

ESTAÇÃO DE JOGOS MATEMÁTICOS

Data: 27/04/2026

OBJETIVO DA ATIVIDADE:

Desenvolver e aplicar jogos pedagógicos voltados à alfabetização matemática, alinhados às habilidades e aos objetivos de aprendizagem previstos na BNCC, utilizando materiais recicláveis, especialmente tampinhas de garrafa PET. A atividade teve como finalidade explorar o jogo como estratégia de metodologia ativa, favorecendo a participação, a interação e o protagonismo dos estudantes no processo de construção do conhecimento matemático.

ATIVIDADE:

Foi realizada a atividade “Estação de Jogos Matemáticos”, planejada e desenvolvida pelas licenciandas sob orientação das professoras supervisoras. Inicialmente, foram confeccionados jogos pedagógicos utilizando tampinhas de garrafa PET e outros materiais de baixo custo, possibilitando a construção de recursos didáticos acessíveis, criativos e adequados à faixa etária dos estudantes.

Os jogos foram organizados em diferentes estações de aprendizagem, permitindo que os estudantes circulassem pelos espaços e participassem de atividades matemáticas diversificadas. As propostas foram elaboradas de modo a trabalhar habilidades relacionadas à contagem, reconhecimento e associação de números, sequência numérica, comparação de quantidades, raciocínio lógico e resolução de situações-problema, de acordo com o nível de aprendizagem das turmas.

A organização em estações possibilitou que os estudantes aprendessem de maneira dinâmica e participativa, assumindo papel ativo na realização das atividades. O caráter lúdico dos jogos favoreceu a interação entre os participantes, o trabalho colaborativo, a concentração, o raciocínio e a autonomia na busca por soluções.

A utilização de tampinhas de garrafa PET também permitiu trabalhar a reutilização de materiais e a consciência ambiental, demonstrando aos licenciandos que recursos simples

e disponíveis no cotidiano podem ser transformados em instrumentos pedagógicos significativos.

Para as licenciandas, a atividade proporcionou uma experiência concreta de planejamento, confecção de materiais, organização de espaços de aprendizagem e mediação pedagógica, contribuindo para a ampliação do repertório de estratégias para o ensino da Matemática nos anos iniciais.

A Estação de Jogos Matemáticos constituiu, portanto, uma experiência de articulação entre teoria e prática, demonstrando o potencial das metodologias ativas e dos recursos lúdicos para tornar o ensino da Matemática mais significativo, participativo e contextualizado, favorecendo o desenvolvimento da autonomia e do protagonismo dos estudantes.

