



INCLUSÃO ESCOLAR DE ESTUDANTES ESTRANGEIROS A PARTIR DA DINÂMICA DO JOGO MATEMÁTICO

Caroline Soares Grein; caroline.grein@pucpr.edu.br; PUCPR

Resumo

Como parte do Programa Residência Pedagógica pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná, foi conduzido uma regência lúdica utilizando o jogo matemático em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental. A estratégia foi aplicada sob supervisão da professora regente. A turma contava com 6 estudantes estrangeiros, todos de fala hispânica. Ao observar que 4 dos 6 compreendiam pouco a Língua Portuguesa falada e escrita, surgiu a problemática para buscar um recurso lúdico visando a inclusão. Os 4 estudantes apresentavam dificuldade nas atividades em sala, por vezes até se recusando a copiar o quadro. Tendo o objetivo de ampliar a compreensão matemática das crianças. E ao analisar o contexto, a estratégia escolhida foi o jogo matemático, uma vez que um dos conteúdos programáticos do 4º ano da rede Municipal estudada é o estudo das frações. Algumas crianças da turma apresentaram dificuldade com a temática, o que corroborou para a escolha do jogo “Dorminhoco das frações”. O plano de aula foi desenvolvido de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), contemplando os objetivos: (EF05MA03) e (EF04MA09). O jogo consiste em um conjunto de grupos de cartas representando frações do $\frac{1}{2}$ ao $\frac{1}{5}$. As cartas trazem a representação numérica (numerador/denominador); uma representação gráfica, sendo uma “barra”, “pizza” ou outra forma geométrica; a fração escrita separando numerador e denominador e por fim, o nome da fração por extenso. Como metodologia, os participantes começam o jogo com um baralho embaralhado, distribuído aleatoriamente. Quatro jogadores recebem cinco cartas cada,

23 a 25 de Março de 2026 | Evento 100% Online

CONGRESSO INTERNACIONAL IDEA 2026

Inovação, Diálogo e Experiências na Aprendizagem

Educação e Humanidade: Conectando
Inteligências, Cultura e Propósito Global.



enquanto um recebe seis. Aquele com seis inicia o jogo escolhendo uma carta indesejada e passando discretamente ao colega ao lado, garantindo que ninguém veja a escolhida. O próximo recebe a carta do colega e, agora assumindo o papel do primeiro, repete o processo, passando a carta indesejada para o colega ao lado. Essa sequência continua até que um participante complete sua coleção de cinco cartas correspondentes a uma única fração. Os dados demonstraram que a dinâmica do jogo matemático permitiu a interação entre os estudantes, que constitui uma importante ferramenta de aprendizagem. Os grupos foram divididos de forma estratégica, em conjunto com a professora regente, a fim de distribuir os estudantes estrangeiros e “equilibrar” os diferentes níveis de compreensão do idioma durante o jogo. Foi possível observar a participação de todos os 6 estudantes imigrantes. Como resultado, a turma apresentou um bom aproveitamento da estratégia lúdica trazida, manifestando, inclusive, o desejo de jogar novamente. Demonstrando assim, a relevância da abordagem inclusiva e do uso do jogo como estratégia na promoção da aprendizagem. A experiência proporcionou uma visão sobre as demandas da diversidade escolar, com a presença marcante de estudantes estrangeiros. A aplicação do jogo não apenas transcendeu as barreiras idiomáticas, mas estimulou a interação entre os estudantes, reforçando a importância de estratégias que se alimentem da ludicidade, mesmo no Ensino Fundamental.

Palavras-chave: Jogo matemático. Inclusão. Frações.