



# COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS  
Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez  
ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

## RELATO DA EXPERIÊNCIA: II GAME OF MATH

### INFORME DE EXPERIENCIA: II JUEGO DE MATEMÁTICAS

#### EXPERIENCE REPORT: II GAME OF MATH

Apresentação: Relato de Experiência

Rikelve de Oliveira Veloso<sup>1</sup>; Jamilly Pereira Lima<sup>2</sup>; Lucas da Silva Sousa<sup>3</sup>; Miguel Werveton Neres Mendes<sup>4</sup>;  
Bruno Oliveira de Sousa<sup>5</sup>

#### INTRODUÇÃO

Entende-se por Feiras de Matemática um processo educativo científico-cultural, que alia vivências e experiências, nas quais podem participar, na condição de expositores, alunos matriculados na educação básica (compreendendo educação infantil, ensino fundamental e ensino médio), educação superior, educação especial e professores das instituições das redes públicas e privadas, bem como pessoas da comunidade.

Este trabalho visa relatar a organização e execução de uma feira de jogos matemáticos pelos alunos do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal do Piauí – Campus Angical.

A organização de feiras provoca nos estudantes em formação o interesse por produções científicas

A organização de feiras provoca nos estudantes em formação o interesse por produções científicas, Gonsalves (2021) afirma que “as feiras são fundamentais como mobilizadoras de produção científica por parte do discente, uma vez que a expectativa em expor um trabalho de sua autoria, promove nos alunos um compromisso com a qualidade do conhecimento trabalhado.”

Vale destacar que, conforme os PCNs

Vale destacar ainda que, conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais(1998, p.46) “os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permite que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégia de resolução e busca de soluções”.

Assim sendo, este projeto justifica-se não somente pela atratividade que os jogos proporcionam no ensino de matemática na educação básica, mas também pela possibilidade de aumento pelo interesse na pesquisa por parte dos alunos envolvidos na organização. A feira a que se refere este projeto tem como objetivos despertar nos alunos maior interesse na aprendizagem de matemática, promover a

---

1 Licenciatura em Matemática, IFPI, [caang.2020119lmat32@aluno.ifpi.edu.br](mailto:caang.2020119lmat32@aluno.ifpi.edu.br)

2 Licenciatura em Matemática, IFPI, [caang.2020119lmat16@aluno.ifpi.edu.br](mailto:caang.2020119lmat16@aluno.ifpi.edu.br)

3 Licenciatura em Matemática, IFPI, [caang.2020119lmat22@aluno.ifpi.edu.br](mailto:caang.2020119lmat22@aluno.ifpi.edu.br)

4 Licenciatura em Matemática, IFPI, [caang.201911ma25@aluno.ifpi.edu.br](mailto:caang.201911ma25@aluno.ifpi.edu.br)

5 Mestre, IFPI, [bruno\\_bos@ifpi.br](mailto:bruno_bos@ifpi.br)

divulgação e a popularização dos conhecimentos matemáticos, socializando os resultados das pesquisas nessa área e integrar novos conhecimentos e novas tecnologias de informação e comunicação aos processos de ensino e aprendizagem.

A coordenação da Feira foi de responsabilidade dos professores do IFPI, campus Angical e por parte da escola Roque Alencar a coordenação será da diretora Laís Sousa Leal. Os responsáveis pelo planejamento e execução serão os alunos com matrícula ativa no curso de licenciatura em matemática.

O projeto foi executado em parceria entre os alunos do curso de licenciatura em matemática do IFPI Campus Angical e a Unidade Escolar Roque Alencar no município de Agricolândia, e tem a denominação de Game of Math – 2ª Edição. Durante a feira foram desenvolvidas atividades que envolveram conhecimentos matemáticos em forma de jogos, cultura digital e materiais instrucionais cujos recursos promovem o conhecimento matemático por meio da exploração, discussão, análise, elaboração de conceitos e conclusões. As referidas atividades foram pensadas a partir do estudo de competências e habilidades para o ensino de matemática, conforme a Base Nacional Comum Curricular. Foram desenvolvidas também atividades sem correspondência direta com a BNCC, como jogos de salão e oficina de cubo mágico.

