

JOGANDO, BRINCANDO E APRENDENDO: UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA RECOMPOSIÇÃO DE APRENDIZAGEM - MATEMÁTICA

PLAYING, HAVING FUN, AND LEARNING: A TEACHING SEQUENCE FOR RECOMPOSING LEARNING - MATHEMATICS

JUGANDO, DIVIRTIÉNDOSE Y APRENDIENDO: UNA SECUENCIA DIDÁCTICA PARA LA RECOMPOSICIÓN DEL APRENDIZAJE - MATEMÁTICAS



<https://doi.org/10.56238/rcsv16n1-008>

Data de submissão: 12/12/2025

Data de aprovação: 12/01/2026

Rosália Soares Gonçalves

Especialista em Fundamentos da Educação - Práticas Pedagógicas Interdisciplinares

Instituição: Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

E-mail: rosalia_goncalves@hotmail.com

Robson Silva Cavalcanti

Mestre em Meio Ambiente

Instituição: Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

E-mail: robsonsilvacavalcanti@yahoo.com.br

RESUMO

O relatório apresenta a implementação do projeto de intervenção pedagógica "JOGANDO, BRINCANDO E APRENDENDO: uma sequência didática para recomposição de aprendizagem - matemática" na ECITE Advogado Nobel Vita (Coremas, PB), desenvolvido durante o ano letivo de 2024 com 80 estudantes das 1^a séries A e C, concebido para enfrentar déficits de aprendizagem em conteúdos básicos de matemática identificados em avaliações diagnósticas, elevar o desempenho acadêmico e desenvolver habilidades fundamentais para o ensino médio. A intervenção articula as sequências didáticas do programa Avança IDEBPB + Aprendizagem com metodologias ativas estruturadas em quatro momentos integrados: agrupamentos produtivos com material im-presso para leitura, interpretação e resolução de problemas envolvendo sistemas lineares e matemática financeira; uso da televisão como recurso pedagógico para socialização de situações-problema sobre geometria e transformações no plano; uso do celular conectado à internet via WhatsApp para desenvolvimento colaborativo de atividades sobre estatística e nutrição; e jogos educativos confecionados pelos próprios estudantes ("Fugindo da Ilha" sobre expressões algébricas, "Ludo - A corrida da porcentagem" sobre porcentagem, "Trilha do Teorema de Pitágoras" sobre geometria), promovendo aprendizagem lúdica, criativa e dinâmica. Os resultados educacionais evidenciam ganhos significativos na recomposição de aprendizagem, melhoria na leitura e interpretação de problemas contextualizados, desenvolvimento do cálculo mental e concentração, além de maior engajamento e motivação estudantil. Do ponto de vista pedagógico, a abordagem favoreceu competências da BNCC e habilidades do IDEBPB, integrando Matemática, Língua Portuguesa e Arte de forma interdisciplinar, fortalecendo raciocínio lógico-matemático, autonomia, trabalho colaborativo e autoestima. Conclui-se que as sequências didáticas intercaladas com jogos educativos, mesmo em turmas numerosas (40 alunos), constituem estratégia viável, inclusiva e eficaz para recompor aprendizagens matemáticas, motivar estudantes e tornar o ensino mais prazeroso e significativo.

Palavras-chave: Recomposição de Aprendizagem. Jogos Educativos. Metodologias Ativas.

