e as dificuldades de aprendizagem se fazem presentes. No ensino de Matemática, tais desafios tornam-se ainda mais visíveis, exigindo do professor a adoção de metodologias que favoreçam o engajamento, a compreensão e a participação ativa dos estudantes nos processos de ensino e de aprendizagem.

Este trabalho é fruto das atividades desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado à Universidade Federal do

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN, marianacosta735@gmail.com;

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN, angel.monte15@hotmail.com;

³Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN. Coordenadora do PIBID de Pedagogia da UFRN, merciaoontes@gmail.com.

Rio Grande do Norte (UFRN), por bolsistas do curso de Pedagogia na modalidade Educação a distância (EaD). Atuando em uma escola pública do município de Marcelino Vieira-RN, tivemos a oportunidade de acompanhar o cotidiano escolar de uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental, participando ativamente das atividades e interagindo com a professora regente, a auxiliar da sala e os estudantes.

Durante o período de observação e atuação, foi possível identificar que os alunos apresentaram dificuldades significativas em conteúdos básicos de Matemática, como operações básicas (adição, subtração, multiplicação) e no desenvolvimento do raciocínio lógico. Essa percepção foi reforçada tanto pelas práticas em sala quanto pelas conversas informais com a professora da turma, que apontou a falta de motivação dos alunos em relação à disciplina. Paralelamente, observamos que as crianças demonstravam maior envolvimento e entusiasmo durante momentos lúdicos, como jogos e brincadeiras.

Diante desse cenário, surgiu a proposta de elaborar uma intervenção pedagógica que unisse a ludicidade ao ensino da Matemática, visando tornar as aulas mais atrativas e significativas. A ideia do jogo didático Caça ao Tesouro Matemático nasceu, portanto, da necessidade observada em sala de aula, aliada à leitura de textos teóricos que abordam a importância dos jogos no ensino, como os estudos de Kishimoto (2007b) e Vygotsky (1991). Essas referências apontam o brincar como uma ferramenta potente para o desenvolvimento cognitivo e social, especialmente quando associado à mediação pedagógica e à resolução de problemas contextualizados.

A elaboração do jogo foi realizada de forma colaborativa entre as bolsistas, considerando os conteúdos trabalhados em sala, as necessidades observadas nos alunos e as possibilidades de articulação entre o lúdico e o currículo. A proposta foi desenvolvida em diálogo constante com a professora da turma, respeitando as especificidades do contexto escolar e contribuindo com o planejamento pedagógico.

Dessa forma, este artigo tem como objetivo relatar a experiência de construção e aplicação do jogo Caça ao Tesouro Matemático com uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental, discutindo os impactos da proposta nos processos de ensino e de aprendizagem da Matemática. Além disso, busca refletir sobre o papel do PIBID na formação inicial docente, evidenciando como a prática em contexto escolar contribui para o desenvolvimento



de competências pedagógicas, sensibilidade às demandas da sala de aula e elaboração de propostas inovadoras.

METODOLOGIA

A experiência foi desenvolvida em uma escola pública municipal localizada na cidade de Marcelino Vieira-RN, com uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental que possui 24 alunos matriculados. A proposta metodológica apresentada neste texto configura-se como um relato de experiência com o intuito de promover reflexões sobre o potencial da atividade realizada no contexto de ensino da Matemática.

A escolha do jogo como ferramenta pedagógica surgiu a partir de observações realizadas em sala de aula, nas quais se notou que os alunos apresentavam dificuldades acentuadas na aprendizagem de conteúdos matemáticos, especialmente no que diz respeito às operações fundamentais e ao raciocínio lógico. Essas percepções foram validadas pela professora regente e a auxiliar da turma, contribuindo para o diagnóstico das dificuldades e para o planejamento da atividade.

