

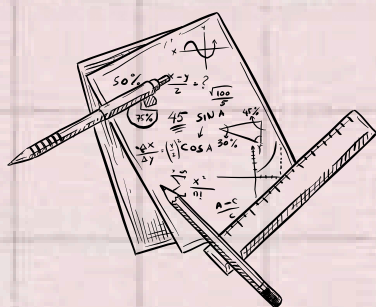
$$\lim_{x \rightarrow a} \left[\frac{f(x)}{g(x)} \right] = \frac{\lim_{x \rightarrow a} f(x)}{\lim_{x \rightarrow a} g(x)} = \frac{L}{M}, M \neq 0$$

$$\pi \approx 3.14$$

Guia didático

Matemática para todos

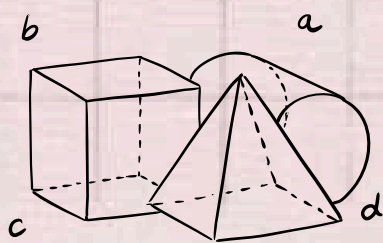
Práticas no Ensino Fundamental - Anos Iniciais.



Maristela Schmidt

Orientador: Dr. Jucelino Cortez

Coorientadora: Dra. Maria Raquel Caetano



Passo Fundo - RS
2026

dk
ian
itar
ang
ilan
tut h
penc
in," ka
7/2016
'engad
ng, pel
mur hic
un lalu Pe
memutusk

an Sa

orang gur
ia anak m
pnya kep
empuan y
Sosial, Ke
'eraan K
wani it
kapka
unt
eras

INSTITUTO FEDERAL SUL RIO GRANDENSE
- CÂMPUS PASSO FUNDO - PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS E
TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO - PPGCITED

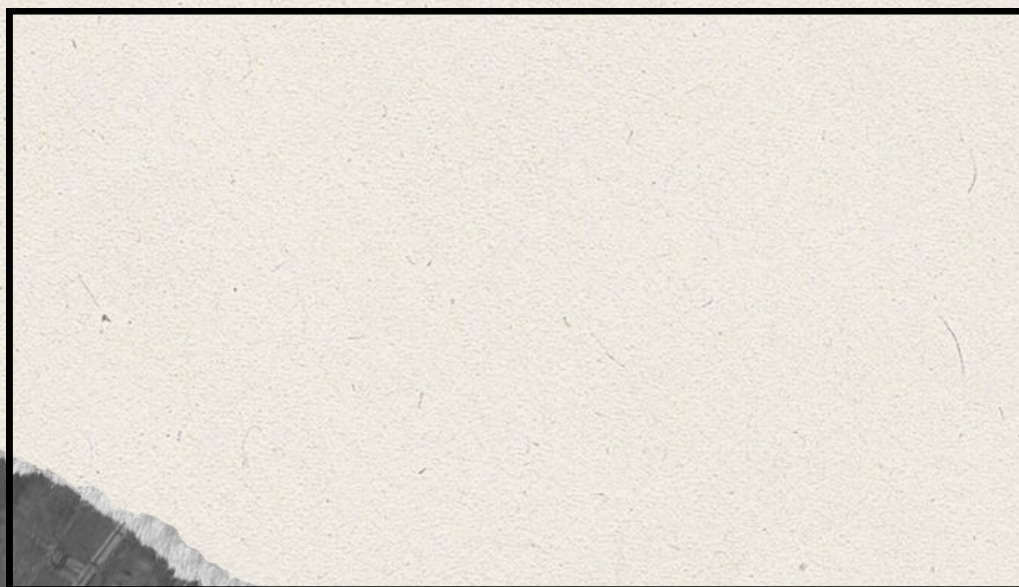
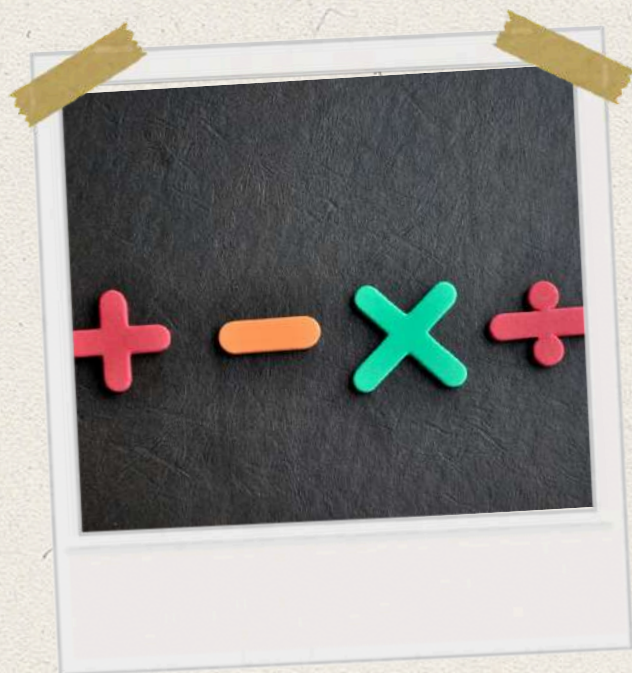
ORGANIZAÇÃO:

Maristela Schmidt - Autora

Orientador: Dr. Jucelino Cortez
Coorientadora: Dra. Maria Raquel
Caetano

**PROJETO GRÁFICO E
DIAGRAMAÇÃO:**

Kayana Amaral - Designer Gráfico





Prezado(a) Professor(a):

O presente Guia Didático foi elaborado como material de apoio à formação continuada de professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental, **com foco no ensino da matemática para estudantes com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), por meio do uso de jogos pedagógicos e práticas lúdicas**. O material resulta do curso de formação continuada desenvolvido no âmbito desta pesquisa e das reflexões teóricas e práticas construídas ao longo do processo investigativo.