ABSTRACT

The report presents the implementation of the pedagogical intervention project "PLAYING, HAVING FUN, AND LEARNING: a didactic sequence for learning recombination - mathematics" at ECITE Advogado Nobel Vita (Coremas, PB), developed during the 2024 academic year with 80 students from 1st-year classes A and C, designed to address learning deficits in basic mathematics content identified in diagnostic assessments, improve academic performance, and develop fundamental skills for high school. The intervention articulated the didactic sequences of the Avança IDEBPB + Aprendizagem program with active methodologies structured in four integrated moments: productive groupings with printed material for reading, interpretation, and problem-solving involving linear systems and financial mathematics; use of television as a pedagogical resource for socializing problem situations about geometry and plane transformations; use of cell phones connected to the internet via WhatsApp for collaborative development of activities on statistics and nutrition; and educational games created by the students themselves ("Escaping the Island" on algebraic expressions, "Ludo - The percentage race" on percentage, "Pythagorean Theorem Trail" on geometry), promoting playful, creative, and dynamic learning. Educational results demonstrate significant gains in learning recombination, improvement in reading and interpretation of contextualized problems, development of mental calculation and concentration, in addition to greater student engagement and motivation. From a pedagogical perspective, the approach fostered BNCC competencies and IDEBPB skills, integrating Mathematics, Portuguese Language, and Art in an interdisciplinary manner, strengthening logical-mathematical reasoning, autonomy, collaborative work, and self-esteem. It is concluded that didactic sequences interspersed with educational games, even in large classes (40 students), constitute a viable, inclusive, and effective strategy to recompose mathematical learning, motivate students, and make teaching more enjoyable and meaningful.

Keywords: Learning Recomposition. Educational Games. Active Methodologies.

RESUMEN

El informe presenta la implementación del proyecto de intervención pedagógica "JUGANDO, DIVIRTIÉNDOSE Y APRENDIENDO: una secuencia didáctica para recomposición de aprendizaje - matemáticas" en la ECITE Advogado Nobel Vita (Coremas, PB), desarrollado durante el año lectivo 2024 con 80 estudiantes de las 1^a series A y C, concebido para enfrentar déficits de aprendizaje en contenidos básicos de matemáticas identificados en evaluaciones diagnósticas, elevar el desempeño académico y desarrollar habilidades fundamentales para la enseñanza media. La intervención articuló las secuencias didácticas del programa Avança IDEBPB + Aprendizagem con metodologías activas estructuradas en cuatro momentos integrados: agrupamientos productivos con material impreso para lectura, interpretación y resolución de problemas involucrando sistemas lineales y matemática financiera; uso de la televisión como recurso pedagógico para socialización de situaciones-problema sobre geometría y transformaciones en el plano; uso del celular conectado a internet vía WhatsApp para desarrollo colaborativo de actividades sobre estadística y nutrición; y juegos educativos confeccionados por los propios estudiantes ("Huyendo de la Isla" sobre expresiones algebraicas, "Ludo - La carrera del porcentaje" sobre porcentaje, "Sendero del Teorema de Pitágoras" sobre geometría), promoviendo aprendizaje lúdico, creativo y dinámico. Los resultados educacionales evidencian ganancias significativas en la recomposición de aprendizaje, mejora en la lectura e interpretación de problemas contextualizados, desarrollo del cálculo mental y concentración, además de mayor compromiso y motivación estudiantil. Desde el punto de vista pedagógico, el enfoque favoreció competencias de la BNCC y habilidades del IDEBPB, integrando Matemáticas, Lengua Portuguesa y Arte de forma interdisciplinaria, fortaleciendo razonamiento lógico-matemático, autonomía, trabajo colaborativo y autoestima. Se concluye que las secuencias didácticas intercaladas con juegos educativos, incluso en clases numerosas (40 alumnos), constituyen estrategia viable, inclusiva y eficaz para recomponer aprendizajes matemáticos, motivar estudiantes y tornar la enseñanza más placentera y significativa.

Palabras clave: Recomposición de Aprendizaje. Juegos Educativos. Metodologías Activas.

1 INTRODUÇÃO

O referido trabalho foi desenvolvido na Escola Cidadã Integral Técnica Estadual Advogado Nobel Vita, situada na cidade de Coremas – PB, pertencente à 7^a Gerência Regional de Educação, cuja metodologia de trabalho realizada é a de êxito, buscando de diversas formas aperfeiçoar suas ações e atribuições para que o estudante possa alcançar o desenvolvimento do seu projeto de vida, contando sempre com destaques na Redação Nota Mil, como também, ingressando diversos alunos no ENEM em cursos e faculdades ansiadas. No Projeto Educacional do Governo do Estado, Conexão Mundo, contamos também com aprovações constantes por proporcionar um ensino de excelência, servindo como base para o desenvolvimento educacional, social e integral do estudante. A referida escola também conta com amplos destaques, medalhas e certificados de honra ao mérito nas olimpíadas ofertadas pelo Governo Federal e Estadual, e contudo, em relação ao IDEB, cuja a meta desejada para 2023 era de 4,6 a escola superou com 4,8.

