



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA OS DESAFIOS DE
ENSINAR E APRENDER NA ESCOLA PÚBLICA.

PIBID: JOGOS E PRÁTICA PEDAGÓGICA EM MATEMÁTICA

Eixo: Tecnologias e Produção de Material Didático
Subprojeto: Matemática
Universidade Estadual de Feira de Santana

Jennyfer Almeida Oliveira (Jennyfer.almeida.oliveira2@gmail.com); **Camila Maciel de Sousa** (cammiladesousa@gmail.com); **Geovania Santana dos Santos** (Santanadossantosgeovania@gmail.com); **Danyelle Lima Araujo Moura** (dl.araujomoura@gmail.com); **Jany Santos Souza Goulart** (jssgoulart@uefs.br)

Palavras-chave: PIBID. Ensino de Matemática. Jogos Educacionais. Prática Pedagógica. Formação de Professores.

1 INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) é um projeto do governo brasileiro cujo objetivo é aprimorar a educação básica e a formação de novos professores. Isso acontece através do contato dos licenciandos com a realidade escolar, o que promove uma troca de saberes em uma via de mão dupla, com articulação teórica e prática. A introdução do bolsista no âmbito escolar permite que ele tenha vivências que desenvolvem suas habilidades de ensino, enriquecendo a formação nas licenciaturas e aproximando-o da prática profissional. Como afirma Brandt (2017, p. 2) “Para que nós, acadêmicos, tenhamos mais possibilidades de nos tornarmos bons professores (as), necessitamos não somente do conhecimento teórico, mas de uma boa iniciação ao exercício da prática docente.”

Diante disso, este relato de experiência visa apresentar algumas das atividades desenvolvidas durante o percurso do PIBID, no subprojeto de Matemática da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), em parceria com o Colégio Estadual Juiz Jorge Farias Góes, salientando momentos de troca de saberes com a professora supervisora Danyelle Lima Araujo Moura, e a confecção e aplicação de jogos matemáticos para o “Dia da Matemática”. O propósito é retratar como essas experiências contribuem para formação docente, ao mesmo

tempo que propiciam novas formas de obtenção de conhecimento e melhoria do ensino, como afirma Canário (2001, p. 40):

“A prática profissional, no quadro da formação profissional inicial de professores, ganhará em ser entendida como uma tripla e interativa situação de formação que envolve, de forma simultânea, os alunos (futuros professores), os profissionais no terreno (professores cooperantes) e os professores da escola de formação.”

Nesse sentido, a afirmação de Canário (2001, p. 40) reforça o vínculo entre os envolvidos, sejam eles professores, alunos ou bolsistas. Essa interação, proporcionada pelo PIBID, permite vivências que agregam tanto a teoria quanto a prática, permitindo que os licenciandos reflitam sobre sua formação e experienciem novas metodologias.

2 METODOLOGIA

A experiência foi desenvolvida no Colégio Estadual Juiz Jorge Faria Góes, na cidade de Feira de Santana-BA, durante o período do dia 30 do mês de abril de 2025 ao dia 07 do mês de maio de 2025, envolvendo as turmas do 1º ano do ensino médio.

O planejamento e execução das atividades foram realizados pelas pibidianas Camila Maciel de Sousa, Geovania Santana Santos e Jennyfer Almeida Oliveira, sob supervisão e auxílio da professora/supervisora Danyelle Lima Araujo. A metodologia adotada baseou-se na criação de jogos para o dia da matemática. Os encontros no colégio tiveram duração média de 5h semanais.

Tomando como referência Peretti (2009, p. 25), ao destacar que: “[...] os jogos consistem numa boa opção para ajudar na visualização de seriação, classificação, as habilidades psicomotoras, habilidade espacial e a contagem.”, o objetivo da experiência foi auxiliar os alunos a fixarem fatos fundamentais da divisão e multiplicação com números inteiros e racionais, desenvolvendo o raciocínio lógico e cálculo mental. Para tanto, foram criados e utilizados jogos adaptados, como o jogo da velha matemático, jogo da memória matemático e jogos de divisão, além da Torre de Hanói (já disponibilizada no colégio). Assim, buscou-se integrar teoria e prática, favorecendo a participação ativa dos estudantes, tornando-se possível analisar os desafios encontrados pelos alunos e refletir estratégias para o aprimoramento do ensino da matemática.

Primeiramente, ocorreu a fase de planejamento. Os momentos vivenciados em sala, desde o primeiro dia de aula até o momento da confecção dos jogos, serviram para identificar possíveis déficits e dificuldades por partes dos alunos. Ademais, foram realizadas pesquisas para idealizar e escolher possíveis jogos a serem confeccionados, ficando decidido que seriam produzidos o jogo da velha adaptado para operações matemáticas e o jogo da memória, ambos voltados para operações básicas, em especial multiplicação e divisão.