## **RELATO DE EXPERIÊNCIA**

A experiência sob o tema II GAME OF MATH a ser relatada ocorreu na Unidade Escolar Roque Alencar no município de Agricolândia. O projeto consiste em uma feira de jogos matemáticos e foi executado pelos alunos do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal do Piauí – Campus Angical. Vale ressaltar que o evento atingiu todos os alunos do Ensino Fundamental II da referida escola.

O projeto, utilizou-se de jogos/materiais que podem ser utilizados para auxiliar no ensino de matemática. Inicialmente os professores incentivaram aos alunos do curso de Licenciatura em Matemática do Campus Angical a organizaram-se em grupos com o objetivo de pesquisar e construir (quando necessário) materiais propostos. Para tanto foram promovidas discussões em sala de aula no sentido de fortalecer as idéias. Após definirem os grupos e quais materiais seriam produzidos, os alunos foram orientados a apresentar a aplicabilidade de cada jogo e apresentar quais contribuições ao ensino de matemática estes jogos poderiam promover. A partir daí partiu-se para fase de confecção dos materiais e apresentação aos professores orientadores.

Após apresentação aos professores orientadores foram selecionados os seguintes jogos: mancala, tarumbeta, yoté, tsoro yematatu, jogo da probabilidade geométrica, circuito com a álgebra, ludo estatístico, stop da geometria, avião dos conjuntos numéricos, toon math, torre de hanoi, cubo mágico, jogo de dados – quiz da filosofia, dominó de frações, twister matemático,



trilha matemática, heróis em operações, shikaku, paradoxo duplo cone/braquistócrina, sólidos de Platão, sólidos de revolução, geoplano /geoespaço, pipa graham bell, jogo da velha triangular, calendário de adivinhação, sinuca elíptica, jogo asmd, quoridor, holograma, jogo sobe e desce, matemáticas, bingo das operações matemáticas. Vale ressaltar que devido a grande quantidade de graduandos participantes (mais de 130), alguns deles ficaram responsáveis por manter a ordem e organizar a logística dentro do ambiente de execução do projeto.

A culminância da feira II GAME OF MATH ocorreu no dia 15 de Junho de 2023, neste dia os alunos apresentaram seus trabalhos na U. E. Roque Alencar. Para a data, a escola suspendeu as atividades e dedicou toda a manhã para o evento. Durante a apresentação os materiais foram expostos no pátio em 10 salas de aula disponibilizados pela escola. A equipe responsável por manter a ordem posicionava-se nas entradas das salas e controlava o acesso às atividades de acordo com a quantidade de participantes que cada material exposto poderia atender. Durante a feira destacou-se a participação efetiva de todas as partes envolvidas bem como o alto nível de interesse por parte dos alunos da referida escola.





Notou-se um grande engajamento por parte dos alunos da escola, todos ficaram curiosos e motivados a conhecer onde se aplicava a matemática em cada um dos materiais que foi proposto, o que tornou a feira ainda mais agradável e atraente, inclusive com professores pedindo que a feira fosse levada também para outras escolas da região.

Por fim, vale relatar que todo o trabalho desenvolvido conseguiu atingir o objetivo maior da feira, que era despertar no graduando o interesse pela pesquisa de metodologias de ensino atraentes e despertar nos alunos da escola o interesse pela matemática.

## CONCLUSÕES

Foi possível observar a importância de utilizar jogos lúdicos para tornar a disciplina de matemática mais atrativa para os alunos. Além de mostrar aplicações práticas dos conhecimentos matemáticos, os jogos também ajudam a desenvolver o raciocínio lógico dos estudantes. No entanto, é necessário que essa metodologia seja desenvolvida de forma estratégica, a fim de evitar que os jogos sejam vistos apenas como brincadeiras, é preciso estimular o hábito da pesquisa para criar materiais lúdicos que ajudem na construção do conhecimento matemático. Por fim, é notório que projetos como o II GAME OF MATH são importantes para melhorar a qualidade do ensino de matemática e para a formação de futuros profissionais nessa área.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1998.



GONSALVES, J.P., **IV FEIRA ESCOLAR DE MATEMÁTICA APLICADA – FEMA**. Disponível em: <<https://www.ced.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/82/2021/02/204-Anexo-03532913313.pdf>> Acesso em: 17 Jun. 2023.

