



GincaMat – Gincana de Matemática

Arthur Leandro Silva Souza, *Escola Municipal Professor Mário Werneck,*
tthurzin0825@gmail.com

Ana Beatriz da Silva Araújo, *Escola Municipal Professor Mário Werneck,*
anabeatrizdasilvaaraujo2011@gmail.com

Alice Vilela Ribeiro, *Escola Municipal Professor Mário Werneck,*
alice@vilelaribeiro.com

Bernardo Ferreira de Andrade, *Escola Municipal Professor Mário Werneck,*
bernardo1907.ferreira@gmail.com

Evellyn Nicole Alves Nascimento, *Escola Municipal Professor Mário Werneck,*
lumath@outlook.com

Iago de Castro Bitencourt Queiroz, *Escola Municipal Professor Mário Werneck,*
iagozuer90@gmail.com

Lucas Martins Rocha (Orientador), *Escola Municipal Professor Mário Werneck,*
lucas.m.rocha@edu.pbh.gov.br

Luiz Gustavo de Paula, *Escola Municipal Professor Mário Werneck,*
gugael2023@gmail.com

Manuela Figueiredo Simão, *Escola Municipal Professor Mário Werneck,*
manu.figueiredo1999@gmail.com

Yuri Alves Nascimento, *Escola Municipal Professor Mário Werneck,*
alves825yuri@gmail.com

Categoria: C

Palavras-chave: Gincana. Matemática. Desafios. Jogos.

Resumo expandido

A inspiração para o trabalho surgiu a partir de uma proposta do professor Lucas: “de que maneira podemos incentivar os estudantes da escola a se interessarem por Matemática?”. A partir dessa questão, identificamos o problema da falta de engajamento dos colegas com a disciplina e pensamos em desenvolver uma gincana de Matemática como estratégia de motivação. O objetivo principal foi criar uma experiência lúdica que mostrasse a Matemática de forma divertida e acessível, estimulando a participação dos alunos do 6º ao 9º ano da escola. A justificativa desse projeto se apoia na importância de desmistificar a ideia de que a Matemática é uma disciplina difícil e restrita a poucos, promovendo sua valorização por meio de atividades desafiadoras, mas envolventes.

O processo de investigação ocorreu em quatro etapas principais. Primeiramente, buscamos elaborar atividades lúdicas, consultando materiais da OBMEP, livros didáticos e sites educacionais, de modo a diversificar os desafios. Definimos quatro atividades: tangram interativo, cubo mágico e torre de Hanói, mensagens criptografadas e desafios de lógica. Em seguida, estabelecemos critérios de pontuação, optando pelo tempo como fator central de avaliação, de modo que todas as equipes recebessem pontos, ainda que não concluíssem a tarefa. O terceiro passo foi a formação das equipes, para o qual realizamos inscrições voluntárias entre os estudantes e organizamos grupos heterogêneos, compostos por alunos de diferentes séries, cada um nomeado com o nome de um matemático famoso. Por fim, realizamos a execução da gincana ao longo de uma





semana, em que cada dia foi destinado a um desafio, culminando em uma cerimônia de premiação e em uma visita ao Museu da Matemática da UFMG como prêmio para a equipe vencedora.

Os resultados mostraram que a proposta alcançou grande aceitação entre os colegas, que se mostraram bastante motivados a participar. Observamos que os alunos se engajaram nos desafios com entusiasmo, inclusive aqueles que inicialmente não haviam se inscrito, mas que depois manifestaram arrependimento pela não participação. Isso demonstra o potencial das atividades lúdicas de Matemática para despertar interesse e transformar a percepção da disciplina. A experiência também evidenciou a importância da cooperação entre alunos de diferentes séries, que puderam trocar conhecimentos e estratégias durante as tarefas. Ao confrontarmos nossos resultados com as referências estudadas, verificamos que iniciativas semelhantes, presentes em materiais da OBMEP e em sites de jogos matemáticos, também apontam para o papel central do lúdico no ensino da Matemática.

Em termos de conclusões, acreditamos que os objetivos foram plenamente alcançados, pois conseguimos incentivar o interesse pela Matemática por meio de atividades criativas e envolventes. Além disso, a experiência levantou novas perguntas, como por exemplo: de que forma poderíamos ampliar a iniciativa para incluir toda a escola ou mesmo outras instituições de ensino? Entre os problemas enfrentados, destacam-se a necessidade de organizar a logística das equipes e o tempo para execução das tarefas, dificuldades que foram superadas com planejamento conjunto e divisão de responsabilidades entre os organizadores. No geral, a atividade demonstrou que a Matemática, quando apresentada em forma de brincadeira, pode ser acessível a todos, estimulando o aprendizado e diminuindo a percepção de dificuldade que muitos alunos possuem.

Referências

BRASIL. Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas – OBMEP. *Apostilas de Iniciação à Aritmética, Atividades de Contagem a partir da Criptografia, Encontros de Aritmética*. Disponível em: <http://www.obmep.org.br/apostilas.htm>. Acesso em: 10 set. 2025.

DIVERTUDO. *Tangram online*. Disponível em: <https://www.divertudo.com.br/semplugin/tangram.html>. Acesso em: 10 set. 2025.

MATIFIC. *Jogos de Matemática para escolas*. Disponível em: <https://www.matific.com/bra/pt-br/home/>. Acesso em: 10 set. 2025.

WORDWALL. *Atividades de Matemática online*. Disponível em: <https://wordwall.net/pt-br/community/matem%C3%A1tica>. Acesso em: 10 set. 2025.