

## Relato de Experiência

# Trabalhando com a Soma Através do Jogo da Memória



*Keli Cristina Conti*<sup>3</sup>

*Oséias Joaquina Laureano Domingues*<sup>4</sup>

*Roberta Becari Walter Oliveira*<sup>5</sup>

### Resumo

O presente relato de experiência propõe uma escrita reflexiva sobre a atividade de construção e desenvolvimento do Jogo da Memória proposta para alunos de dois primeiros anos do Ensino Fundamental, em duas escolas da rede municipal de Atibaia – SP. Além disso, analisa e demonstra a importância do uso de jogos para a aquisição dos conceitos Matemáticos, em especial a adição. Busca-se destacar esse recurso pedagógico como uma ferramenta que motiva e desafia o aluno a encontrar uma solução para o problema que lhe é colocado, ao mesmo tempo em que propicia interesse e prazer pelas atividades de Matemática.

**Palavras-chave:** Anos iniciais; Ensino fundamental; Jogos.

### O jogo no ensino da Matemática

Sabemos que os jogos, quando bem planejados, são um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento matemático. Nesse sentido, concordamos com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) quando afirmam que:

Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas. Ao criarem essas analogias, tornam-se produtoras de linguagens, criadoras de convenções, capacitando-se para se submeterem a regras e dar explicações. (BRASIL, 1997, p.48).

Os jogos no ensino da Matemática têm, como um de seus objetivos, fazer com que os alunos gostem de aprender essa disciplina porque seu uso muda a rotina da classe, ao mesmo tempo em que desperta a curiosidade e o interesse dos envolvidos. Grandó (2004) complementa afirmando que:

[...] o jogo representa uma atividade lúdica, que envolve o desejo e o interesse do jogador pela própria ação do jogo, e mais, envolve a competição e o desafio que motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação de tais limites na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar. (GRANDÓ, 2004, p.24).

<sup>3</sup>Pedagoga e licenciada em Matemática. Doutoranda da Faculdade de Educação da Unicamp e professora das Faculdades Atibaia (FAAT). E-mail: [keli.conti@gmail.com](mailto:keli.conti@gmail.com)

<sup>4</sup>Pedagoga pela PUC-SP e Pós Graduada em Metodologia dos Anos Iniciais pelas Faculdades Atibaia (FAAT). Docente da Rede Municipal de Atibaia desde 2000. E-mail: [bebedomingues@hotmail.com](mailto:bebedomingues@hotmail.com)

<sup>5</sup>Formada em Pedagogia e Pós Graduada em Coordenação Pedagógica: Supervisão e Gestão Educacionais pela Universidade Luterana do Brasil e em Metodologia dos Anos Iniciais pelas Faculdades Atibaia (FAAT). Docente da Rede Municipal de Atibaia – SP, desde 2010. E-mail: [robertabecariw@hotmail.com](mailto:robertabecariw@hotmail.com)

## TRABALHANDO COM A SOMA ATRAVÉS DO JOGO DA MEMÓRIA

Por serem educativos, quando utilizados num contexto didático, os jogos requerem um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos matemáticos e culturais de uma maneira geral. Já que os jogos são importante recurso quando usados em sala de aula, devemos reservar um horário dentro de nosso planejamento capaz de permitir a exploração de todo o seu potencial, dos processos de solução das situações-problema que surgem e dos possíveis caminhos para suas soluções e de formas de registro do que foi desenvolvido. Por isso, concordamos com os PCN (1997, p.36) que “é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver”. Nesse sentido, resolvemos propor o jogo da memória aos nossos alunos, experiência que passamos a relatar a seguir.

### **Conhecendo um pouco mais sobre o Jogo da Memória**

Escolhemos o jogo da memória, pois, além de ele ser simples, de fácil confecção, é também adequado às crianças mais novas que podem, ao jogá-lo, exercitar os processos mentais de

memorização e processamento de informações captadas pelos olhos e armazenadas no cérebro.