Na etapa seguinte, iniciou-se a construção dos jogos em reuniões presenciais, somando um total de 7 horas de trabalho, entre a montagem dos jogos e a decisão de possíveis alterações. As tarefas foram divididas de acordo com a proficiência de cada uma das 3 bolsistas. Foram utilizados recursos como papel cartão colorido, folhas de ofício para impressão de números, papel vegê, papel transparente, tesoura, cola, papelão e piloto.

Por fim, ocorreu a aplicação dos jogos, juntamente com outros disponibilizados pela professora supervisora. Todo o material montado ficou exposto no pátio do colégio, sob responsabilidade das bolsistas, que aplicavam as atividades, explicavam as regras e premiavam os estudantes participantes, permitindo, assim, um contato direto com aquele ambiente e interações diversas com aqueles que passavam pelas mesas da oficina.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos matemáticos, já familiares aos alunos, possibilitaram o desenvolvimento de uma atividade enriquecedora. Embora a participação tenha sido tímida, inicialmente, à medida que os alunos passaram a explorar os jogos, observou-se maior interação e engajamento ao longo da prática. Eles estimularam a comunicação entre os alunos, favorecendo o raciocínio lógico e o pensamento crítico. Criados a partir das dificuldades dos estudantes, os jogos promoveram um envolvimento ativo com o conteúdo e se mostraram uma ferramenta eficaz de interação social. Além disso, a atividade evidenciou como a ludicidade pode transformar a percepção dos alunos sobre a matemática, tornando-a mais acessível e expressiva.

Dessa forma, os resultados desta experiência demonstram que os jogos motivam e despertam o interesse dos alunos, tornando a aprendizagem mais atraente e significativa. Como afirma Vygotsky (1979, p.45), “ a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é, na realidade, uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico.” Assim, os jogos não apenas estimulam o raciocínio lógico, mas também proporcionam um ambiente de exploração essencial para o desenvolvimento cognitivo e para uma aprendizagem mais ativa.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida neste âmbito escolar, através do PIBID, demonstra o quanto um ensino dinâmico e interativo pode tornar a aprendizagem mais significativa, uma vez que a utilização de jogos como um recurso pedagógico promove interações, raciocínio lógico, fixação do assunto abordado e chamam a atenção dos estudantes. Além disso, os jogos,

sejam eles montados ou adquiridos, tornam-se um recurso prático que pode ser utilizado em diversas ocasiões.

A atividade contribuiu também para a formação docente, seja na fase de planejamento, análise ou aplicação, as atividades desenvolvidas colocam em prática e reforçam os conteúdos trabalhados na universidade. Assim, reafirma-se que o ensino de Matemática, de forma lúdica, é uma estratégia eficaz tanto para a motivação dos estudantes quanto para a prática pedagógica.

REFERÊNCIAS

AMBROSETTI, N. B.; NASCIMENTO, M. das G. C. de A.; ALMEIDA, P. A.; CALIL, A. M. G. C.; PASSOS, L. F. CONTRIBUIÇÕES DO PIBID PARA A FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES: **Educação em Perspectiva**, Viçosa, MG, v. 4, n. 1, 2013. DOI: 10.22294/eduper/ppge/ufv.v4i1.405. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/educacaoemperspectiva/article/view/6615>. Acesso em: 18 ago. 2025.

BRANDT, Léocla Vanessa. **Jogos e resolução de problemas: caminhos para o ensino da matemática**. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA – SIPEM, 9., 2018, Recife. *Anais [...]*. Recife: SBEM, 2018.

MELO, Claudiano Henrique da Cunha; LIMA, Claudiney Nunes de. **A importância dos jogos no ensino de Matemática no Ensino Fundamental II**. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 22, nº 39, 18 de outubro de 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/39/a-importancia-dos-jogos-no-ensino-de-matematica-no-ensino-fundamental-ii>. Acesso em: 24 ago. 2025.

NASCIMENTO, Maria das Graças; ALMEIDA, Patrícia Cristina Albieri; PASSOS, Laurizete Ferragut. **Formação docente e sua relação com a escola**. *Revista Portuguesa de Educação*, v. 29, n. 2, p. 9-34, 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/374/37449632002/html/>. Acesso em: 24 ago. 2025.

O lúdico e as metodologias ativas, uma leitura da Teoria da Aprendizagem de Vygotsky na Educação Infantil. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/20/o-ludico-e-as-metodologias-ativas-uma-leitura-da-teoria-da-aprendizagem-de-vygotsky-na-educacao-infantil>. Acesso em: 25 ago. 2025.

PERETTI, Lisiane. **Discalculia – Transtorno de Aprendizagem**. 2009. Monografia (Graduação em Matemática) – Departamento de Ciências Exatas e da Terra, Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, Erechim, 2009.