A unidade escolar funciona em dois turnos, diurno integral e noturno com o ensino parcial e EJA com turmas de 1^a a 3^º séries do Ensino Médio, totalizando 560 alunos matriculados ao todo no ano letivo 2024. Na escola atuam 33 professores, onde todos possuem títulos de especialista e alguns mestrados.

Partindo desses ideais de ensino de excelência, o projeto propõe para o desenvolvimento das turmas A e C a utilização das sequências didáticas do Avança IDEBPB + Aprendizagem interligadas ao uso de jogos para a recomposição de aprendizagem - matemática que teve como função tornar mais eficaz e prazeroso o aprendizado por trabalhar atividades de forma mais criativa e dinâmica, estimulando o estudante a aprender, diminuindo os possíveis bloqueios que a Matemática possa exercer sobre alguns deles e podendo mostrar como a mesma é importante.

No presente trabalho, optamos em trazer nossa contribuição para o Ensino de Matemática, considerando a importância da recomposição de aprendizagem e seus subsídios, em particular para o ensino e a aprendizagem dos principais conteúdos do ensino fundamental, afim de corrigir o déficit em turmas da 1^a série do Ensino Médio.

Sobre os aspectos procedimentais, a pesquisa consistiu de uma intervenção metodológica, realizada na Escola ECITE Advogado Nobel Vita da cidade de Coremas-PB. Durante a intervenção foi aplicada as sequências didáticas do Avança IDEBPB + Aprendizagem, onde abordou a resolução de problemas envolvendo Sistemas lineares, Matemática financeira, Geometria e Álgebra, Estatística e probabilidade, desenvolvendo assim, habilidades da BNCC e do IDEBPB de Matemática, Língua Portuguesa e Arte dentro do contexto interdisciplinar . 80 alunos participarão da pesquisa, turmas das 1^a séries A e C.

Logo Após o término da intervenção foi aplicado o simulado, onde foi visto quais habilidades foram alcançadas e quais as críticas para que só assim pudesse ser desenvolvidas atividades lúdicas, como jogos, com intuito de recompor a aprendizagem jogando, brincando e aprendendo.

Nessa linha de pensamento, o trabalho de recomposição de aprendizagem intercalado com o uso de jogos pôde propiciar ao docente uma possibilidade para a formulação de estratégias didáticas com propósito de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem de Matemática, no sentido de compreender técnicas de criação de algoritmos e aplicação do raciocínio lógico-matemático na resolução de problemas, tornando um forte aliado para a correção da falta de aprendizagem.

Esta abordagem adotada fundamenta-se em práticas de metodologias ativas e participativas. Cavalcanti (2024) evidencia que a integração de práticas experimentais ao currículo escolar, aliada à participação em competições científicas, constitui estratégia eficaz para recompor aprendizagens e desenvolver competências nos estudantes.

A sequência metodológica adotada reflete os princípios das metodologias ativas (BACICH; MORAN, 2018), nas quais o estudante assume papel protagonista, mobilizando recursos diversos – material impresso, televisão, celular e jogos confeccionados – para construir ativamente seu conhecimento matemático.

Portanto, partindo dessa metodologia ativa, onde o estudante se tornou responsável pelo seu próprio conhecimento, o projeto **JOGANDO, BRINCANDO E APRENDENDENDO**: uma sequência didática para recomposição de aprendizagem – matemática, teve como finalidade a correção da exiguidade de aprendizagem de conteúdos básicos de matemática recorrentes de anos anteriores de defasagem.

2 RELATO DO DESENVOLVIMENTO DAS AÇÕES

O trabalho com as sequências didáticas do Avança IDEPB + Aprendizagem e com o uso de jogos permitiu ao professor desenvolver estratégias didáticas para a correção do déficit de aprendizagem com a incorporação de técnicas de criação de algoritmos e utilização do raciocínio lógico-matemático na resolução de problemas com o propósito de melhorar o processo de ensino-aprendizagem de Matemática.