Ao pesquisarmos sobre esse jogo, não foram localizados registros exatos a respeito de sua origem. A única informação encontrada foi a de que:

O jogo da memória é, sem sombra de dúvidas, um dos jogos mais antigos conhecidos pelo homem. Tão antigo e tão simples que ninguém pode determinar exatamente como ele começou a ser jogado e nem porque surgiu. Algumas fontes mencionam o Antigo Egito como local de nascimento do jogo da memória; outras falam em países do Oriente Médio. Outras fontes atribuem uma data mais recente para o seu surgimento e coloca essa invenção “no colo” dos chineses. (FERREIRA, 2010).

As peças do jogo podem ser confeccionadas com materiais bem simples (papéis). Não há um número exato de peças (cartas) para se jogar e a regra propõe que se formem pares com elas. Além disso, podem jogar dois ou mais participantes.

Consideramos suas regras de fácil compreensão: primeiramente, se espalha todas as cartas com a face voltada para baixo em uma superfície plana (chão ou mesa); depois, por meio de brincadeiras como “par ou ímpar”, “dois ou um”, escolhe-se qual será a ordem dos jogadores; o primeiro vira uma peça, depois outra, de modo que todos os

## TRABALHANDO COM A SOMA ATRAVÉS DO JOGO DA MEMÓRIA

jogadores vejam as cartas que foram viradas; se elas formarem um par, são retiradas da mesa e ficam de posse do jogador que tem o direito a executar novas rodadas até que duas peças não formem um par e sejam recolocadas em seus lugares, com as faces voltadas para baixo; nesse momento, passa-se a vez para o próximo jogador. Como estratégia, é importante sempre observar as jogadas dos outros participantes para que se memorize qual o conteúdo das cartas e onde elas se encontram. Quando todas as peças forem recolhidas da mesa, faz-se a contagem delas e quem tiver mais pares é o ganhador do jogo.

Por ser versátil, simples e ao mesmo tempo criativo, o jogo da memória pode ser proposto com uma infinidade de variações e temas de todas as disciplinas do Ensino Fundamental.

### Desenvolvimento

Os jogos da memória foram aplicados em duas escolas diferentes e as aulas a eles destinadas foram acompanhadas e registradas por meio de fotos, a fim de observarmos a construção dos conhecimentos matemáticos pelos alunos e para que nós, professores, pudéssemos refletir sobre a utilização

desse recurso como material didático. Nosso objetivo específico foi o de trabalhar com a operação da adição, proporcionando aos alunos, além da oportunidade de construir seus próprios jogos, a possibilidade de lidarem com a soma de parcelas utilizando o sinal convencional “+”, fazendo uso do cálculo mental e, posteriormente, memorizando os resultados das operações propostas. Mais detalhadamente, procuramos trabalhar, de acordo com os seguintes conteúdos propostos pelos PCN (1997), no bloco de conteúdos “Números e operações” com foco na adição:

- Análise, interpretação, resolução e formulação de situações-problema, compreendendo alguns dos significados das operações, em especial da adição e da subtração.
- Utilização de sinais convencionais (+, -, x, :, =) na escrita das operações.
- Construção dos fatos básicos das operações a partir de situações problema, para constituição de um repertório a ser utilizado no cálculo.
- Utilização da decomposição das escritas numéricas para a realização do cálculo mental exato e aproximado.
- Cálculos de adição e subtração, por meio de estratégias pessoais e algumas técnicas convencionais. (BRASIL, 1997, p. 51).

A primeira experiência de aplicação do jogo ocorreu em uma turma do 1º ano, com vinte e sete alunos, da Escola Municipal de Ensino Fundamental

TRABALHANDO COM A SOMA ATRAVÉS DO JOGO DA MEMÓRIA

---

“Professora Serafina de Luca Cherfen” e foi conduzida pela Professora Oséias no final do primeiro semestre de 2011. Com esse grupo, consideramos que a atividade propiciou grande enriquecimento ao processo de aprendizagem da adição.