O guia constitui-se como o meio de sistematização, divulgação e publicação do produto educacional, tendo como objetivo subsidiar o trabalho docente com orientações teóricas e propostas práticas de fácil manejo e aplicabilidade direta em sala de aula. Fundamenta-se na concepção de formação continuada como um processo permanente, construído ao longo da trajetória profissional, por meio da reflexão sobre a prática e da troca de saberes entre professores (Nóvoa, 2000; Tardif, 2014).

A organização do guia **em capítulos visa favorecer a compreensão progressiva dos conceitos abordados e apoiar o planejamento e a implementação das atividades pedagógicas**, considerando as especificidades dos estudantes com TDAH e os diferentes contextos escolares.

Box Pedagógico

Observação da aprendizagem

Durante os jogos, o professor deve observar as estratégias utilizadas pelos alunos, suas dificuldades, interações e formas de resolução dos problemas. Essas observações são fundamentais para compreender o processo de aprendizagem e orientar intervenções futuras.



Dica prática:
registre falas, comportamentos e estratégias dos alunos logo após a atividade para retomar esses aspectos em aulas posteriores.

Sumário

1

Fundamentação teórica
Vigotski e a teoria histórico-cultural.....5

2

Ensino Fundamental
Anos Iniciais.....6

3

A importância do Ensino Fundamental
para alunos com transtorno de deficit de
atenção e hiperatividade - TDAH.....7

4

O uso de Jogos e a Ludicidade
no Ensino da Matemática.....9

5

Formação Continuada
de Professores.....10

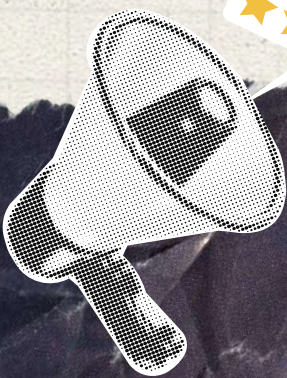
6

Proposta
didática.....11

7

Sugestão de
Atividades.....17

Referências Bibliográficas.....20

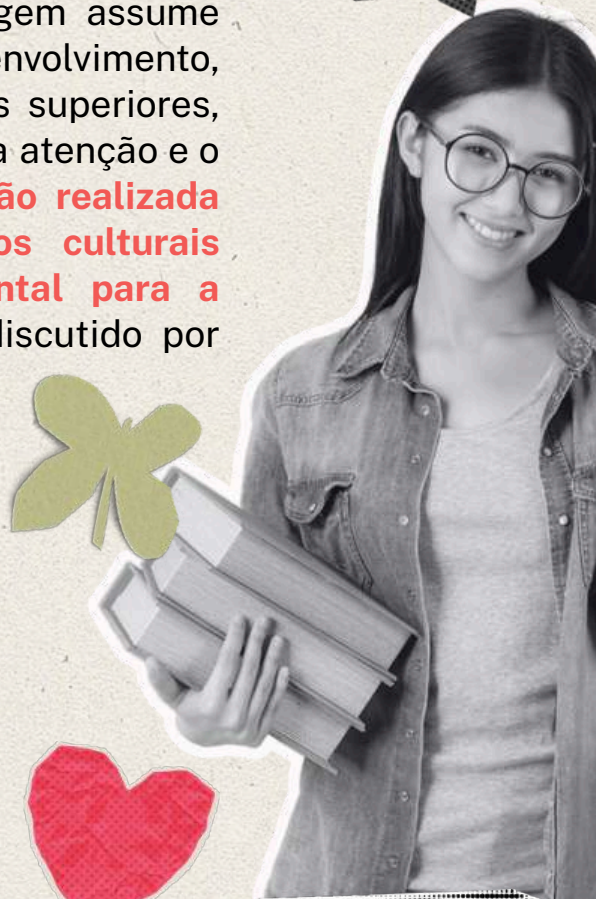
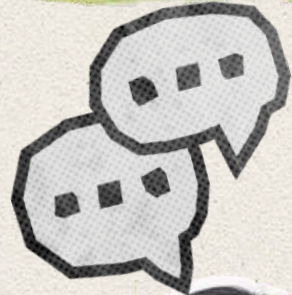


1

Fundamentação teórica Vigotski e a teoria histórico-cultural

A Teoria Histórico-Cultural, desenvolvida por Lev Semenovitch Vigotski, constitui o principal referencial teórico desta pesquisa, ao **compreender o desenvolvimento humano como um processo social, histórico e culturalmente mediado**. Para o autor, o desenvolvimento cognitivo não ocorre de forma isolada ou exclusivamente como resultado da maturação biológica, mas se constrói nas interações sociais, por meio da apropriação de instrumentos e signos culturais, especialmente a linguagem (Vigotski, 2001, 2018). Nesse sentido, a aprendizagem assume papel central, pois antecede e impulsiona o desenvolvimento, possibilitando a formação das funções psicológicas superiores, como o pensamento abstrato, a memória voluntária, a atenção e o comportamento volitivo (Vigotski, 1998). **A mediação realizada por adultos, pares mais experientes e recursos culturais constitui-se, portanto, como elemento fundamental para a construção do conhecimento**, conforme também discutido por Rego (2014) e Daniels (2003).

