

CAMPEONATO DE JOGOS MATEMÁTICOS

Igor Pereira Aguiar¹, Maria dos Anjos de Sousa²

Resumo: O projeto de extensão intitulado “Campeonato de Jogos Matemáticos” foi desenvolvido por meio do programa de bolsa acadêmica de extensão - PBAEX, o qual foi realizado no Instituto Federal de Roraima (IFRR) com o objetivo de incentivar o interesse e o aprendizado da matemática de forma dinâmica e envolvente. Para isso, foram selecionados jogos com fundamentos matemáticos, reconhecidos e de fácil compreensão, como Xadrez, Cubo Mágico, Yoté e Quarto. A criação de um regulamento adequado para a competição envolveu pesquisas sobre as principais características, regras e curiosidades de cada jogo, além de um estudo sobre como esses jogos podem contribuir para o aprendizado matemático e quais conteúdos poderiam ser explorados por meio deles. Com o intuito de tornar o campeonato acessível à comunidade em geral, as regras foram adaptadas para garantir que todos os participantes se sentissem à vontade em participar. O projeto foi inicialmente apresentado à Escola CEM VI Maria de Lourdes Neves, no dia 09/08/2024, onde 15 alunos dos 6º e 7º anos participaram e foram classificados para a etapa local no IFRR. A fim de ampliar a divulgação e assim alcançar o maior número de interessados possíveis, um formulário de inscrição foi criado no Google Forms, permitindo aos interessados escolher os jogos que gostariam de competir, além de obter informações sobre datas, locais e horários das competições. O link do formulário foi divulgado em redes sociais, como facebook e Instagram, além de compartilhado por meio de aplicativo de mensagens como Whatsapp e compartilhado entre amigos. O campeonato ocorreu ao longo de três dias, nos quais dois deles foram dedicados a modalidade xadrez, a qual apresentou maior quantidade de inscritos, ao todo, houve a participação de 73 pessoas, entre crianças de 8 anos a adultos de até 47 anos, abrangendo estudantes de escolas públicas e privadas. Além de promover conhecimentos matemáticos, o projeto incentivou o desenvolvimento de habilidades de competitividade e a interação entre os participantes. O sucesso da iniciativa foi refletido nos resultados de um questionário de avaliação aplicado ao final do evento, em que 78,5% dos participantes avaliaram a experiência como “muito boa”.

Palavras-chave: Jogos matemáticos. Jogos de tabuleiro. Ensino lúdico.

Apoio financeiro: PBAEX/IFRR.

¹ Professor Orientador do IFRR/*Campus* Boa Vista. E-mail: igor.aguiar@ifrr.edu.br

² Estudante Bolsista do PBAEX/IFRR/*Campus* Boa Vista. E-mail: mariadosanjosdesousa8@gmail.com

¹ Professor Orientador do IFRR/*Campus* Boa Vista. E-mail: igor.aguiar@ifrr.edu.br

² Estudante Bolsista do PBAEX/IFRR/*Campus* Boa Vista. E-mail: mariadosanjosdesousa8@gmail.com