A literatura tem mostrado que o aumento, engajamento e a motivação estudantil pode ser atribuído à articulação entre as funções lúdica e educativa dos jogos (KISHIMOTO, 2017), que tornaram o processo de aprendizagem mais prazeroso sem perder o rigor conceitual necessário ao desenvolvimento das competências matemáticas.

Apesar de saber que não existe um caminho que possa ser identificado como melhor ou único para o ensino e aprendizagem de qualquer disciplina, principalmente, da Matemática, conhecer

possibilidades de trabalho em sala de aula é de suma importância para que o docente construa sua prática.

Com base nesses fundamentos e em nossa experiência de sala de aula do Ensino Médio, observamos diariamente as dificuldades enfrentadas pelos alunos em relação à compreensão dos conteúdos básicos de Matemática, por exemplo, não dominam os conceitos envolvendo Sistemas lineares, Matemática financeira, Geometria e Álgebra, Estatística e Probabilidade na resolução de problemas, sendo assim, desenvolvida estratégias para trabalhar dentro dos componentes curriculares de Matemática, Língua Portuguesa e Arte as habilidades do IDEBPB como também da BNCC, havendo assim a interdisciplinaridade entre as ações planejadas.

Considerando que é importante o domínio de conteúdos básicos para a formação Matemática do aluno, foi elaborada pela Secretaria de Estado, intitulada AVANÇA IDEBPB + APRENDIZAGEM, uma sequência didática de atividades desenvolvidas por agrupamentos produtivos, onde após o término das sequências, foram desenvolvidas atividades interligadas ao uso de jogos como agente facilitador e motivador afim de corrigir as dificuldades de aprendizagem ocorrido no decorrer do processo educacional devido aos anos pandêmicos.

Segundo Rêgo & Rêgo em sua obra “o jogo, se bem escolhido e explorado, pode ser um elemento auxiliar de grande eficácia para alcançar alguns dos objetivos do ensino, dentre eles, ajudar o aluno a desenvolver suas potencialidades, tanto intelectuais quanto efetivas e físicas” (RÊGO & RÊGO, 2004, p. 25).

De acordo com os autores, se os jogos forem utilizados de forma dinâmica em sala de aula, não apenas na disciplina de Matemática, mas em outras áreas, pode trazer ganhos cognitivos para o estudante auxiliando - os na construção de conhecimentos significativos, enriquecendo sua formação geral.

Dessa forma, ter uma boa base dos conteúdos fundamentais de matemática é primordial para que a escola possa alcançar as mestas desejadas, propiciando cada vez mais um ensino baseado na qualidade e na excelência, contribuindo assim para uma formação sólida do estudante, além da possibilidade de trabalhar habilidades e competências indispensáveis para sua formação de forma interdisciplinar com intuito de atingir níveis mais elevados no processo de ensino/aprendizagem.

Partindo desses ideais e com o desejo de alcançar o objetivo dessa pesquisa, foi elaborada uma sequência didática de atividades e por conseguinte o uso de jogos envolvendo Sistemas lineares, Matemática financeira, Geometria e Álgebra, Estatística e probabilidade com a finalidade de desenvolver nos estudantes as habilidades esperadas que cada um tenha adquirido ao término do ensino médio, tornando – os cidadãos autônomos, solidários e competentes.

O material utilizado para a realização das ações foram papel A4, televisão, celular, computador, isopor, tinta guache e atóxica, tampa de garrafa, lapiseira, cartolina, entre outros, onde essas dinâmicas serão relatadas logo a seguir.

Vale frisar que as turmas das 1^a séries A e B no percurso do desenvolvimento das atividades com jogos, foram divididas em times, onde se tornaram responsáveis pela elaboração, confeção e execução dos mesmos no decorrer do ano letivo.

