

EQUIPE LAM EM AÇÃO: APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS EM UMA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO

NATHALY ALVES PICANÇO¹; ESTEFÂNIA CANEZ MIELKE ²;
LEONARDO CORRÊA SABBADO³; CAUAN BRITO SILVA⁴; RITA DE
CÁSSIA DE SOUZA SOARES RAMOS⁵

¹Universidade Federal de Pelotas – nathalypicanco46@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – estefaniamielke691@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – leonardocorsab@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – silvabcauan@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – rita.amos@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Historicamente, o ensino da matemática apresenta desafios, pois é considerado por muitos alunos uma disciplina abstrata e de difícil compreensão. Diante disso, torna-se necessário o uso de recursos didáticos diversificados que possibilitem aos estudantes novas formas de aprender, tornando o processo mais acessível e significativo.

Nesse contexto, OLIVEIRA E KIKUCHI (2009) destacam que o Laboratório de Matemática pode exercer um papel fundamental na formação de professores, uma vez que oferece um espaço para o trabalho com materiais diversos de ensino que estimulam tanto a reflexão crítica quanto a criatividade dos alunos. Entre esses recursos, os materiais manipulativos e os jogos se destacam por promover uma aprendizagem mais leve e lúdica, capaz de transformar a percepção dos estudantes em relação à disciplina. De acordo com SILVA et al. (2013), o caráter lúdico no ensino da Matemática gera descontração e favorece a atenção, atribuindo significado e aplicações práticas aos conteúdos trabalhados.

Seguindo essa perspectiva, o Laboratório Multilinguagens (LAM) desenvolve jogos didáticos que têm como objetivo tornar a Matemática mais atrativa. A equipe do LAM visita escolas de Pelotas e região, levando os jogos para que os estudantes possam vivenciar práticas diferenciadas e, ao mesmo tempo, se aproximar do ambiente universitário. Os jogos elaborados apresentam alto potencial pedagógico e podem ser vistos como uma estratégia eficiente para despertar interesse, estimular a interação e favorecer o aprendizado.

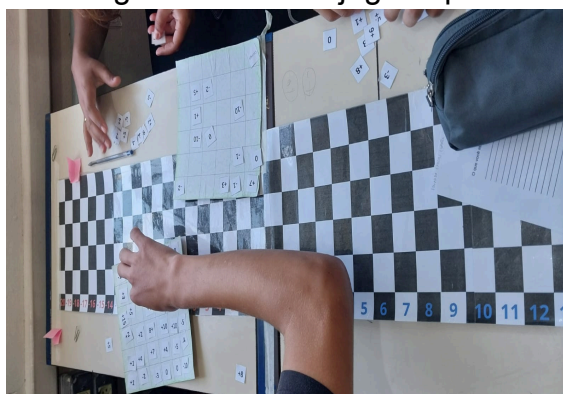
Eu, primeira autora deste trabalho, já me encaminhando para a reta final do curso, comecei a minha jornada aos estágios obrigatórios. Como são solicitados 80 créditos para os estágios, tem-se a possibilidade de inverter a ordem dos mesmos, então inverti os meus estágios. Em contato com a professora titular da turma do Ensino Médio, antes do estágio começar, contei sobre o projeto, e conversando com a mesma, fiquei ciente de que além da turma escolhida para estagiar, todas as turmas tinham algumas dificuldades sobre conteúdos do Ensino Fundamental. Após a descoberta, conversamos sobre essas dificuldades e depois disto a equipe do Laboratório se organizou para ir à escola aplicar jogos sobre determinados temas. Portanto, o presente trabalho tem como objetivo relatar a aplicação dos jogos na Escola Estadual de Ensino Médio Dr. Amilcar Gigante, em Pelotas/RS.

2. METODOLOGIA

No dia em que o grupo foi à escola, estavam presentes 20 alunos do Ensino Médio, os quais foram divididos em dois grupos e encaminhados para as salas de aula. A sala número 1 trabalhou os seguintes jogos: *Cara a cara geométrico* e *Jogo do Troca*. A sala número 2, por sua vez, contou com os jogos *Matix*, *Reverte* e *Vai e vem*.