Um dos conceitos mais relevantes da teoria vigotskiana é a **Zona de Desenvolvimento Iminente (ZDI)**, entendida como a **distância entre aquilo que a criança realiza de forma autônoma e aquilo que consegue realizar com o auxílio de outros** (Vigotski, 1998). Esse conceito evidencia o papel ativo do ensino e da interação social no desenvolvimento, orientando práticas pedagógicas que considerem as potencialidades dos estudantes. Além disso, Vigotski atribui **grande importância à ludicidade, compreendendo o brincar como uma atividade social que promove a imaginação, a internalização de regras e a construção de significados** (Vigotski, 2018). Na perspectiva inclusiva, o autor destaca que dificuldades ou deficiências podem impulsionar processos compensatórios e adaptativos, desde que o sujeito tenha acesso a mediações e ambientes educacionais favoráveis (Vigotski, 2001). Assim, a escola configura-se como espaço privilegiado para promover interações significativas, favorecer a aprendizagem e potencializar o desenvolvimento humano em sua dimensão social e cultural.



Box pedagógico

Mediação Docente



O papel do professor como mediador da aprendizagem

O professor atua como mediador ao orientar, questionar e apoiar os estudantes durante a realização dos jogos, promovendo avanços na aprendizagem para além do que os alunos conseguiriam realizar sozinhos. Ao intervir de forma intencional, o docente contribui para que os estudantes avancem em sua Zona de Desenvolvimento Iminente, conforme propõe Vigotski (1998).



Dica prática:

evite dar respostas prontas. Prefira perguntas que levem o aluno a refletir sobre o cálculo realizado. Durante o jogo, priorize perguntas orientadoras, como “Como você pensou?” ou “Existe outra forma de resolver?”

2 Ensino Fundamental Anos Iniciais

Os anos iniciais do Ensino Fundamental, que compreendem do 1º ao 5º ano, constituem a base da trajetória escolar, pois **nesse período se consolidam a alfabetização, a leitura de mundo e a construção de sentidos, além do desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças** (Soares, 2022). A escola assume papel central como espaço de socialização, formação da autonomia e construção do conhecimento, exigindo um **planejamento curricular integrado, que respeite a ludicidade e a curiosidade infantil**. A avaliação, nessa etapa, deve ser contínua e dialógica, evitando práticas classificatórias excludentes e valorizando o acompanhamento do desenvolvimento do aluno (Hoffmann, 2019). O sucesso das etapas posteriores está diretamente relacionado às experiências significativas vivenciadas nos primeiros anos, o que evidencia a centralidade do professor como mediador do processo educativo. Nesse sentido, a **formação continuada configura-se como eixo estratégico para o aprimoramento da prática pedagógica, especialmente frente aos desafios da inclusão e da complexidade do trabalho docente**, sendo compreendida como um direito profissional e um processo permanente de construção de saberes (Duarte, 2011; Imbernón, 2010; BNCC, 2018).

Box pedagógico

Jogo com Intencionalidade



Planejar o jogo com objetivo pedagógico claro

O uso de jogos em sala de aula deve estar associado a objetivos de aprendizagem bem definidos. O jogo não se limita ao entretenimento, mas constitui uma estratégia pedagógica que favorece a compreensão de conceitos matemáticos, desde que seja planejado com intencionalidade educativa (Kishimoto, 2011).

Dica prática:

antes de iniciar o jogo, explique aos alunos o que será aprendido com a atividade.



3

A importância do Ensino Fundamental

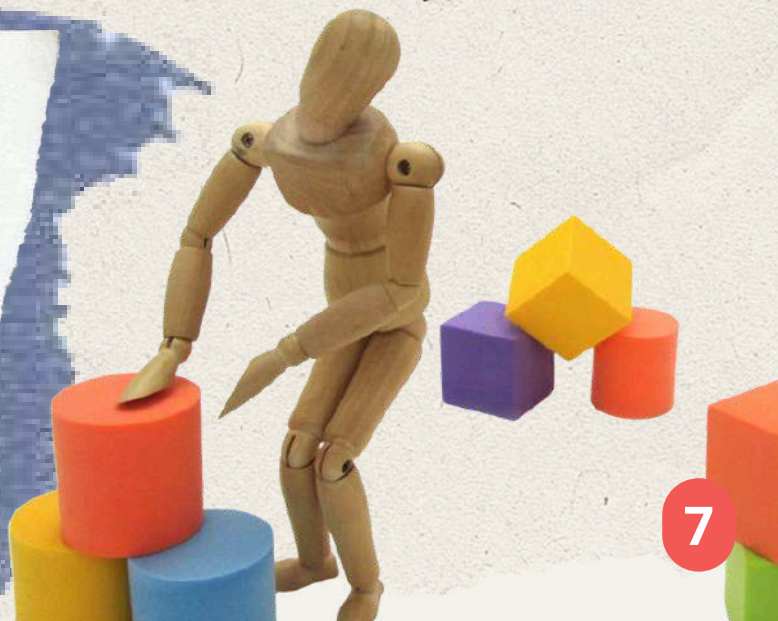
para alunos com transtorno de déficit de atenção e hiperatividade - TDAH

A escolha por abordar o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) neste estudo decorre da **recorrência dessa temática nas falas dos professores participantes, que relataram dificuldades para atender às demandas educacionais de alunos diagnosticados ou com indícios do transtorno**. Embora o TDAH não seja classificado como deficiência, sua alta incidência no contexto escolar exige práticas pedagógicas inclusivas que considerem suas especificidades, uma vez que impacta a aprendizagem e as interações sociais (BRASIL, 2021). Segundo Barkley (2000), o **TDAH caracteriza-se por dificuldades no autocontrole, na atenção e na inibição de impulsos, influenciando o comportamento e o desempenho acadêmico**. Nesse cenário, **o professor é desafiado a refletir sobre suas estratégias de ensino e a desenvolver práticas diferenciadas, considerando a diversidade dos sujeitos e a complexidade do processo educativo** (Moura, Silva e Silva 2019; Morin, 2000).

