

## JOGAR E ENSINAR: ALGUMAS POTENCIALIDADES DO USO DE JOGO JUNTO A UM PROJETO DE APOIO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Graziele Aparecida Rodrigues<sup>1</sup>

Patrícia Nieves Gontan<sup>2</sup>

Jussara Brigo<sup>3</sup>

**Resumo:** Este relato apresenta uma prática escolar num projeto de Apoio Pedagógico, no decorrer do ano letivo de 2015, em uma escola pública de uma Rede Municipal de Ensino. O projeto de Apoio Pedagógico foi desenvolvido por duas professoras pedagogas e emerge com a necessidade de atender estudantes promovidos com restrição no ano anterior. O projeto de Apoio Pedagógico funcionou no contraturno das aulas regulares e a maioria dos estudantes atendidos, de diferentes faixas etárias, almoça na escola e permanece aos cuidados das professoras responsáveis pelo Projeto de Apoio Pedagógico até o início das aulas regulares no outro turno. Para proporcionar práticas pedagógicas que fossem adequadas aos perfis dos estudantes o projeto fez uso de jogos como possibilidade de ensino e com isso os estudantes puderam entender as regras do Uno, apropriaram-se de conceitos matemáticos relacionados aos números, as operações e as tabelas, resolveram problemas que envolviam as jogadas do Uno e a contagem de pontos. Além disso, o jogo favoreceu a interação social entre todos os integrantes do Projeto e o desenvolvimento da capacidade de cooperação.

**Palavras-chave:** Jogos. Ensino de Matemática. Apoio Pedagógico.

### 1. INTRODUÇÃO

Este relato apresenta uma prática escolar de jogos junto ao ensino de um projeto de Apoio Pedagógico, no decorrer do ano letivo de 2015, em uma escola pública da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis. A Escola Básica Municipal Professora Herondina Medeiros Zeferino está situada no bairro Ingleses, no município de Florianópolis. No ano de 2015, o projeto contou com a participação de duas professoras alfabetizadoras e, em média, com a participação de 80 estudantes matriculados do 3º ao 8º ano na escola.

Na Rede Municipal de Ensino de Florianópolis o projeto de Apoio Pedagógico emerge com a necessidade de atender estudantes os promovidos com restrição no ano anterior, ou seja, o termo promovido com restrição determina que o estudante se obrigue à frequência no projeto de apoio pedagógico em ampliação de jornada escolar. Cabe destacar que essa ação já acontece na Rede Municipal que pertence a escola desde o ano de 2001 quando se alteram as diretrizes de avaliação na rede e encontra-se ancorado na Resolução CME 02/2001, em especial, no art. 6 § 2º

---

<sup>1</sup> Licenciatura em Pedagogia; Prefeitura Municipal de Florianópolis; e-mail: graziele28@gmail.com.

<sup>2</sup> Licenciatura em Pedagogia; Prefeitura Municipal de Itajaí; e-mail: pat\_gontan@hotmail.com

<sup>3</sup> Doutorado em Educação Científica e Tecnológica; Prefeitura Municipal de Florianópolis; e-mail: brigojussara@gmail.com.

Os estudantes que concluírem o ano em curso e no final do ano letivo, apresentarem um desempenho médio inferior a 50% (cinquenta por cento) de aprendizagem das áreas do conhecimento, irão para o ano subsequente, com acompanhamento pedagógico diferenciado e frequência obrigatória de forma: I - a reelaborar os conceitos não assimilados nos anos anteriores; II - a consolidar o aprendizado para acompanhamento dos conceitos do ano subsequente; III - a estimulá-lo ao avanço nos anos escolares; como forma de minimizar e superar as dificuldades de aprendizagem que impediram seu avanço no processo de ensino aprendizagem (FLORIANÓPOLIS, 2011, p. 1, ).

Cabe aos professores e as professoras que atuam junto aos projetos de Apoio Pedagógico muitos desafios pedagógicos, em especial, destacam-se:

- elaborar plano de trabalho específico aos grupos de estudantes e/ou as turmas de atendimento nas diferentes áreas do conhecimento curricular, a partir de um diagnóstico das dificuldades dos estudantes e dos registros de avaliação dos anos anteriores;
- elaborar relatórios periódicos sobre as atividades desenvolvidas, os conceitos ensinados, as metas e objetivos alcançados;
- propor atividades diferenciadas para os estudantes, considerando as faixas etárias, as expectativas de aprendizagem, os conceitos e os anos escolares;
- atender e informar os pais e responsáveis sobre o andamento das atividades, o desempenho e rendimento dos estudantes;
- acompanhar os estudantes em momentos específicos para a alimentação e o desenvolvimento de atividades voltados ao movimento e à corporeidade no âmbito da instituição educativa ou fora dela;
- desenvolver projetos que visem a interdisciplinaridade de estudo e pesquisa, dialogando com temas transversais;
- articular trabalhos que utilizem as novas tecnologias como ferramenta pedagógica que propicie o desenvolvimento de conceitos voltados à formação e o exercício da cidadania;
- fortalecer iniciativas que promovam o reconhecimento e o fortalecimento das identidades, combatendo todas as formas de preconceito e discriminação;
- zelar pela aprendizagem dos estudantes.