A partir dessas constatações e com base em estudos teóricos discutidos no grupo do PIBID, foi elaborado o jogo didático denominado Caça ao Tesouro Matemático, com o objetivo de integrar o ensino dos conteúdos matemáticos ao universo lúdico, favorecendo o aprendizado por meio da resolução de desafios em um ambiente motivador. O jogo foi planejado de forma colaborativa entre as bolsistas, considerando tanto os conteúdos já trabalhados em sala quanto o nível de aprendizagem da turma.

O jogo de tabuleiro foi confeccionado com o uso de materiais simples, como tabuleiro impresso com 31 casas numeradas, cartas de desafio contendo questões de adição, subtração, multiplicação e desafios lógicos, peões (como tampinhas ou botões) e um dado comum. Os alunos foram organizados em duplas ou pequenos grupos, o que incentivou a colaboração e o diálogo durante a resolução das tarefas.

As regras do jogo são claras e contribuem para o envolvimento dos participantes: a cada rodada, o jogador lança o dado e avança o número de casas correspondente no tabuleiro. Ao parar em uma casa, retira uma carta de desafio matemático. Se acertar a resposta, permanece na casa; se errar, deve recuar duas casas. Vence o jogo quem alcançar primeiro a última casa, representada simbolicamente como o "tesouro". Na aplicação do jogo, um dos



alunos ou bolsistas ficou responsável por verificar as respostas com o auxílio de um cartão-resposta.

Para a produção de dados e registros da experiência, foram utilizados os seguintes instrumentos:

- Diário de campo, no qual foram registradas observações sobre o comportamento dos alunos, participação, desempenho e dificuldades durante o jogo;
- Conversas informais com a professora da turma, que contribuíram com reflexões sobre o impacto da atividade e o desempenho dos estudantes.

A aplicação do jogo foi realizada durante o horário regular de aula, em um momento previamente planejado e acordado com a professora regente. As bolsistas se organizaram para acompanhar os grupos de alunos durante a execução da atividade, observando as estratégias utilizadas, a interação entre os colegas e a resolução dos desafios propostos. Toda a atividade foi desenvolvida com acompanhamento e apoio da professora, garantindo o alinhamento com o planejamento pedagógico da turma.

O desenvolvimento da proposta não envolveu a coleta de dados sensíveis nem aplicou instrumentos formais de avaliação, o que, aliado ao caráter institucional do projeto PIBID, dispensou a submissão à Comissão de Ética. Mesmo não havendo a intenção de realização de uma pesquisa científica, todas as ações respeitaram os princípios éticos da pesquisa educacional, prezando pela privacidade e bem-estar dos participantes.

REFERENCIAL TEÓRICO

Nos últimos anos, muitos professores buscam maneiras de tornar o ensino mais interessante, envolvente e fácil de entender, principalmente na Educação Básica. As escolas de hoje enfrentam vários desafios, como a falta de interesse dos alunos, a distância entre o que se ensina e a realidade deles, além das dificuldades de aprendizagem. De acordo com Libâneo (2013), esses problemas são comuns no dia a dia escolar. No caso do ensino de Matemática, essas dificuldades aparecem com ainda mais força, pois muitos alunos enfrentam dificuldades na disciplina ou acham os conteúdos muito difíceis de entender.



Nesse cenário, é importante repensar as práticas pedagógicas e buscar estratégias que tornem as aulas de Matemática mais envolventes e eficazes. O uso de jogos didáticos aparece como uma alternativa valiosa, pois aproxima o brincar do processo de aprendizagem. Como destaca Kishimoto (2007a, p. 16), “o jogo é uma atividade que envolve prazer, imaginação e regras, e, quando utilizado com intencionalidade educativa, contribui para o desenvolvimento da criança de forma integral”. Dessa forma, os jogos ajudam a tornar as aulas mais interessantes, promovem a participação dos alunos e favorecem a construção do conhecimento de maneira lúdica e significativa. A autora ressalta que o brincar promove o envolvimento afetivo e cognitivo da criança, favorecendo a aprendizagem de forma prazerosa e contextualizada. Nesse sentido, o jogo pode ser visto como um mediador do desenvolvimento, especialmente quando planejado com intencionalidade pedagógica.