Devido ao sucesso dessa vivência, a Professora Roberta resolveu aplicar o mesmo jogo, no início do terceiro bimestre de 2012, em um 1º ano, de trinta e três alunos, da Escola Municipal de Ensino Fundamental “Dr. José Aparecido Ferreira Franco”. Também com essa turma, consideramos que os resultados obtidos foram os esperados. A seguir, descrevemos os passos de realização da atividade nas duas escolas.

Inicialmente, buscou-se levantar os conhecimentos prévios dos alunos a respeito do jogo da memória, e, na sequência, foi feita uma explanação sobre o encaminhamento da proposta, enfatizando-se o seu principal objetivo: trabalhar com a soma brincando, isto é, de forma lúdica.

Na primeira etapa, os educandos foram organizados em grupos e o material para desenvolvimento da atividade foi distribuindo para cada aluno: uma folha de sulfite, canetas coloridas, tampinhas ou palitos para contagem.

Ao receberem-no, todos ficaram bem ansiosos para começar a confecção do jogo. Eles foram, então, orientados a dobrarem a folha ao meio, “ponta com ponta”, por quatro vezes consecutivas.

Durante a realização das dobraduras, foi explorada a noção de metade (divisão de partes iguais): a cada dobra os alunos iam descobrindo uma metade, depois mais outra, e assim sucessivamente. Alguns precisaram receber auxílio para realizarem a tarefa porque, por apresentarem pouca coordenação motora para dobrarem o papel de forma correta, as marcas acabavam por ficar “tortas”. A mediação foi facilitada pelo fato de os alunos estarem em grupos.

Ao fim, quando desdobraram as folhas, verificaram que elas ficaram marcadas em retângulos pequenos, todos do mesmo tamanho. Nesse momento, todos realizaram a contagem dos retângulos para ver se, realmente, das dobras feitas havia resultado dezesseis retângulos.

A segunda etapa da confecção do jogo previa que cada aluno traçasse linhas sobre as marcas das dobraduras que ficaram aparentes no papel (Figura 1).

## TRABALHANDO COM A SOMA ATRAVÉS DO JOGO DA MEMÓRIA



Figura 1: Contornando os retângulos.  
Fonte: arquivo das pesquisadoras.

Em seguida, foi solicitado que, individualmente, compusessem adições simples dentro de alguns retângulos e, nos retângulos ao lado, colocassem as respostas a essas contas (Figura 2).



Figura 2: Criando adições.  
Fonte: arquivo das pesquisadoras.

Essa tarefa foi muito proveitosa para o desenvolvimento do pensamento matemático já que cada aluno, ao montar suas próprias operações, explorou sua criatividade e, muitas vezes, utilizou o material para contagem a fim de se certificar da resposta correta (Figura 3).



Figura 3: Utilização de material concreto na resolução da adição.  
Fonte: arquivo das pesquisadoras.

Num outro momento de exercitação da coordenação motora, os educandos recortaram seus papéis,



Figura 4: Recortando os retângulos.  
Fonte: arquivo das pesquisadoras.

separando todos os retângulos (Figura 4).

Depois do recorte, foi pedido a cada criança que montasse o seu jogo sobre a carteira. O objetivo aqui era o de conferir o número de peças (Figura 5).

## TRABALHANDO COM A SOMA ATRAVÉS DO JOGO DA MEMÓRIA

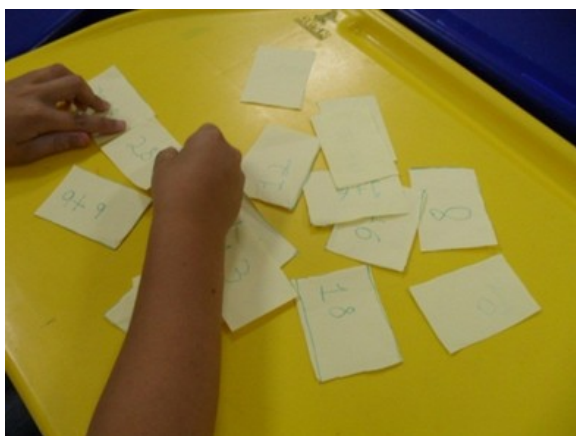


Figura 5: Conferindo o material confeccionado.  
Fonte: arquivo das pesquisadoras.