No contexto escolar, alunos com TDAH podem apresentar agitação motora, impulsividade e dificuldades de concentração, o que demanda metodologias dinâmicas e significativas, como o uso de atividades lúdicas e estratégias contextualizadas (Albano et al., 2012; Hoffmann, 2022). A literatura aponta que o sistema educacional ainda tende a trabalhar com um aluno “mediano”, promovendo práticas segregadoras que desconsideram a diversidade (Blanco, 2004). Assim, a formação docente e o apoio institucional tornam-se fundamentais para garantir a inclusão e a aprendizagem desses estudantes, que, embora não integrem o público-alvo da Educação Especial, apresentam necessidades educacionais específicas (Tuleski, 2017). Nesse sentido, **práticas pedagógicas inovadoras, formação continuada e a articulação entre escola, família e comunidade são essenciais para promover uma educação equitativa e significativa, conforme preconizado pela Legislação Educacional e pelas políticas de inclusão** (BRASIL, 2008; LDB, 2020; Moura, Silva e Silva, 2019).



o professor é desafiado a refletir sobre suas estratégias de ensino e a desenvolver práticas diferenciadas, considerando a diversidade dos sujeitos e a complexidade do processo educativo (Moura, Silva e Silva, 2019; Morin, 2000).



Box pedagógico

Aprender com o Outro

A interação como estratégia de aprendizagem

Os jogos favorecem a interação social e a aprendizagem colaborativa, permitindo que os estudantes aprendam com os colegas por meio do diálogo, da cooperação e da troca de estratégias, conforme destaca a teoria histórico-cultural (Vigotski, 2001).

Dica prática:

organize duplas ou pequenos grupos de forma heterogênea.



Dica prática:

reduza a quantidade de operações ou utilize apoio visual quando necessário. Adapte o tempo de execução do jogo, os números utilizados ou a forma de registro para atender alunos com TDAH.

Box pedagógico

Inclusão em Ação

Adaptar para incluir

A adaptação dos jogos — seja no material, nas regras ou no tempo de execução — é fundamental para garantir a participação dos alunos com TDAH e outras necessidades educacionais. A inclusão ocorre quando as barreiras pedagógicas são minimizadas (Sassaki, 2003).

Box pedagógico

Regras Claras e Acessíveis

Organizar regras simples e flexíveis

Regras claras e bem explicadas favorecem a autonomia dos estudantes e evitam frustrações durante o jogo. Sempre que necessário, as regras podem ser adaptadas para atender às necessidades específicas dos alunos, garantindo a participação de todos.

Dica prática:

utilize exemplos práticos e simulações rápidas antes de iniciar o jogo.



4

O uso de Jogos e a Ludicidade no Ensino da Matemática

O uso dos jogos e da ludicidade no ensino da matemática constitui-se como uma estratégia pedagógica relevante, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, fase marcada pela transição da Educação Infantil e pela necessidade de continuidade das experiências lúdicas no processo de aprendizagem.

A ludicidade favorece a motivação, a curiosidade e o engajamento das crianças, possibilitando a construção coletiva do conhecimento matemático de forma significativa e contextualizada. Conforme Silva e Almeida (2015), a matemática pode ser compreendida como uma linguagem acessível a todos quando mediada por metodologias adequadas, o que implica a utilização de recursos pedagógicos diversificados que respeitem as diferentes formas de aprender.

A BNCC (2018) também destaca a importância de estratégias de acolhimento e adaptação nesse período, garantindo a integração entre as etapas da Educação Básica e a continuidade do desenvolvimento das crianças.

Os jogos, enquanto recursos pedagógicos, contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor, além de estimular o raciocínio lógico, a criatividade e a resolução de problemas (Kishimoto, 2000; Haetinger, 2005; Moura, 2009). Sob a perspectiva histórico-cultural, Vigotski ressalta o papel do brincar na transformação das necessidades e da consciência da criança, evidenciando o potencial do lúdico na mediação da aprendizagem. Assim, a inserção de práticas lúdicas no ensino da matemática não se restringe ao aspecto recreativo, mas configura-se como uma alternativa metodológica que favorece aprendizagens mais significativas, exigindo do professor reflexão crítica, inovação didática e formação continuada para superar modelos tradicionais de ensino e promover práticas inclusivas e contextualizadas (Alves, 2020).

Box pedagógico

O Erro como Oportunidade

O erro como parte do processo de aprendizagem

O erro deve ser compreendido como parte natural do processo de aprendizagem matemática. Durante os jogos, ele possibilita a reflexão, a troca de ideias e a construção coletiva do conhecimento, fortalecendo a confiança dos estudantes.

História dos números



Quer saber mais?
Aponte a câmera do celular no QR CODE ou clique aqui.