No mesmo caminho, Vygotsky (1991) destaca o papel do brincar no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, enfatizando que, por meio do jogo, a criança exerce a imaginação, o pensamento simbólico e a internalização de normas sociais, sempre em interação com o outro, dentro de sua Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

A proposta do jogo Caça ao Tesouro Matemático, encontra respaldo em tais concepções teóricas. Ao aliar ludicidade e contexto escolar, a ação pedagógica buscou atender às necessidades observadas na turma de atuação da dupla de bolsistas.

As dificuldades de aprendizagem em Matemática observadas pelas bolsistas durante o acompanhamento da rotina escolar são recorrentes nas séries iniciais, pois muitas vezes, os alunos não conseguem compreender conceitos ou estabelecer relações entre o conteúdo e sua realidade cotidiana. De acordo com Lorenzato (2006), um dos principais obstáculos no ensino da Matemática está na forma como ela é apresentada: de maneira descontextualizada, mecânica e desvinculada do interesse dos alunos.

Nesse cenário, o uso de jogos didáticos representa uma alternativa pedagógica eficaz. Além de promover o engajamento, os jogos desafiam os alunos a aplicarem seus conhecimentos de forma prática e contextualizada. Segundo Silva e Santos (2019), os jogos contribuem para a construção do pensamento lógico-matemático, pois exigem dos estudantes habilidades como atenção, estratégia, cálculo mental e tomada de decisão.



O jogo Caça ao Tesouro Matemático, nesse sentido, surge como uma proposta que integra o ensino das operações básicas com o aspecto lúdico, despertando o interesse dos alunos e favorecendo uma aprendizagem mais ativa e participativa.

Nesse contexto, entendemos que o papel do professor como mediador da aprendizagem é necessário para darmos conta da abordagem sociocultural proposta por Vygotsky (1991). Para o autor, o desenvolvimento do aluno ocorre por meio da interação com o outro, sendo o professor responsável por criar situações desafiadoras, oferecer apoio e orientar o processo de aprendizagem dentro da chamada Zona de Desenvolvimento Proximal.

A interação entre teoria e prática presente na concepção do material, no planejamento e na realização da atividade mediada pela atuação conjunta entre bolsistas e professora, proporcionou uma vivência significativa, tanto para os estudantes da escola quanto para os futuros docentes, reforçando o valor da formação inicial aliada à experiência em sala de aula, como preconizado pelo PIBID.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo Caça ao Tesouro Matemático revelou-se uma experiência pedagógica bastante significativa para os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental. Desde o início da atividade, foi observado o entusiasmo dos estudantes, motivados pela proposta diferenciada de aula, que aliava o aprendizado da Matemática à ludicidade. A possibilidade de aprender enquanto brincavam despertou o interesse de todos, criando um ambiente leve, participativo e engajador.

Durante a realização do jogo, observou-se um alto nível de interação entre os alunos, inclusive daqueles que, geralmente, demonstravam maiores dificuldades com os conteúdos matemáticos ou pouca iniciativa em participar das atividades escolares. Todos se envolveram ativamente, demonstrando disposição para enfrentar os desafios propostos nas cartinhas do jogo, que incluíam operações básicas (adição, subtração, multiplicação e divisão), desafios rápidos e problemas de raciocínio lógico.

A dinâmica do jogo envolvia a escolha de uma cartinha, que era entregue às bolsistas para leitura do desafio. Em seguida, o aluno se dirigia ao quadro para resolver a operação. Foi possível observar diferentes estratégias de resolução: alguns alunos optaram por utilizar “tracinhos” como apoio visual para as contas, especialmente nas operações de adição e



subtração, nas quais somavam ou eliminavam marcas conforme o tipo de operação. Essa diversidade de abordagens evidenciou a autonomia e criatividade dos estudantes nas resoluções propostas.