Além desses desafios pedagógicos, os professores e as professoras que atuam no projeto também cuidam dos estudantes durante o horário do almoço e isso aumenta o vínculo afetivo dos envolvidos no projeto. O projeto de Apoio Pedagógico funciona no contraturno das aulas regulares e a maioria dos estudantes almoça na escola e permanece aos cuidados das professoras pedagogas até o início das aulas regulares no outro turno.

## 2. O RELATO: ALGUMAS POTENCIALIDADES DO USO DE JOGO NO PROJETO DE APOIO PEDAGÓGICO

No ano de 2015, o grupo de estudantes que participava do projeto apresentava uma diversidade etária. Atendeu-se estudantes de 9 anos aos 14 anos, e para possibilitar um atendimento que contemplasse todos os estudantes, considerando sua faixa etária e seus interesses pedagógicos, elaborou-se algumas estratégias pedagógicas que contemplassem a demanda estudantil que frequentava o projeto. Inicialmente estruturamos um espaço pedagógico para estimular a leitura e a criatividade dos estudantes. Para isso, na sala de aula onde aconteciam os encontros do projeto, disponibilizamos livros, gibis, folhas, lápis de cor e diversos jogos: Mancalas, Memória, Bingo, Cinco Marias, Jogo de Força e o Jogo do Uno. De tudo o que foi disponibilizado neste ano para os estudantes o Jogo do Uno foi o jogo que mais despertou o interesse dos estudantes. Entende-se que o uso de jogos no contexto educativo é importante quando se atende uma faixa etária bastante heterogênea, pois as atividades lúdicas são inerentes a qualquer faixa etária e apresentam um potencial pedagógico, pois conforme aponta Grandó (2004) desde a infância as crianças envolvem-se em atividades com jogos, elas criam, inventam, fantasiam à medida que se envolvem em atividades lúdicas, relacionadas a jogos e brincadeiras.

Cabe destacar também, que todos os materiais didáticos da sala do Apoio Pedagógico estavam dispostos na sala de aula de maneira que os estudantes tivessem livre acesso. Como grande parte dos estudantes atendidos estavam em processo de alfabetização, os jogos e demais materiais utilizados estavam em caixas devidamente identificadas com a escrita em letra caixa alta. O cantinho da leitura foi especialmente pensado para que o estudante se sentisse convidado para entrar no mundo da leitura, os livros e os gibis estavam organizados em um porta-livros de tecido (confeccionado por uma das professoras especialmente para este grupo) e a cada semana os livros e os gibis eram trocados por novos títulos, a organização e cuidado desse espaço fazia parte do fazer pedagógico.

O ambiente da sala apresentava muitas possibilidades de afazeres aos estudantes, poderia se fazer e pensar muitas coisas, era impossível ficar na sala sem ter vontade de manusear as coisas que ali estavam expostas. A organização deste espaço tinha como intuito despertar o interesse dos estudantes para com a leitura e os jogos promovendo o ensino através de nossa mediação pedagógica. Cabe destacar que compreendemos os jogos como sendo “uma das formas mais adequadas para que a socialização ocorra e permite aprendizagem” (SMOLE; DINIZ; CÂNDIDO, 2007, p. 13).

**Figura 1 - Estudantes Jogando**



Fonte: Autoras do Texto, 2015.

As potencialidades desse espaço, em relação ao uso do Jogo de Uno, também foram utilizadas com os estudantes no intervalo do almoço, pois as professoras perceberam um grande potencial de aprendizagem. Observando os estudantes e conversando com eles, perceberam que eles necessitavam de atenção e queriam que as professoras participassem das falas com eles.

As professoras perceberam que a maioria dos estudantes que participava do Projeto e gostava de jogar “UNO”, mas também notaram que muitos jogavam apenas por jogar, não conheciam as regras, não distinguiam as estruturas diferentes de cada carta e o objetivo de cada carta do jogo. Considerando isso, surgiu a proposta pedagógica de unir diferentes linguagens através de um jogo de cartas que pudesse dar significado a essa atividade de competição, superando o simples âmbito do ganhar por ganhar e do jogar por jogar.