5 *Formação Continuada* de Professores

A formação continuada de professores configura-se como um eixo fundamental para a qualificação permanente da docência, sendo reconhecida como política de valorização profissional e como direito dos educadores. **Compreendida como um processo permanente, a formação continuada possibilita a atualização de conhecimentos, o aprimoramento de metodologias e o desenvolvimento de competências alinhadas às demandas contemporâneas da educação** (Silva, 2024; Nóvoa, 1992). Entretanto, sua efetivação no contexto brasileiro enfrenta desafios estruturais e socioeconômicos, marcados por desigualdades regionais, heterogeneidade da formação inicial e propostas formativas muitas vezes descontextualizadas da realidade escolar. Autores como Tardif, Lessard e Lahaye (1991) problematizam a subordinação da formação docente à lógica da produção de novos conhecimentos, alertando para o risco de fragilizar os processos formativos enquanto espaços de construção e ressignificação dos saberes profissionais.

Nesse sentido, a **formação continuada é concebida como um processo articulado ao cotidiano escolar, baseado na reflexão sobre a prática, na socialização de saberes e na tríade ação-reflexão-ação** (Tardif, 2014; Nóvoa, 2000). Os saberes docentes são entendidos como construções dinâmicas, temporais e coletivas, que se transformam ao longo da trajetória profissional e das experiências vivenciadas na docência. Além disso, a formação continuada **deve contemplar o uso crítico das tecnologias, a construção de metodologias inovadoras e a promoção de práticas inclusivas, reconhecendo o professor como mediador** do desenvolvimento e da aprendizagem dos alunos. Assim, a formação docente ultrapassa a atualização técnica, constituindo-se como um processo de construção identitária, crítica e contextualizada, comprometido com a qualidade social da educação (Imbernón, 2005; Gatti, 2017; Santos; Alliprandini, 2023).

Box pedagógico

Formação Continuada na Prática

Refletir sobre a própria prática

A formação continuada se constrói no cotidiano da docência, por meio da reflexão sobre a prática, das trocas com colegas e da análise das experiências vividas em sala de aula (Nóvoa, 2000; Tardif, 2014).

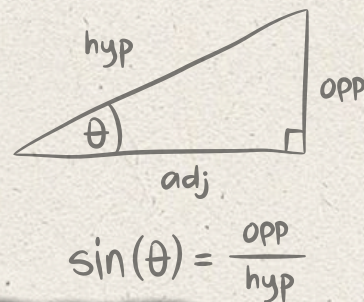
Dica prática:

incentive os alunos a explicarem como pensaram, mesmo quando erram.

6

Proposta didática

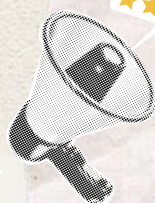
Apresenta-se a proposta didática elaborada para um curso de formação continuada de professores, a ser desenvolvido por meio de encontros on-line na plataforma Google Meet, com foco no planejamento e na aplicação de jogos pedagógicos no ensino de matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **A proposta fundamenta-se na compreensão de que a inclusão educacional pressupõe a organização de práticas pedagógicas que considerem a diversidade de formas de aprender, compreendendo os jogos como recursos mediadores** que favorecem a participação ativa dos estudantes. Ao integrar atividades colaborativas e lúdicas, busca-se ampliar a compreensão conceitual das operações matemáticas, estimular o engajamento e a motivação para aprender, além de fortalecer competências socioemocionais, como cooperação, respeito às regras e resolução criativa de problemas, em consonância com a teoria histórico-cultural de Vigotski, que destaca a centralidade da interação social na construção do conhecimento.



Letramento em matemática



Quer saber mais?
Aponte a câmera do celular no QR CODE ou clique aqui.



Primeiro Encontro

O primeiro encontro teve como finalidade acolher os professores participantes e apresentar a proposta do curso de formação continuada, os objetivos da pesquisa e a organização dos encontros formativos. Durante esse momento inicial, foi promovido um espaço de diálogo e escuta, no qual os docentes compartilharam experiências, dificuldades e expectativas relacionadas ao ensino da matemática para estudantes com TDAH nos anos iniciais do Ensino Fundamental.



A socialização ocorreu por meio de conversas orientadas e relatos das vivências dos professores em sala de aula, permitindo identificar desafios relacionados à atenção, à participação e à adaptação das atividades matemáticas. Os apontamentos realizados pelos participantes foram registrados e organizados em categorias temáticas, possibilitando a sistematização das principais demandas apresentadas pelo grupo.

Nesse encontro, também foram apresentados os jogos pedagógicos que integraram a proposta didática desenvolvida ao longo da formação. Foram discutidas as justificativas para utilização dos jogos no ensino da matemática, destacando-se seu potencial para promover maior motivação, participação, interação social e desenvolvimento do raciocínio lógico, especialmente entre estudantes com TDAH.

Os professores refletiram sobre a importância da ludicidade como estratégia pedagógica inclusiva e sobre a necessidade de planejar atividades que considerem as especificidades dos estudantes, favorecendo aprendizagens mais significativas e participativas.



Segundo Encontro

O segundo encontro foi realizado de forma on-line, por meio da plataforma Google Meet, e teve como foco a fundamentação teórica e os aspectos legais relacionados ao TDAH e à educação inclusiva. Foram discutidas as características do transtorno, os desafios enfrentados pelos professores no contexto escolar e a importância da construção de práticas pedagógicas inclusivas nos anos iniciais do Ensino Fundamental.



