

JOGANDO COM MATEMÁTICA: UMA FORMA DIVERTIDA PARA RACIOCINAR E APRENDER!

ARIANE TEIXEIRA PEREIRA¹; HELEM VANESSA DA SILVA PINTO²; DAVI VARGAS LIMEIRA³; GLAUCIA PICCOLI⁴; MANOELA DIAS GOMES⁵;

LUANA LEAL ALVES⁶:

¹UFPEL – arianewmd@gmail.com

²UFPEL – helemsilva09@gmail.com

³UFPEL – davivarlim@gmail.com

⁴UFPEL – piccoli.g@gmail.com

⁵UFPEL – manoelagomesuab@gmail.com

⁶UFPEL – luanalealalves@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O jogo “Jogando com Matemática” foi elaborado a partir da disciplina de Laboratório de Ensino de Matemática (LEMA A), do curso de Licenciatura em Matemática a Distância da Universidade Federal de Pelotas (UFPEl). A atividade foi inicialmente desenvolvida para estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental, mas pode ser adaptada a diferentes níveis de ensino. O conteúdo contemplado está alinhado às habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especificamente à habilidade EF06MA09 (BRASIL, 2018, p. 301). O objetivo central do jogo foi promover o conhecimento matemático, estimular a interação entre os alunos e desenvolver a capacidade de resolver equações de forma rápida e precisa.

O uso de jogos na escola não é novidade, mas seu potencial pedagógico é amplamente reconhecido em diferentes áreas do conhecimento. Em Matemática, em especial, os jogos contribuem para transformar o processo de ensino e aprendizagem, rompendo com o modelo tradicional baseado em livros e exercícios padronizados.

Quando planejados e orientados de forma adequada, os jogos permitem o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, tomada de decisão, argumentação e organização, estreitamente relacionadas ao raciocínio lógico. Isso ocorre porque, ao jogar, os alunos têm a oportunidade de resolver problemas, refletir sobre estratégias, investigar soluções, analisar regras e estabelecer relações entre os elementos do jogo e os conceitos matemáticos. Assim, o jogo proporciona situações de prazer e aprendizagem significativa, além de favorecer a linguagem, a interação entre colegas e a autoconfiança dos estudantes (SMOLE; DINIZ; MILAN, 2007, p. 09).

Atualmente, o grande desafio é equilibrar ludicidade e aprendizagem, garantindo que o jogo, além de divertido, seja contextualizado e proporcione reflexão, construção de conhecimento e desenvolvimento integral dos alunos.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

O jogo elaborado para esta proposta organiza-se da seguinte forma: a turma deve ser dividida em equipes, que podem ser nomeadas por números (1, 2, 3) ou

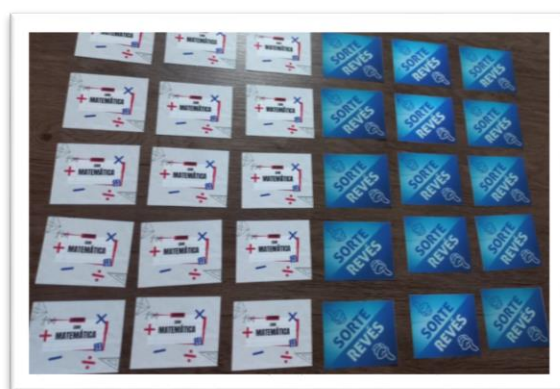
cores. A ordem inicial das jogadas é definida pelo lançamento de um dado. O material do jogo é composto por 15 cartas com problemas matemáticos acompanhados de suas respectivas pontuações e 15 cartas denominadas “Sorte ou Revés”.

Sempre que uma equipe resolver corretamente o problema sorteado, além de somar a pontuação correspondente, terá o direito de escolher uma carta de “Sorte ou Revés”, a qual poderá conceder pontos extras ou, ao contrário, reduzir a pontuação. Caso a resolução apresentada seja incorreta, a oportunidade de pontuar e de sortear a carta passa para a equipe seguinte que apresentar a resposta correta. Vence o jogo a equipe que acumular o maior número de pontos ao final da atividade.

