

## RELATO DE EXPERIÊNCIA: APLICAÇÃO DE JOGOS MATEMÁTICOS NO DIA DO ESTUDANTE

*Alessandro Carlos de Araujo<sup>1</sup>, Andressa Alves dos Santos<sup>2</sup>, Fabio de Jesus Rodriguez Hoepp<sup>3</sup>, Rodson Americo Silva Santos<sup>4</sup>, Joerk da Silva Oliveira<sup>5</sup>*

**Resumo:** Compreendendo que o processo de aprendizagem deve ir além da simples transmissão de conteúdos, a utilização de metodologias lúdicas, como os jogos, apresenta-se como uma alternativa eficaz para promover o envolvimento dos estudantes e tornar o aprendizado mais eficiente. Este trabalho tem o objetivo de apresentar um relato de experiência sobre aplicação de jogos matemáticos com alunos do ensino médio do Colégio de Aplicação da UFRR, em dia comemorativo do Dia do Estudante em 2025, por meio do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID/IFRR). Neste contexto, planejamos e realizamos uma atividade, com o propósito de proporcionar um momento distinto, de integração e diversão, e ao mesmo tempo, desenvolver as habilidades de raciocínio lógico matemático dos estudantes. A ação foi desenvolvida em três turmas, sendo duas do 1º ano e uma do 2º ano, e contou com a participação de todos os alunos e a maioria dos bolsistas do subprojeto de Matemática do PIBID. Utilizamos jogos matemáticos e não matemáticos, entre os quais se destacam: jogo da memória sobre conjuntos, dominó da potenciação, dama, baralho matemático e desafios com palitos, no qual os estudantes deveriam movimentar um palito para formar um número ou resolver um desafio proposto. As turmas foram organizadas em grupos de cinco alunos, onde cada grupo acumulava pontuações conforme o desempenho em cada jogo, o que favoreceu o desenvolvimento do espírito de equipe e competitivo, da colaboração e da competição saudável entre os participantes. Ao término das atividades, os grupos vencedores de cada sala foram premiados com brindes, como forma de incentivo e reconhecimento pelo empenho demonstrado. A experiência revelou-se bastante positiva, pois os alunos participaram com entusiasmo e motivação, demonstrando interesse pelas atividades e pela matemática de forma geral. Verificou-se que o uso dos jogos contribuiu para o desenvolvimento do raciocínio lógico, cálculo mental, criatividade, cooperação e interação social, além de tornar o ambiente escolar mais leve e prazeroso. Dessa maneira, conclui-se que a aplicação de jogos matemáticos, inclusive em momentos comemorativos, como o Dia do Estudante, constitui uma prática pedagógica relevante, capaz de unir aprendizado, diversão e interação, fortalecendo o vínculo entre alunos, professores e o conhecimento matemático.

**Palavras-chave:** Lúdico; Metodologia; Jogos matemáticos; Criatividade.

**Apoio financeiro:** PIBID/IFRR/CAPES.

<sup>1</sup>Estudante do Curso de L. em Matemática à distância do IFRR/CBV (Bolsista do PIBID-IFRR). E-mail: alessandroda@gmail.com

<sup>2</sup>Estudante do Curso de L. em Matemática presencial do IFRR/CBV (Bolsista do PIBID-IFRR). E-mail: andressaasantos542@gmail.com

<sup>3</sup>Estudante do Curso de L. em Matemática presencial do IFRR/CBV (Bolsista do PIBID-IFRR). E-mail: prpfabinho@gmail.com

<sup>4</sup>Mestrado. Professor do Colégio de Aplicação da UFRR (Supervisor do PIBID/IFRR/CBV). E-mail: rodson.americo@ufrr.br

<sup>5</sup>Mestrado. Professor EBTT do IFRR/CBV (Coordenador de Área do PIBID/IFRR/CBV). E-mail: joerk.oliveira@ifrr.edu.br