Durante a socialização, os professores compartilharam situações observadas em suas turmas, relacionando os conteúdos teóricos apresentados às experiências vivenciadas em sala de aula. Os relatos evidenciaram dificuldades relacionadas à manutenção da atenção, à impulsividade e à necessidade de diversificação das estratégias pedagógicas utilizadas nas aulas de matemática.

Nesse momento, os jogos pedagógicos foram discutidos como recursos capazes de favorecer o envolvimento dos estudantes, estimular a atenção e promover aprendizagens mais dinâmicas e significativas. Também foram abordadas possibilidades de adaptação das atividades, considerando diferentes ritmos de aprendizagem e necessidades educacionais.

As reflexões desenvolvidas ao longo do encontro foram sistematizadas por meio de registros escritos e discussões coletivas, permitindo que os professores relacionassem os conhecimentos teóricos às possibilidades concretas de aperfeiçoamento de suas práticas pedagógicas.



Terceiro Encontro

O terceiro encontro foi destinado à abordagem dos pressupostos da teoria histórico-cultural de Vigotski e suas contribuições para o ensino da matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Nesse momento, foram apresentados e discutidos os jogos Bingo da Soma e da Subtração e Uno da Adição e Subtração, evidenciando seus objetivos pedagógicos, conceitos matemáticos envolvidos, formas de utilização e possibilidades de adaptação para estudantes com TDAH.

O Bingo da Soma e da Subtração foi utilizado para trabalhar cálculo mental, adição, subtração, reconhecimento numérico e resolução de operações matemáticas. Os professores discutiram a importância desse jogo por favorecer atividades rápidas, objetivas e visuais, características que contribuem para a manutenção da atenção e o engajamento dos estudantes com TDAH. Também foram debatidas possibilidades de adaptação, como redução da quantidade de operações, utilização de números menores, apoio visual com cores e realização da atividade em duplas ou pequenos grupos.

O Uno da Adição e Subtração foi apresentado como recurso pedagógico para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da sequência numérica, da percepção visual e do controle da impulsividade. Durante as discussões, os professores refletiram sobre como o jogo pode ser utilizado em atividades coletivas e momentos de revisão de conteúdos matemáticos, por meio da realização de operações de adição e subtração associadas às cartas utilizadas durante as partidas. Também foram compartilhadas estratégias de adaptação das regras, inserção de desafios matemáticos e simplificação das dinâmicas conforme as necessidades das turmas.



Quarto Encontro

No quarto encontro foi apresentada a fundamentação teórica sobre ludicidade e jogos no contexto educacional, com base nos estudos de Kishimoto, Alves e Vigotski. A partir desses referenciais, foram discutidos os jogos Trilha da Soma e Jogo da Velha da Adição e Subtração, destacando seus objetivos pedagógicos, conceitos matemáticos envolvidos, formas de aplicação e possibilidades de adaptação.

A Trilha da Soma foi apresentada como recurso pedagógico para o desenvolvimento da adição, sequência numérica, cálculo mental e resolução de problemas. Os participantes discutiram como o jogo pode ser utilizado em aulas de revisão, reforço escolar e atividades coletivas, favorecendo maior participação e interação entre os estudantes. Também foram abordadas adaptações realizadas durante a aplicação das atividades, como simplificação das operações, utilização de apoio visual e organização dos estudantes em pequenos grupos.

O Jogo da Velha da Adição e Subtração foi explorado como estratégia para trabalhar cálculo mental, raciocínio lógico e associação entre operações e resultados.

Durante as discussões, os professores relataram que a dinâmica rápida e objetiva do jogo favoreceu a participação dos estudantes com TDAH, contribuindo para a permanência da atenção e para o envolvimento nas atividades matemáticas. O jogo foi utilizado por meio da resolução de operações de adição e subtração que permitiam aos estudantes marcar os espaços do tabuleiro, estimulando tanto o desenvolvimento matemático quanto a interação social e o respeito às regras.



Quinto Encontro

O quinto encontro foi destinado à socialização das experiências vivenciadas pelos professores participantes após a aplicação dos jogos pedagógicos em suas turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Durante esse momento, os docentes compartilharam relatos sobre a utilização dos jogos, os objetivos trabalhados, as adaptações realizadas e os resultados observados no processo de aprendizagem dos estudantes.

As discussões possibilitaram identificar diferentes formas de utilização dos jogos em sala de aula, considerando momentos de revisão de conteúdos, introdução de conceitos matemáticos e atividades de reforço escolar. Os relatos também evidenciaram adaptações realizadas pelos docentes, como simplificação das regras, utilização de apoio visual, redução da quantidade de operações e organização das atividades em pequenos grupos.

A sistematização dos aprendizados ocorreu a partir da organização dos relatos em categorias temáticas relacionadas às potencialidades dos jogos, desafios encontrados, estratégias de adaptação e contribuições para a inclusão escolar. Esse processo permitiu transformar as experiências compartilhadas em reflexões sobre o aperfeiçoamento da prática pedagógica, favorecendo a construção coletiva de estratégias mais inclusivas e significativas para o ensino da matemática.

Os professores destacaram que os jogos favoreceram maior participação, interação social, motivação e envolvimento dos estudantes nas atividades matemáticas. Também foram relatados avanços relacionados ao desenvolvimento do cálculo mental, do raciocínio lógico e da permanência da atenção, especialmente entre os estudantes com TDAH.

Além disso, foram discutidas formas de avaliação pedagógica das atividades desenvolvidas com os jogos, considerando aspectos como participação, interação, resolução das operações matemáticas, respeito às regras, autonomia e desenvolvimento da atenção dos estudantes durante as propostas lúdicas.