2.1 PRIMEIRO MOMENTO – AGRUPAMENTOS PRODUTIVOS COM MATERIAL IMPRESSO

A primeira atividade desenvolvida foi trabalhada com material impresso da sequência didática do Avança IDEPB + Aprendizagem para que os estudantes em agrupamentos produtivos fizessem a leitura e interpretação das questões problemas e gerassem debates entre si, podendo assim desenvolver a percepção sobre a temática de Sistemas Lineares e Computação gráfica – SD1, como também, Contador: O estrategista financeiro que transforma dados em oportunidades – SD 02, como mostra a figura 1.

Figura 1 – Agrupamento produtivo – leitura e interpretação das questões problemas



Fonte: Imagem do autor (2024)

Após a leitura da sequência didática, cada time do agrupamento produtivo escolheu uma situação – problema para explicar o desenvolvimento da questão, socializando assim seu conhecimento com todos da sala de aula, como demonstrado na Figura 2 logo abaixo.

Figura 2 - Socialização da situação – problema



Fonte: Imagem do autor (2024)

De acordo com a dinâmica, nas sequências didáticas foram trabalhadas as habilidades tanto do IDEBPP como também da BNCC envolvendo os conteúdos de Sistemas de equações do 1º grau com uma ou duas incógnitas – SD 01 e números racionais positivos na representação decimal ou fracionária, envolvendo diferentes significados das operações na resolução de problemas – SD 02. Apesar do método utilizado ser o convencional, percebemos que surtiu efeito positivo na desenvoltura e engajamento dos times.

2.2 SEGUNDO MOMENTO – O USO DA TELEVISÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Nessa segunda ação, as sequências didáticas foram expostas na televisão da sala de aula para que cada time dos agrupamentos produtivos escolhessem uma situação – problema sobre o tema abordado, A Matemática da Arquitetura: como as formas e as medidas influenciam a Arte e a ciência de projetar e construir, e socializasse seu entendimento com as demais equipes, demonstrado na figura 3.

Figura 3 – O uso da televisão como recurso pedagógico para a socialização dos times



Fonte:

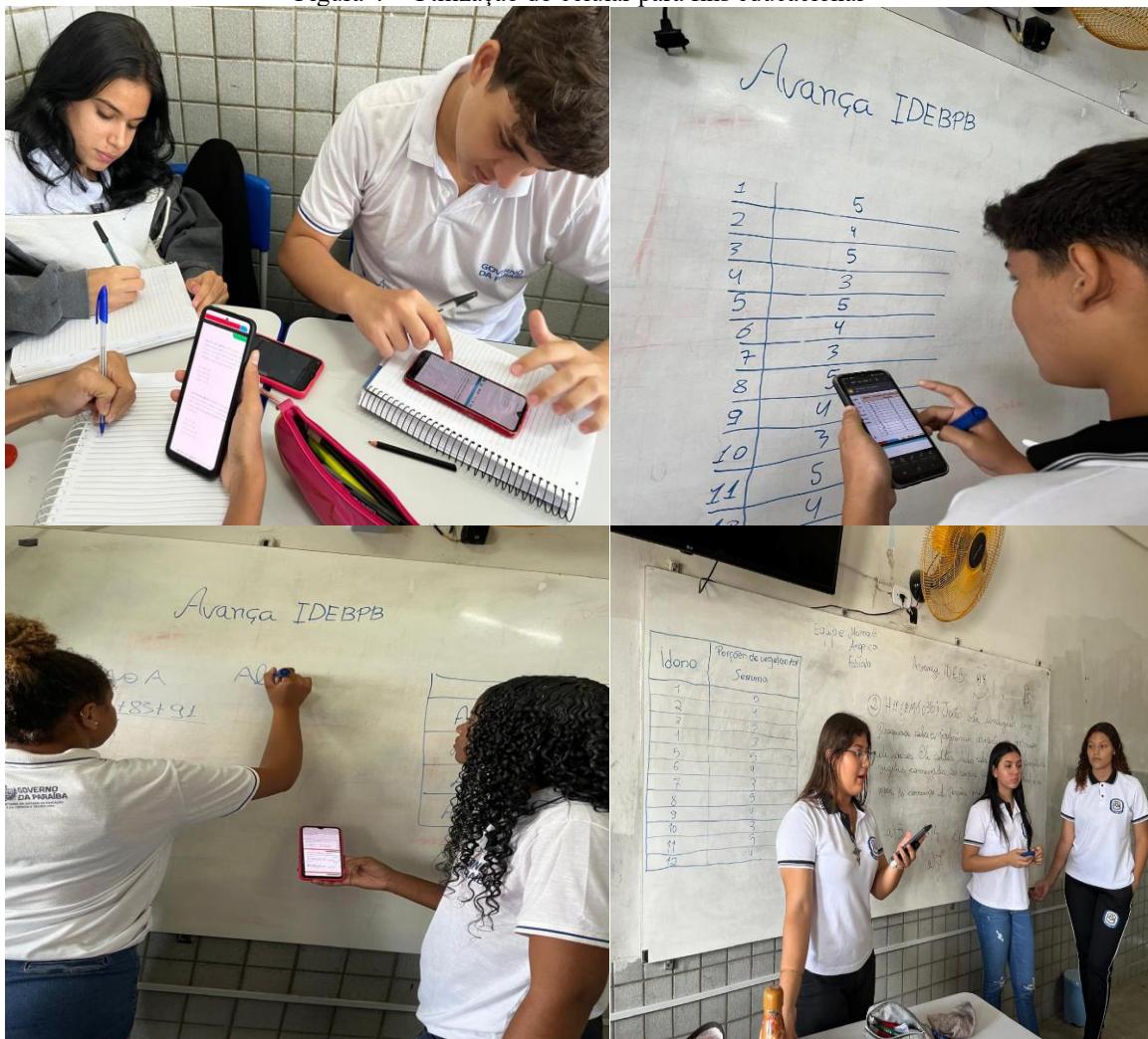
Imagen do autor (2024)