O jogo *Matix* é constituído por uma tabela 6x6 e por vários cartões de números positivos, negativos, coringa e o zero. Os jogadores arrumam o tabuleiro como quiserem e posicionam o coringa. Após decidir quem começa, o jogador anda no tabuleiro para a direção que quiser visando pegar o maior valor. Ganha quem fizer a maior pontuação. Na Figura 1 é apresentado os alunos da escola jogando o jogo *Matix*.

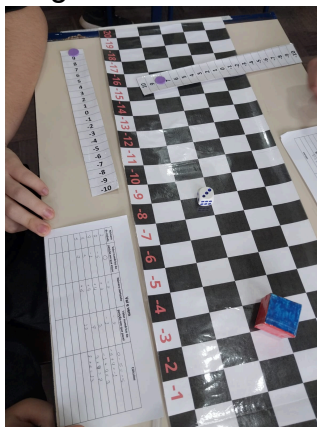
Figura 1: Jogo *Matix* sendo jogado pelos alunos.



Fonte: Acervo dos autores, 2025.

Já o *Vai e vem*, é um jogo de adição e subtração de números inteiros. Ele conta com uma tabela que vai do -10 ao +10 e possui dois dados. Um dado numerado até 6 e um dado que tem metade dos lados na cor azul (que representa os números positivos) e a outra metade na cor vermelha (que representa os números negativos). O objetivo do jogo é sair do tabuleiro, ou seja, quem sair primeiro ganha. A Figura 2 mostra os alunos jogando o jogo.

Figura 2: Jogo *Vai e Vem* sendo jogado.

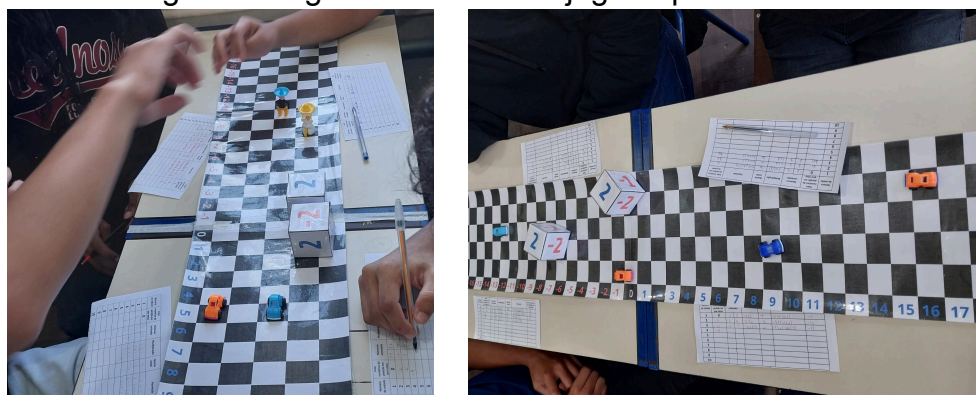


Fonte: Acervo dos autores, 2025.

O jogo *Reverte* busca trabalhar a regra de sinais da multiplicação. O mesmo tem uma pista de corrida que vai de 19 positivo até 20 negativo, contendo também dois dados que vão de -3 a +3 e carrinhos, ou bonecos, que representam os respectivos jogadores, o objetivo do jogo também é sair do tabuleiro, ou seja,

vence quem sair primeiro. Na Figura 3, podemos ver fotos dos tabuleiros que os alunos estavam jogando.

Figura 3: Jogo Reverte sendo jogado pelos alunos.



Fonte: Acervo dos autores, 2025.

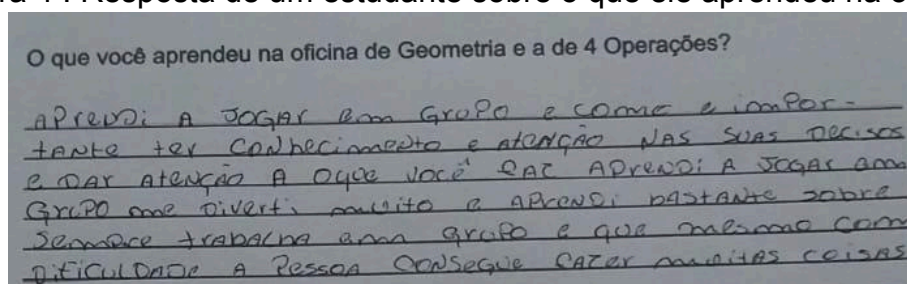
Durante 01h30m, o primeiro grupo esteve na sala número 2 jogando os jogos na ordem que foi apresentado anteriormente. Após esse primeiro grupo concluir as atividades, os grupos trocaram de sala para que pudessem conhecer os outros jogos propostos.