Sugestão de Atividades

Quer saber mais?
Clique no nome dos jogos
para se aprofundar.



O Jogo Bingo da Soma e da Subtração foi utilizado como estratégia lúdica para reforçar as operações matemáticas básicas de adição e subtração, promovendo o cálculo mental e a atenção dos estudantes. Nesse jogo, os alunos recebem cartelas com resultados numéricos, enquanto o professor ou mediador sorteia operações matemáticas. Os participantes devem resolver os cálculos e marcar em suas cartelas os resultados correspondentes, estimulando a rapidez de raciocínio, a concentração e a participação ativa. Além disso, o jogo permite adaptações para diferentes níveis de aprendizagem, podendo incluir operações com números menores ou maiores, bem como apoio visual para estudantes que necessitam de mediações diferenciadas.

O Uno da Adição e Subtração consiste em uma adaptação do jogo comercial Uno, incorporando cartas com operações matemáticas que exigem a resolução de cálculos para a continuidade da partida. Cada carta apresenta uma soma ou subtração, e o aluno deve calcular o resultado para poder descartar a carta correspondente, promovendo o desenvolvimento do raciocínio lógico e do pensamento matemático. Essa atividade favorece a interação social, o respeito às regras e o trabalho em grupo, além de contribuir para a aprendizagem significativa, pois associa o conteúdo matemático a uma situação lúdica e motivadora.

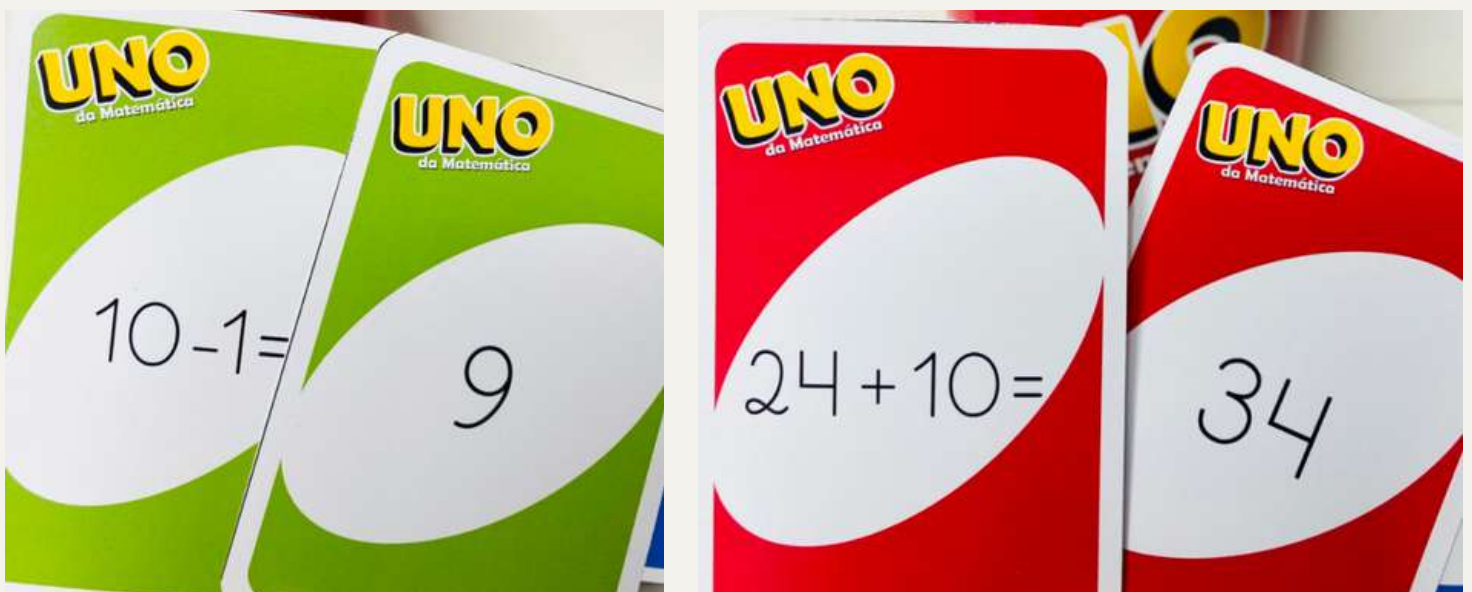
A Trilha da Soma foi proposta como um jogo de percurso, no qual os alunos avançam em um tabuleiro a partir da resolução de operações de adição. O jogo possibilita a visualização concreta do avanço e da progressão numérica, auxiliando na compreensão do sistema de numeração e das estratégias de cálculo. Ao jogar em grupo, os estudantes são incentivados a dialogar, explicar suas estratégias e colaborar entre si, fortalecendo a aprendizagem mediada e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação e persistência diante de desafios.

O Jogo da Velha da Adição e Subtração foi adaptado a partir do jogo tradicional, incorporando cálculos matemáticos em cada casa do tabuleiro. Para marcar uma posição, o aluno precisa resolver corretamente a operação proposta, promovendo a associação entre o raciocínio matemático e a tomada de decisões estratégicas. Essa atividade estimula a autonomia, o pensamento crítico e a resolução de problemas, além de possibilitar adaptações inclusivas, como o uso de materiais concretos, apoio visual ou mediação do professor, garantindo a participação de todos os estudantes no processo de aprendizagem.