Nessa ação, as habilidades desenvolvidas do IDEBPB e da BNCC tiveram como finalidades despertar no aluno o reconhecimento de figuras obtidas por composições de transformações Geométricas no plano, como translação, reflexão e rotação. Além de desenvolver a interação e socialização do conhecimento entre os agrupamentos produtivos com a utilização do recurso pedagógico como a televisão.

2.3 TERCEIRO MOMENTO – O USO DO CELULAR COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL

Já nessa terceiro ação as sequências didáticas foram colocadas no grupo de WhatsApp da turma para que utilizando o celular conectado a internet, gerassem o desenvolvimento, questionamentos e diálogos entre os integrantes dos times e logo após fizessem as explanações das situações – problemas para todo público estudantil dos agrupamentos produtivos, encaixando – se assim, dentro da temática de Comunicação e Mídeas Sociais, como exposto na figura 4.

Figura 4 – Utilização do celular para fins educacional



Fonte: Imagem do autor (2024)

Para essas ações utilizando o celular, várias sequências didáticas foram trabalhadas, como o exemplo na imagem, onde foi desenvolvido a SD 7 - Estatística, Matemática e Nutrição: uma dupla dinâmica para o seu bem-estar, afim de alcançar habilidades de resolver problemas envolvendo as medidas de tendência central e também entender a construção de gráficos, seja eles de linhas, colunas ou setores, podendo assim estimular o aprendizado desse conteúdo tão cobrado no ENEM.

Portanto, vale ressaltar que o uso do celular em sala de aula para fins pedagógicos pode ser um grande aliado no processo de ensino e aprendizagem, não somente de matemática, mas de qualquer componente curricular, podendo auxiliar em diversas dinâmicas, inclusive jogos envolvendo conteúdos, seja para aprofundar o conhecimento ou no processo de recomposição de aprendizagem.

2.4 QUARTO MOMENTO – JOGANDO, BRINCANDO E APRENDEDENDO

Para essa ação, tivemos como base algumas habilidades em defasagem detectadas após a aplicação do simulado do Avança IDEBPB + Aprendizagem (Figura em anexo), desenvolvendo atividades envolvendo jogos (Fugindo da Ilha, Ludo: A corrida da porcentagem, Trilha do teorema de

Pitágoras) com a finalidade de aprimorar os conhecimentos para que de forma dinâmica e criativa os estudantes recompossem a aprendizagem - matemática brincando, além de contemplar a temática Arte, cultura e Esporte, como será demonstrado a seguir.