A utilização do jogo do Uno como ferramenta pedagógica exigiu que houvesse a estruturação de alguns elementos fundamentais: a organização da classe para as jogadas, a disponibilização do jogo de cartas, a estruturação de metas e objetivos a serem alcançados pelos estudantes, a apresentação das regras do jogo e a problematização de jogadas e pontuações. Cabe destacar que esses elementos são indicados como fundamentais pelas autoras SMOLE; DINIZ; CÂNDIDO (2007).

A prática pedagógica com o Jogo do UNO abordou, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de 1998, explorou dois eixos da disciplina de matemática, um dos “Números e Operações” e o outro “Tratamento da Informação”. Em 2015, ainda não se tinha como documento a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2018 que alterou a estruturação do conhecimento matemático de “eixos” para “unidades temáticas”.

Além dos eixos trabalhados também entendemos o jogo como uma possibilidade para o desenvolvimento do raciocínio lógico, ou seja, “O trabalho pedagógico com jogos nas

aulas de matemática, quando bem planejado e orientado, auxilia o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisão, argumentação e organização” (SMOLE; DINIZ; CÂNDIDO, 2007, p. 12)

Para isso, foram construídas duas tabelas: uma com o nome dos estudantes-participantes e a pontuação de cada partida e outra com a imagem de cada carta do Uno com seu respectivo valor para a pontuação. A cada partida, o vencedor recolhia as cartas de todos os seus adversários e de acordo com o valor de cada carta deveria somar (sozinho ou com o auxílio de um colega) e anotar a pontuação na tabela. Na época se convencionou alguns valores para as cartas do Uno, utilizamos o interesse dos estudantes pelo Jogo de Uno, ou seja, foi um pretexto para se trabalhar os conteúdos matemáticos. A tabela 1 foi ficava fixada na parede da sala e podia ser visualizada por todos os estudantes, tabela que indica as convenções e atribuições de cada carta que foram estabelecidas:

**Tabela 1 - Valor de cada Carta**

CARTAS	VALOR NOMINAL CONVENCIONADO
	20 PONTOS
	20 PONTOS
	20 PONTOS
	50 PONTOS
	50 PONTOS

Fonte: Autoras do Texto, 2015.

No início da proposta, alguns estudantes resistiram em participar por vergonha de ainda não saber realizar operações simples e alguns apresentavam dificuldade em identificar e quantificar o numeral. Neste momento foi necessário intervir construindo junto com os estudantes que apresentavam esta dificuldade uma tabela com o numeral e sua quantidade. E paralelamente intensificar a apropriação das regras de agrupamento e valor posicional inerentes

do Sistema de Numeração Decimal. Outra dificuldade encontrada, e que foi comum a grande maioria dos estudantes, foi a de realizar as operações com uma grande quantidade de cartas. Primeiro, porque era necessário agrupar as cartas iguais e depois consultar a tabela, para só então realizar a soma.

Para que o uso de jogos com fins pedagógicos não ficasse cansativo e para que fosse possível interagir com outras áreas do conhecimento a proposta era aplicada em um dia na semana. Nos demais dias eles também jogavam, mas os pontos não eram computados na tabela. No dia escolhido os estudantes se reuniam em torno da mesa e dávamos início às jogadas. O estudante que ganhava a partida ficava com as cartas de todos os outros participantes para si, ali estaria a sua pontuação. A cada rodada o estudante que venceu contava as cartas e anotava em uma folha sua pontuação. Como o horário de intervalo era de 1h15m e neste mesmo período eles precisam almoçar, o tempo que restava para a proposta era de aproximadamente 50 minutos. Desta forma não era possível realizar muitas partidas, pois a ação de separar as cartas, somar e anotar os pontos exigia um certo tempo e concentração. É importante destacar que o estudante que ganhava a partida sempre tinha ajuda dos outros colegas para realizar a soma dos seus pontos, conforme ilustra a Figura 3:

**Figura 3 - Soma dos Pontos**



Fonte: Autoras do Texto, 2015.