Nesse momento, a mediação da professora foi essencial, pois, ao passar de carteira em carteira, ela pôde indagar cada aluno (Que operação você fez? Qual é a adição? Que resultado você obteve? Etc.), agindo de acordo com as indicações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), quando menciona a relação professor-aluno e aluno-aluno:

Além de organizador, o professor também é consultor nesse processo. Não mais aquele que expõe todo o conteúdo aos alunos, mas aquele que fornece as informações necessárias, que o aluno não tem condições de obter sozinho. Como mediador deve promover a confrontação das propostas dos alunos, ao disciplinar as condições em que cada aluno pode intervir para expor sua solução, questionar, contestar. (BRASIL, 1997, p. 40).

Finalizada a confecção do jogo, chegou o momento de usá-lo numa competição com o colega. Sobre isso, Grandó (2004) afirma que:

[...] a competição inerente aos jogos garante-lhes o dinamismo, o movimento, propiciando um interesse e envolvimento espontâneos do aluno e contribuindo para o seu

desenvolvimento social, intelectual e afetivo. É pela competição que se estabelece a necessidade, no aluno, de elaboração de estratégias, a fim de vencer o jogo. (GRANDÓ 2004 p. 27).

Essa etapa foi realizada fora da sala de aula, aproveitando-se outros espaços do ambiente escolar. A troca de informação entre os alunos foi de grande valia para a aprendizagem das operações que resolviam.

No decorrer da atividade, foi possível constatar o uso do cálculo mental e a memorização dos resultados pelas crianças. Quanto mais se familiarizavam com os números, mais rápido resolviam a operação. De acordo com Toledo (2009).

Crianças que utilizam o cálculo mental com o incentivo dos professores, ao contrário, desenvolvem – além de rapidez e exatidão nos resultados – muita segurança psicológica, grande criatividade nas atividades com números e maior autonomia de raciocínio na resolução de problemas. (TOLEDO, 2009, p. 96) .

### Considerações finais

É possível afirmar que a proposta mostrou-se bastante adequada para o ensino e aprendizagem da adição no 1.º Ano do Ensino Fundamental. Foi constatado que os alunos aprenderam não só a confeccionar seu próprio jogo da memória, como, também, a lidar com a operação da adição, isto é, compreenderam como ela se realiza e

## TRABALHANDO COM A SOMA ATRAVÉS DO JOGO DA MEMÓRIA

como deve ser descrita no papel. O uso de materiais concretos também foi muito importante, pois auxiliou os alunos nas contagens, para conferirem seus cálculos.

Portanto, acreditamos que a interação e a integração por meio do jogo proporcionaram aos alunos momentos de organização e reflexão sobre a adição e, também, os mantiveram motivados e envolvidos com a atividade que, segundo expressaram, gostaram de realizar.

Esta mesma estratégia de jogo poderá ser usada, futuramente, no ensino da operação de subtração com essas e outras turmas de 1.º ano, e até mesmo em jogos de multiplicação e divisão para os anos seguintes.

Para nós, professoras, toda essa proposta também constituiu um excelente momento para pensarmos a respeito do uso de jogos e sua aplicação junto aos alunos, sobre os recursos auxiliares no processo de ensino e aprendizagem da operação de adição e, principalmente, permitiu outras reflexões no momento da escrita deste relato.

### Referências

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares nacionais: matemática**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

FERREIRA, F. **Jogos de Memória online: Exercício e Diversão**. Acorador. Disponível em: <<http://www.ancorador.com.br/informatica/jogos/jogos-de-memoria-online-exercicio-e-diversao>>. Acesso em 18 de agosto de 2012.

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

TOLEDO, Marília Barros de Almeida. **Teoria e prática de matemática: como dois e dois**. 1.ª ed. - São Paulo: FTD, 2009.



**Filie-se agora!**  
**Regionais em todo Brasil!**  
**Saiba mais em [www.sbem.org.br](http://www.sbem.org.br)**