2.4.1 Fugindo da Ilha

Essa dinâmica foi desenvolvida pelo time um, compostos por cinco alunos, onde o conteúdo trabalhado foi Expressão Algébrica com o objetivo de desenvolver as habilidades do IDEPB, como, **H12 (HMT036)** - Utilizar o cálculo do valor numérico de expressões algébricas na resolução de problemas e as da BNCC, como, **(EF08MA06)** Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculo do valor numérico de expressões algébricas, utilizando as propriedades das operações. Intencionando assim, a recomposição da aprendizagem, além de promover a motivação, concentração, autoestima. O material usado para confecção do jogo foi isopor, cartolina, tinta guache, palito de picolé e papel crepom.

Figura 5 – Dinâmica do jogo Fugindo da Ilha



Fonte: Imagem do autor (2024)

A figura 5 demonstra a apresentação da atividade lúdica aos integrantes dos outros times que participaram da brincadeira e logo abaixo a imagem 6 mostra a resolução de situações – problema envolvendo as expressões algébricas.

Figura 6 – Apresentação da situação - problema e resolução da mesma



Fonte: Imagem do autor (2024)

Para essa dinâmica, as equipes que participaram da brincadeira tinham que lançar o dado para saber quantas casas avançavam, em seguida respondiam a questão sobre expressão algébrica sorteada pelo time organizador , seja no quadro ou mentalmente, caso acertassem fugiam com seu pino para frente. Ganhando assim o jogo quem conceguiu chegar primeiro a embarcação.

2.4.2 Ludo - A corrida da porcentagem

Trabalhar o jogo Ludo como uma maneira de desenvolver o ensino/aprendizagem de porcentagem de forma descontraída, foi elaborada pelo time dois , composto por quatro alunos, com intuito de alcançar as habilidades do IDEBPB e da BNCC de resolver situações - problema envolvendo cálculos de porcentagem. O jogo foi confeccionado em MDF e pintado em tinta atóxica, os peões de plástico coloridos, como mostra a imagem a seguir.

Figura 7 – Dinâmica do Ludo na corrida da porcentagem



Fonte: Imagem do autor (2024)

Todo jogo consiste de regras, para o Ludo precisa de quatro jogadores, onde cada um escolheu uma cor, logo em seguida, lança o dado e quem tirar 6 e responder o problema de porcentagem dá a partida inicial. Assim ganha o jogo quem conseguiu levar seus dois peões a dar uma volta no tabuleiro e chegar no final marcado com sua cor. Então, com o desenvolvimento dessa atividade, trabalhamos a habilidades do IDEPB , **H07 (HMT030)** - Utilizar porcentagem na resolução de problemas com a finalidade de recompor o ensino e aprendizagem.

2.4.3 Trilha do Teorema de Pitágoras

A ação contendo jogo de tabuleiro é uma forma de envolver os alunos em uma dinâmica atrativa para revisão de qualquer conteúdo, inclusive de Teorema de Pitágoras. Então, essa atividade lúdica foi desenvolvida pelo time três, contando com seis integrantes da 1^a série A. O material utilizado para elaboração do jogo foi cartolina, dado e na falta de tampinhas de garrafa usaram lapiseiras, exposto na figura abaixo.

Figura 8 – Socialização da Trilha Teorema de Pitágoras



Fonte: Imagem do autor (2024)

As regras para a realização dessa atividade consistiu na participação de três integrantes, onde ao jogar o dado sabiam o número de casas a percorrer, então naquela casa determinavam o valor de x correspondentes aos catetos ou a hipotenusa de acordo com o triângulo retângulo. Então, nessa ação foi trabalhada habilidades de propulsão afim de estimular no aluno o raciocínio, interação e aprendizagem matemática.

