

## RELATO DE EXPERIÊNCIA: ENSINANDO SOMA DE FRAÇÕES DE MESMO DENOMINADOR UTILIZANDO O JOGO DIDÁTICO MERCADO DAS FRAÇÕES

MAICOU ALECSANDER SUAREZ QUADRO<sup>1</sup>; MURILO SOARES KOHN<sup>2</sup> ;  
HENRIQUE DA SILVA TRINDADE<sup>3</sup>; SUÉLEN STARKE<sup>4</sup>;

RITA DE CÁSSIA DE SOUZA SOARES RAMOS<sup>5</sup>

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – maicousuarez@gmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – kohn7281@gmail.com*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – henriquesilvatrind4de@gmail.com*

<sup>4</sup>*Universidade Federal de Pelotas – suelen.starke@ufpel.edu.br*

<sup>5</sup>*Universidade Federal de Pelotas – rita.ramos@ufpel.edu.br*

### 1. INTRODUÇÃO

O presente texto é um relato de experiência da apresentação do trabalho final da disciplina de Laboratório de Ensino de Matemática I (LEMA I), realizado no primeiro semestre do curso de Licenciatura em Matemática – Noturno, da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). A atividade final tem como intuito avaliar a didática do aluno realizando uma aula laboratorial sobre o assunto abordado “adição de frações com o mesmo denominador” utilizando materiais e/ou jogos didáticos como ferramentas didáticas.

O objetivo do material criado consiste em facilitar o entendimento do conteúdo programático de adição de frações de mesmo denominador de uma forma tátil simulando atividades típicas do cotidiano. Essa proposta está diretamente relacionada à habilidade EF06MA10 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orienta que os alunos devem ser capazes de “resolver e elaborar problemas que envolvam adição ou subtração com números racionais positivos na representação fracionária”. O uso de jogos didáticos contribui para que esse objetivo seja alcançado de forma mais concreta e participativa.

Operações com frações costumam ser um desafio para qualquer aluno e sua compreensão é fundamental no ensino da matemática básica, por ser um conteúdo recorrente. Segundo MAGINA e MALASPINA (2013), o conteúdo de frações “é visto pelos professores como um dos mais difíceis de ser ensinado” (p. 90). Por esse motivo, a utilização de estratégias didáticas que tornem o aprendizado mais acessível e significativo é essencial. Este trabalho surge para propor uma forma de facilitar a compreensão dos alunos, a fim de melhorar seu desempenho escolar em matemática.

Há muitos meios de se ensinar, um deles é a aula laboratorial, que diferentemente de uma aula tradicional em que o professor explica e os alunos apenas escutam, ela enfatiza sua participação ativa, por meio de debates, uso de materiais concretos, atividades práticas e abordagens que colaboram para que se construa o conhecimento de forma mais investigativa e colaborativa.

## 2. ATIVIDADES REALIZADAS

Segundo BAUMGARTEL (2016, p. 7), “os jogos inseridos no contexto escolar propiciam o desenvolvimento de habilidades, bem como auxiliam no processo de aprendizagem de conceitos matemáticos”. Por este motivo foi desenvolvido o jogo “Mercado das Frações” (Figura 1). Foram criadas quatro diferentes listas de compras para cada grupo, 24 cartas de frações divididas em três montes, cada qual com uma cor diferente (verde, amarelo e vermelho), simbolizando a dificuldade da soma das frações e o valor de sua pontuação. Dentre elas, haviam cartas coringa com efeitos diversos (roubar um produto de outro jogador, descartar o último produto adquirido, “comprar” um produto sem realizar a soma, entre outros) para deixar o jogo mais divertido e dinâmico, além de algumas cartas de produtos e dados comuns.

Figura 1: Jogo Didático “Mercado das Frações”.



Fonte: Acervo pessoal (2025).

As regras para jogar consistem em: cada jogador, em sua vez, lança o dado para determinar qual produto será “comprado”. Em seguida, verifica-se a cor do produto sorteado, o participante deve retirar duas cartas de frações da mesma cor e realizar a soma. Caso o resultado do cálculo esteja correto, o produto é conquistado pelo jogador. Vence quem completar a lista primeiro ou quem obtiver mais pontos.

Seguindo o princípio de Comenius, o ensino começa no mais simples e segue em direção ao mais complexo, do concreto ao abstrato. A partir desse princípio, foi realizada a atividade utilizando o jogo didático (parte concreta) como uma ferramenta para ensinar o conteúdo proposto (parte abstrata).

A atividade foi realizada na disciplina de LEMA I com uma turma de ingressantes do curso de Licenciatura em Matemática da UFPel, tendo sido ministrada na sala do LAM – Laboratório de Multilinguagens. Na ocasião, a turma contava com 15 alunos, que foram divididos em quatro grupos: três grupos de quatro alunos, e um grupo de três alunos. Além disso, têm-se o intuito de que esta atividade, futuramente, seja aplicada em turmas do sexto ano do Ensino Fundamental.

Inicialmente, foi realizado um levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos acerca de frações e então, foi apresentado o tema “adição de frações de mesmo denominador” com uma breve contextualização do conteúdo. Após a distribuição dos materiais necessários citados anteriormente entre os grupos, a dinâmica foi realizada, conforme mostram as Figuras 2 e 3.

Figuras 2 e 3: Alunos realizando a atividade.



Fonte: Acervo pessoal (2025).

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do jogo didático “Mercado das Frações” demonstrou ser uma ferramenta eficaz para facilitar a compreensão do conteúdo de “adição de frações com mesmo denominador”, visto que houve uma maior participação ativa dos alunos por se tratar de uma atividade e de poderem competir entre eles.

Os cálculos foram realizados em folhas de ofício, tendo sido utilizadas duas abordagens para a realização das somas das frações com mesmo denominador: a primeira consistiu em somar as duas frações lado a lado, somando os numeradores e mantendo o mesmo denominador, e na segunda foi realizado um cálculo separadamente apenas com a soma dos numeradores e depois de se obter o seu resultado, os alunos formularam a resposta novamente em forma de fração, colocando o resultado da soma anterior sobre o denominador em comum das frações.

Observou-se algumas dificuldades de alguns alunos com relação a compreensão de algumas regras do jogo e nos efeitos de algumas cartas coringa,

o que reforça a importância da clareza nas instruções da atividade. Outro ponto a ser comentado é a duração das partidas. A dinâmica demonstrou possuir rodadas mais demoradas, o que ocasionou nos jogadores não completarem as listas de compras e verificar os vencedores pela sua pontuação.

Esta atividade serviu como ponto de partida em minha vida acadêmica, com ela tive a oportunidade de estar no papel de docente e entender sua importância e responsabilidade na formação das futuras gerações de crianças e jovens.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMGARTEL, P. **O Uso de Jogos como Metodologia de Ensino da Matemática.** In: XX EBRAPEM – Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós-graduação em Educação Matemática. Setembro, UFPR, Curitiba, 2016.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em:  
[https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf).

COMENIUS. **Didactica magna.** São Paulo: Martins Fontes, 1977. 390 p. (Tradução Ivone Castilho Benedetti).

MAGINA, S.; MALASPINA, M. C. O. A Fração nos Anos Iniciais: uma perspectiva para seu ensino. In: SMOLE, K. S.; MUNIZ, C. A. (Orgs.). **A Matemática em Sala de Aula:** reflexões e propostas para os anos iniciais do ensino fundamental. Porto Alegre: Penso, 2013.