



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES**  
**INSTITUTO DE APLICAÇÃO FERNANDO RODRIGUES DA SILVEIRA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DE ENSINO EM EDUCAÇÃO BÁSICA**



Rua Barão de Itapagipe, 96 - Bairro: Rio Comprido - Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20261-005

Ms. Andreia Passos Ferreira  
Dra. Gabriela Félix Brião

**JOGANDO, PROBLEMATIZANDO, CONSTRUINDO E INSUBORDINANDO: UMA VIVÊNCIA COM A MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

O presente Produto Educacional é o resultado de uma oficina de jogos e atividades lúdicas, aplicada aos alunos do quinto ano do Ensino Fundamental, do Colégio Pedro II (Campus Engenho Novo I). A oficina transcorreu entre os meses de maio e setembro de 2023. A pesquisa foi realizada no Curso de Mestrado Profissional (PPGEB-CAP-UERJ), apresentando como título da dissertação “Os Jogos e a Resolução de Problemas como estratégias na/para construção de conhecimentos: incentivando (auto)Insubordinações Criativas de estudantes”. O estudo está vinculado à linha de pesquisa “Matemáticas outras que surgem em uma sala de aula que valoriza a experiência do outro”. Como consequência de uma oficina de jogos, aplicada em contexto de laboratório, foi elaborado um “caderno” de sugestões de atividades em forma de e-book, com todo o material disponibilizado durante a aplicação, tais como: cartões, tabuleiros, regras, fichas de registro e sugestões para abordagem com outros conteúdos. Objetiva-se com tal material propor um espaço em que os sujeitos sejam acolhidos, desenvolvam autonomia, criatividade, uma postura colaborativa, a partir de uma metodologia que envolva o levantamento de hipóteses e argumentações, incentivando-os a buscarem diferentes caminhos, de modo a solucionar os desafios propostos e assim construindo conhecimentos. Os resultados obtidos demonstram que tal intento foi alcançado, alavancando o desenvolvimento e a construção de saberes por parte dos sujeitos, levando-se em consideração que alguns destes estão em processo de desenvolvimento quanto à uma postura mais autônoma, criativa e colaborativa. Almeja-se que a partir de tal material, outras ideias possam ser pensadas e implementadas em sala de aula, visando estimular a criação de espaços mais criativos e potentes na formação de sujeitos críticos e conscientes de seu papel social.

**Palavras chave:** Educação Matemática; Jogos; Resolução de Problemas.