Um aspecto especialmente marcante foi a participação espontânea e confiante dos alunos que usualmente apresentavam resistência ou dificuldades em Matemática. A atividade proporcionou um espaço seguro e motivador para que todos se sentissem valorizados, participando ativamente e contribuindo com o grupo. Também foi notável o aumento na interação social entre os alunos, inclusive daqueles que costumavam evitar o contato com os colegas. O jogo favoreceu a construção de vínculos, a cooperação e o respeito mútuo.

Outro ponto relevante foi que todos os alunos se destacaram, cada um ao seu modo, evidenciando suas formas singulares de pensar e resolver os desafios. A participação coletiva contribuiu para um ambiente colaborativo, no qual todos se sentiam protagonistas do processo de aprendizagem. A professora regente destacou o quanto se surpreendeu positivamente com o envolvimento dos alunos e reconheceu a pertinência da proposta, especialmente por possibilitar o trabalho com os conteúdos de forma mais leve, atrativa e eficaz.

Embora o momento inicial tenha sido um pouco desafiador, com muitos alunos querendo participar ao mesmo tempo, a condução organizada pelas bolsistas e o apoio da professora permitiram que a atividade fluísse de forma equilibrada.

Em suma, a intervenção com o jogo Caça ao Tesouro Matemático demonstrou que o uso de estratégias lúdicas, bem planejadas e intencionalmente pedagógicas, pode promover avanços significativos na aprendizagem, no engajamento e na socialização dos alunos, especialmente em turmas que enfrentam dificuldades com os conteúdos curriculares tradicionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com o jogo Caça ao Tesouro Matemático demonstrou que o ensino da Matemática, quando associado a práticas lúdicas e contextualizadas, pode mudar a forma como os alunos percebem e se relacionam com o conteúdo. Ao invés de uma aprendizagem mecânica e desmotivadora, os estudantes vivenciaram momentos de cooperação, criatividade e entusiasmo, revelando que o lúdico tem papel fundamental na superação de barreiras que





historicamente marcam as dificuldades nesse componente curricular. Nesse sentido, o jogo não foi um recurso isolado, mas parte de uma estratégia que buscou integrar teoria e prática, valorizando o protagonismo dos estudantes e tornando-os agentes de sua própria aprendizagem.

Assim, o trabalho aqui relatado ressalta a importância de propostas educativas que aliem ludicidade e intencionalidade pedagógica, sobretudo em programas como o PIBID, que possibilitam experiências de sala de aula aos futuros professores. Ao promover a aprendizagem significativa, a socialização e o engajamento, o Caça ao Tesouro Matemático reafirma o valor de metodologias inovadoras no enfrentamento das dificuldades em Matemática e na promoção de uma educação mais inclusiva, participativa e transformadora.

Além disso, a prática proporcionou uma vivência formativa significativa para as bolsistas envolvidas, permitindo além da articulação entre teoria e prática, a reflexão sobre os desafios reais do cotidiano escolar e o desenvolvimento de conhecimentos docentes essenciais. A parceria com a professora regente foi fundamental para o sucesso da intervenção, evidenciando a relevância do trabalho colaborativo no planejamento e na implementação de propostas inovadoras.

Concluímos, portanto, que a utilização de jogos no ensino da Matemática não apenas contribui para tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas, como também favorece a aprendizagem de conteúdos de forma significativa e contextualizada. A experiência aqui relatada reafirma o compromisso do PIBID com a formação inicial de professores sensíveis às necessidades dos alunos e preparados para atuar de forma criativa, crítica e comprometida com a melhoria da educação pública.

AGRADECIMENTOS

Expressamos nossa sincera gratidão ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal Nível Superior (CAPES) e à Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UERN) pelo constante apoio e incentivo à formação docente.

REFERÊNCIAS





KISHIMOTO, Tizuko Morschida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2007a.

KISHIMOTO, Tizuko Morschida. O brincar e suas teorias. 4. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2007b.

LORENZATO, S. O que é matemática? Campinas: Autores Associados, 2006.

SILVA, A. L.; SANTOS, M. R. Jogos didáticos no ensino de Matemática: possibilidades e desafios. Revista Educação Matemática em Foco, v. 12, n. 2, 2019.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. A formação social da mente. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.