Jogo Bingo da Soma e da Subtração



Uno da Adição e Subtração



Trilha da Soma



Jogo da Velha da Adição e Subtração

Jogo da Velha da Adição

4+5	7+7	10+5
8+3	4+4	7+5
4+2	9+1	7+6

9	14	15
11	8	12
6	10	13
9	14	15
11	8	12
6	10	13

Jogo da Velha da Subtração

10-6	8-5	15-3
10-2	5-3	12-2
9-3	14-5	7-2

4	3	12
8	2	10
6	9	5
4	3	12
8	2	10
6	9	5

Referências Bibliográficas

- ALBANO, A. M. S; VICENZI, E. et al.; A criança com TDAH: metodologias e adaptações curriculares. Curitiba: Fael, 2012.
- ALVES, L. Educação remota: entre a ilusão e a realidade. Interfaces Científicas – Educação, v. 8, n. 3, 2020. DOI: 10.17564/2316-3828.2020v8n3p348-365. Acesso em: 21 dez. 2025.
- BARKLEY, Russell A. Transtorno de déficit de atenção/hiperatividade. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- BRASIL. Ministério da Educação. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Brasília: Ministério da Educação, 2008.
- _____. Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 23 MAI. 2025.
- BRASIL. Lei nº 14.254, de 30 de novembro de 2021. Dispõe sobre o acompanhamento integral para educandos com dislexia ou transtorno do déficit de atenção com hiperatividade (TDAH) ou outro transtorno de aprendizagem. Brasília, DF: Presidência da República, 2021.
- DANIELS, Harry. Vygotsky e a pedagogia. São Paulo: Loyola, 2003.
- DUARTE, Newton. Fundamentos da pedagogia histórico-crítica. Pedagogia Histórico-Crítica, v. 30, p. 7-21, 2011.
- GATTI, Bernadete Angelina. Didática e formação de professores: provocações. Cadernos de Pesquisa, v. 47, n. 166, 2017.
- HAETINGER, Max Günther. Universo do lúdico. In: HAETINGER, Max Günther. O universo criativo da criança na educação. 4. ed. 2005.
- HOFFMANN, Jussara Maria Lerch. Avaliação mediadora. 35. ed. Porto Alegre: Mediação, 2019.
- HOFFMANN, Stephanie Maria. Formação de professores e os estudantes de TDAH no estado de Santa Catarina. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2022.
- IMBERNÓN, Francisco. Formação docente e profissional. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- IMBERNÓN, Francisco. Formação contínua e desenvolvimento profissional docente. Porto Alegre: Mediação, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedo e brincadeira. In: SANTOS, Santa Marli Pires (org.). Brinquedoteca. Petrópolis: Vozes, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Cortez, 2011.
- LDB : Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. 4. ed. – Brasília, DF: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2020.
- MORIN, Edgar. A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento. Trad. Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

MOURA, L. T.; SILVA, K. P.; SILVA, P. M. Alunos com TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade): um desafio na sala de aula. Revista Eletrônica Acervo Saúde, v. 22, n. 22, p. 1-7, 2019. DOI: 10.25248/reas.e611.2019. Disponível em: <https://doi.org/10.25248/reas.e611.2019>. Acesso em: 10 jul. 2025.

NÓVOA, António. Os professores e sua formação. Lisboa: Dom Quixote, 1992.

NÓVOA, António (org.). Vidas de professores. 2. ed. Porto: Porto Editora, 2000.

REGO, Teresa Cristina. Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 25. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

SANTOS, Deivid Alex dos; ALLIPRANDINI, Paula Mariza Zedu. Estratégias de aprendizagem e autorregulatórias na formação continuada de professores: uma revisão de literatura. Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 299-307, 2023. DOI: 10.17921/2447-8733.2023v24n2p299-307. Disponível em: <https://revistaensinoeducacao.pgsscogna.com.br/ensino/article/view/10214>. Acesso em: 17 dez. 2025.

SASSAKI, Romeu Kazumi. Inclusão: construindo uma sociedade para todos. Rio de Janeiro: WVA, 2003.

SILVA, Angélica Rocha da. Brincando e aprendendo sobre Astronomia na Educação Infantil: Uma intervenção Pedagógica utilizando histórias infantis. 128 f. 2024. Dissertação (Mestrado) – Instituto Federal Sul-Rio-Grandense, Câmpus Pelotas Visconde da Graça, Programa de Pós - graduação em Ciências e Tecnologias da Educação. Pelotas, Rio Grande do Sul. Disponível em: <https://ppgcited.cavg.ifsul.edu.br/wp-content/uploads/2024/09/DISSERTACAO_Angelica-Rocha-da-Silva-1.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2025.

SILVA, J. R.; ALMEIDA, T. Matemática e inclusão: práticas pedagógicas para a diversidade. São Paulo: Editora do Brasil, 2015

TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

TARDIF, Maurice; LESSARD, Claude; LAHAYE, Louise. Os professores face ao saber: esboço de uma problemática do saber docente. Teoria e Educação, Porto Alegre, n. 4, p. 215-233, 1991.

TULESKI, Silvana Calvo; EIDT, Nadia Mara. A periodização do desenvolvimento psíquico: atividade dominante das funções psíquicas superiores. In: MARTINS, Lígia Márcia; ABRANTES, Angelo Antonio; FACCI, Marilda Gonçalves Dias (org.). Periodização histórico-cultural do desenvolvimento psíquico: do nascimento à velhice. Campinas: Autores Associados, 2017. p. 35-62.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A construção do pensamento e da linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. Imaginação e criação na infância. São Paulo: Expressão Popular, 2018.