Assim que o segundo grupo terminou as atividades, foi passado um questionário para que eles relatassem como foi a aprendizagem com esses jogos, com as perguntas: *o que você aprendeu com a oficina?* e *como as oficinas contribuíram para seu aprendizado em Matemática?* As respostas foram analisadas a partir de leitura crítica e os resultados são expostos na próxima seção.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

As respostas dos questionários evidenciam que as oficinas tiveram impacto positivo, pois os alunos relataram ter aprendido de forma dinâmica e diferenciada do ensino tradicional, conforme figura 4.

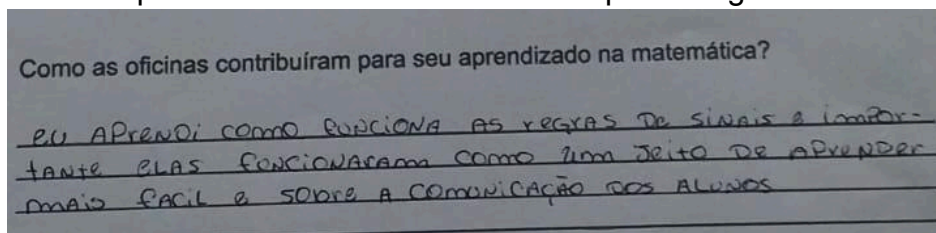
Figura 4 : Resposta de um estudante sobre o que ele aprendeu na oficina.



Fonte: Acervo dos autores, 2025

Há relatos de muitos verbalizando a importância de trabalhar em equipe, pois os jogos eram todos em grupos, perceberam que ajudou na comunicação deles também. Os estudantes também falaram sobre o seu aprendizado em realizar operações com números positivos e negativos, e relembrar deste conceito matemático foi muito importante na fase escolar que eles estão, conforme figura 5.

Figura 5 : Resposta de um estudante sobre a aprendizagem de matemática.



Fonte: Acervo dos autores, 2025

Houve muitos benefícios para os alunos, também relataram que aprenderam mais em fazer perguntas objetivas, ter mais atenção nas contas que os mesmos estão fazendo. Com os jogos apresentados os alunos também relataram que pode-se entender e aplicar a matéria que é ensinada a eles em aula.

4. CONSIDERAÇÕES

Conclui-se, a partir da experiência relatada, que o uso de jogos matemáticos constitui um recurso pedagógico eficaz, capaz de transformar a percepção dos alunos em relação à disciplina, tornando-a mais acessível, dinâmica e significativa. A proposta evidenciou que todos os estudantes têm potencial para aprender Matemática, quando esta é apresentada de maneira lúdica e contextualizada.

A análise dos questionários confirmou os benefícios dessa metodologia, uma vez que os alunos destacaram não apenas a aprendizagem de conteúdos específicos, como operações com números inteiros, mas também aspectos formativos importantes, como o trabalho em equipe, a comunicação e a atenção aos cálculos realizados.

Apesar dos resultados positivos, reconhece-se como limitação o tempo restrito para a aplicação das oficinas, sugerindo a necessidade de ampliar e sistematizar o uso desses jogos em contextos escolares. Como perspectiva, recomenda-se a continuidade da parceria entre o LAM e as escolas, bem como a realização de novas pesquisas que investiguem o impacto dos jogos em diferentes conteúdos matemáticos e em outras etapas da Educação Básica.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

OLIVEIRA, Z.V.; KIKUCHI, L.M. O LABORATÓRIO DE MATEMÁTICA COMO ESPAÇO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES. **SciELO Brasil**, Cadernos de Pesquisa v.48 n.169 p.802-829 jul./set. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/198053145239>.

SILVA, J.L.S.; EVANGELISTA, J.R.; SANTOS, R.B.; MENDES, P.M. MATEMÁTICA LÚDICA ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO. **Educação em Foco**, Edição nº: 06, Mês / Ano: 05/2013, páginas: 26-36. Disponível em: http://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2018/06/3matematica_ludica.pdf.