Diante do desafio de somar grandes quantidades os estudantes foram criando diferentes estratégias para facilitar a contagem. No início muitos estudantes utilizavam como recurso os “pauzinhos”, mais adiante passaram a utilizar o algoritmo, mesmo assim ainda

encontravam dificuldade, pois as vezes tinham, por exemplo, 12 cartas com pontuação 20, assim o algoritmo ficava enorme e eles se perdiam na hora da soma. Depois começaram a separar de 5 em 5 e depois somavam tudo. As professoras buscavam jogar, acompanhar e entender o modo como os estudantes desenvolviam suas estratégias de cálculos, procuravam não intervir no processo que eles utilizavam e faziam questionamentos para que os estudantes percebessem que poderiam utilizar a multiplicação para facilitar a contagem. Com isso, introduziram o “paninho da multiplicação<sup>4</sup>”, a ideia era que eles descobrissem por si só que poderiam utilizar a multiplicação para facilitar a contagem. E foi o que aconteceu, em um determinado momento eles perceberam que se utilizassem a multiplicação com recurso, poderiam economizar tempo e com isso poderiam jogar mais partidas de Uno.

**Figura 4 – Professoras e Estudantes jogando Uno**



Fonte: Autoras do Texto, 2015.

Faz-se necessário destacar que nos primeiros meses que tomamos o jogo do Uno como ferramenta pedagógica os estudantes apresentavam bastante dificuldades nos conceitos matemáticos explorados nessa prática.

No final de cada mês se fazia a somatória dos pontos de cada estudante e nesse dia a matemática revelava através de seus cálculos o vencedor do mês. Com esta prática pedagógica, trabalhamos os conhecimentos matemáticos de adição, multiplicação, cálculo mental e gráfico de forma lúdica e prazerosa.

Além disso, no final do mês se construía coletivamente com os estudantes um gráfico com base na tabela de pontuação do jogo do mês. Neste momento tínhamos como objetivo problematizar o jogo de Uno e para isso a abordagem era feita utilizando as tabelas das

<sup>4</sup> O Paninho da multiplicação é um material manipulável feito de tecido quadriculado (10 quadrados por 10 quadrados) e 100 botões fixados no tecido quadriculado.

jogadas, a pontuação dos estudantes e questões sobre as jogadas, a saber: Quem foi o vencedor do mês e quantos pontos ele fez? ; Quem foi o jogador que ficou em 2º e 3º lugar e quantos pontos cada um dos jogadores teve? ; Qual a diferença de pontos entre o 1º colocado e 5º colocado? ; Qual a soma de pontuação do 1º, 2º e 3º colocado? ; Se o total de pontuação do mês fosse dividido igualmente entre os 3 primeiros colocados, quantos pontos cada um teria?; Organize os ganhadores em ordem crescente e depois verifiquem em quem ficou com a pontuação mediana; se multiplicassem os pontos do 1º e 2º lugares por 3, quantos pontos teríamos? ; se a soma de pontos do 3º, 5º e 7º lugares fosse dividida igualmente entre os 3 colocados, quantos pontos cada jogador ficaria?.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esse projeto os estudantes puderam estabelecer e entender as regras do Jogo de Uno. Através da ludicidade do jogo se apropriaram de conceitos matemáticos importantes relacionados ao Sistema de Numeração Decimal e das operações de adição, subtração, divisão e multiplicação.

Os estudantes também fizeram sistematicamente a construção de tabelas e gráficos, a leitura e análise de dados que envolviam as jogadas e a quantidade de pontos de cada estudante.

Durante as partidas os estudantes também resolveram problemas que envolviam as jogadas do Uno e tiveram que contar e registrar a quantidade de pontos.

Além da apropriação de conceitos fundamentais da matemática, a prática com o Jogo de Uno também promoveu a interação social entre todos os integrantes do Projeto e o desenvolvimento da capacidade de cooperação, conduzindo o estudante a explorar sua criatividade e elevando sua autoestima.

O projeto com o jogo do Uno também auxiliou os estudantes na alfabetização da língua portuguesa, na leitura, na escrita e na interpretação, tendo em vista que uns auxiliavam os outros no momento da leitura e da contagem possibilitando uma aprendizagem rica e significativa ancorada na ludicidade.

### REFERÊNCIAS

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais** (Matemática). Secretaria de Educação



Fundamental v. 1, 126p, Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

FLORIANÓPOLIS. Conselho Municipal de Educação. **Resolução n.º 02, de 14 de setembro de 2011**. Dispõe sobre o processo de avaliação, recuperação, promoção, colegiado de classe e recursos de ato avaliativo para o Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis. Florianópolis: CME, 2011.

GRANDO, R.C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulus, 2004.

RIBEIRO, F. D. **Jogos e Modelagem na Educação Matemática**. São Paulo: Saraiva, 2009.

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I.; CÂNDIDO, P.; **Jogos de matemática de 1º a 5º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.