Portanto, apesar da simplicidade das dinâmicas usadas, o aluno precisava o tempo todo desenvolver o raciocínio lógico, fazer cálculos, criar estratégias para responder as questões propostas e chegar a frente dos seus oponentes para ganhar o jogo. Dessa forma, através das sequências didáticas e da ludicidade dos jogos, alguns aqui citados do vários trabalhados apresentados, puderam ser niveladas habilidades da BNCC e do IDEBPB referentes a conteúdos básicos de matemática, como também a interdisciplinaridade com o componente de Língua Portuguesa na leitura e interpretação das situações – problema e Arte na desenvoltura da confecção e brincadeira dos jogos.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo da pesquisa envolvendo as sequências didática e jogos foi analisar novas possibilidades para a recomposição da aprendizagem de conteúdos da matemática básica do alunado das turmas da 1^a série Ensino Médio da ECITE Advogado Nobel Vita na cidade de Coremas-PB.

Com o intuito de atingir o objetivo desta pesquisa aplicamos um conjunto de seis atividades ou momentos com o uso de material impresso, televisão, celular e jogos envolvendo os conteúdos de Sistemas lineares, Matemática financeira, Geometria e Álgebra, Estatística e Probabilidade na resolução de problemas, desenvolvendo assim, estratégias para trabalhar dentro dos componentes

curriculares de Matemática, Língua Portuguesa e Arte as habilidades do IDEB/PB como também da BNCC, havendo assim a interdisciplinaridade entre as ações planejadas.

Com a aplicação das atividades de ensino, foram feitas as seguintes observações.

Como as seis atividades aplicadas tiveram o propósito de trabalhar a recomposição da aprendizagem – matemática de conteúdos essenciais para o desenvolvimento educacional do estudante, além colaborar para a formação, trabalhar ao mesmo tempo habilidades e competências indispensáveis para seu crescimento, relacionando outros componentes no projeto de forma interdisciplinar, atingindo níveis mais apropriados na construção do ensino – aprendizagem.

Averiguamos que no decorrer do processo, os alunos ao participar das dinâmicas, demonstravam dificuldades na leitura e interpretação para a resolução das situações – problemas aplicados, assim como na ausência de concentração e de cálculo mental. Por fim, ao terminar as atividades, dinâmicas, observamos que alguns alunos evoluíram na aprendizagem dos conteúdos propostos, na leitura e interpretação das questões contextualizadas, como também no cálculo mental e concentração.

Logo após o término da intervenção, concluímos que o uso de sequências didáticas com a utilização de dinâmicas diferenciadas e intercaladas com jogos pode propiciar ao aluno em agrupamentos produtivos momentos descontraídos e envolventes, podendo assim, contribuir para melhorar a qualidade de ensino e influenciar positivamente, tirando possíveis bloqueios da matemática e mostrando que se pode aprender brincando.

Trabalhar com dinâmicas em turmas numerosas pode propiciar ao professor uma certa dificuldade, pois mesmo dividindo a turma em agrupamentos produtivos, não dá para dar atendimento a cada time, pelo fato de não ser suficiente o tempo que se dispõe em sala de aula. Sentimos essa dificuldade por nossa pesquisa ser realizada em turmas compostas por 40 alunos. Em relação as atividades trabalhadas, os sujeitos da pesquisa demonstraram entusiasmo, dando suporte para despertar a motivação e interesse pelas aulas de matemática.

Portanto, destacamos aqui como contribuição da nossa pesquisa, que mesmo em turmas sendo numerosas é possível desenvolver dinâmicas educacionais em sala de aula. Apontamos como fonte de novas investigações a continuidade no desenvolvimento de sequências didáticas e o uso de jogos no processo de recomposição de aprendizagem – matemática.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- CAVALCANTI, Robson Silva. O sucesso na Olimpíada Nacional de Ciências e a recomposição da aprendizagem através das aulas práticas. ERR01 - Revista Científica, v. 1, n. 1, p. 1-14, 2024. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/err01/article/view/8512>. Acesso em: 7 jan.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
- KISHIMOTO, Tizuko Mochida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.
- PARAÍBA. **Plano Estadual de Educação da Paraíba (2015-2025)**. João Pessoa. 2015.
- PARAÍBA. **Proposta Curricular do Ensino Médio**. João Pessoa. 2024.
- RÊGO, R. G; RÊGO, R. M. *Matematicativa*. João Pessoa: Editora Universitária/ UFPB, 2004.