Os problemas matemáticos utilizados foram extraídos do livro *A Conquista da Matemática* (GIOVANNI JÚNIOR, 2022), enquanto a ideia das cartas “Sorte ou Revés” foi inspirada no jogo Banco Imobiliário, criado pela fabricante de brinquedos Estrela.

As imagens apresentadas, a seguir, ilustram as etapas de desenvolvimento e funcionamento do jogo elaborado para o ensino de Matemática.

Figura 1 – início do jogo



Fonte: autoria própria

Na Figura 1, observa-se que as cartas do jogo são inicialmente dispostas sobre a mesa, viradas para baixo, de modo a garantir que os participantes não tenham acesso prévio às questões ou instruções nelas contidas. Essa organização busca estimular a aleatoriedade e manter o caráter lúdico da atividade.

Na sequência as equipes lançam o dado para decidir qual delas dará início à partida. Esse procedimento inicial contribui para a definição da ordem de participação e promove o engajamento dos jogadores desde o começo da dinâmica.

A etapa seguinte consiste em a equipe vencedora da rodada do dado selecionar uma carta, a fim de conhecer o problema matemático que deverá ser resolvido.

Após a resolução, todas as equipes têm a oportunidade de responder à mesma questão, permitindo a participação coletiva e o confronto de estratégias. A equipe que apresentar a resolução correta tem, ainda, a possibilidade de virar uma carta de “sorte ou revés”, acrescentando um elemento surpresa que reforça a motivação dos estudantes.

Figura 2 – etapas do jogo



Fonte: autoria própria

Por fim, é feito o processo de registro das informações da partida. Os nomes das equipes, suas respectivas pontuações e os resultados obtidos em cada jogada são anotados em uma tabela de acompanhamento. Essa sistematização favorece a organização da atividade e possibilita a análise posterior do desempenho das equipes, premiando ao final aquela que acumular maior número de pontos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como o jogo ainda não foi aplicado em nenhuma turma, os resultados esperados estão vinculados à possibilidade de promover o ensino da Matemática de forma lúdica, significativa e funcional. Ao envolver experiências de perdas e ganhos, entende-se que a proposta favorece a criação de um ambiente de interação e cooperação entre os alunos, estimulando atitudes solidárias e colaborativas. Além disso, o caráter dinâmico do jogo contribui para a motivação e o engajamento dos estudantes, que tendem a se sentir mais instigados a explorar os conceitos matemáticos de maneira ativa.

Espera-se, portanto, que a atividade estimule o raciocínio lógico e outras habilidades cognitivas, favoreça a fixação dos conceitos trabalhados, incentive a descoberta de novas estratégias de resolução e promova o trabalho em equipe.

Os jogos, quando utilizados de forma planejada e orientada em ambientes educacionais, assumem um papel relevante no processo de ensino e aprendizagem da Matemática, favorecendo o desenvolvimento de diferentes habilidades cognitivas, como o raciocínio lógico, a criatividade e a capacidade de resolução de problemas. Além disso, possibilitam a construção de estratégias diversificadas e a consolidação de conceitos de forma dinâmica e significativa. Nesse sentido, LORENZATO (2006) destaca que os materiais didáticos, entre eles os jogos, quando empregados adequadamente, potencializam a aprendizagem, tornando-se instrumentos que auxiliam tanto o professor quanto o estudante na mediação do conhecimento.

Logo, compreende-se que a utilização de jogos em sala de aula não se restringe apenas ao aspecto cognitivo, mas também contribui para o desenvolvimento da linguagem, da interação social e da autonomia dos estudantes, criando um ambiente de cooperação e engajamento.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

GIOVANNI JÚNIOR, J.R. **A Conquista da Matemática**: 6º ano. São Paulo: FTD, 2022.

LORENZATO, S. Laboratório de ensino de Matemática e materiais didáticos manipuláveis. In: LORENZATO, S. (Org.). **O laboratório de ensino de Matemática na formação de professores**. Campinas: Autores Associados, 2006.

SMOLE, K.C.S.; DINIZ, M.I.S.V.; MILANI, E. **Cadernos do Mathema**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2007.