



## JOGOS DIDÁTICOS NA MATEMÁTICA: EXPLORANDO FORMAS E CONCEITOS COM O “QUEM SOU EU GEOMETRIA”

*Carla Regina da Silva Santos*

*IFPA*

*carlasantos@ufpa.br*

*Paulo André Lima Silva*

*IFPA*

*pauloandre003@gmail.com*

### RESUMO

O uso de jogos didáticos no ensino de Matemática tem se mostrado uma estratégia eficaz para promover motivação e aprendizagem significativa. No campo da Geometria, práticas lúdicas favorecem a superação de percepções negativas associadas à disciplina, permitindo que os estudantes compreendam conceitos de forma contextualizada e interativa. Este trabalho discute o potencial pedagógico do jogo “Quem Sou Eu Geometria” como recurso para desenvolver habilidades previstas na BNCC, especialmente aquelas relacionadas ao reconhecimento e à classificação de figuras geométricas. A pesquisa, de natureza qualitativa, baseia-se em revisão de literatura sobre ludicidade e ensino de Matemática. Os resultados indicam que jogos educativos estimulam o raciocínio lógico, a comunicação e o protagonismo dos estudantes, contribuindo para o letramento matemático. Conclui-se que o jogo “Quem Sou Eu Geometria” constitui uma estratégia viável para tornar o ensino de Geometria mais atrativo e significativo.

**Palavras-chave:** Jogos didáticos; Geometria; Ludicidade; Ensino de Matemática.

### 1. Introdução

O ensino de Matemática, segundo Boaler (2025), é frequentemente, associado pelos estudantes como difícil, distante do cotidiano e cercada de experiências negativas. Esse cenário, de acordo com Silva e Pazuch (2024) se



explica pelo fato de que muitos estudantes não reconhecem a relevância dos conceitos matemáticos, sobretudo os relacionados à geometria, que frequentemente são trabalhados de forma excessivamente abstrata e sem uma contextualização adequada.

Nesse contexto, assim como elencado por Pires et al., (2025) a mobilização de alunos a partir de prática lúdicas, favorece o reconhecimento de conceitos geométricos de forma contextualizada, interativa e motivadora. É a partir desse entendimento que se tem a prática lúdica, como motor da compreensão ampliada de que a Geometria pode, e deve, ser explorada como um recurso significativo para o desenvolvimento de conceitos matemáticos pelo aluno.

Diante disso, o presente trabalho tem como objetivo discutir o uso do jogo “Quem Sou Eu Geometria” como estratégia motivacional para o ensino de conceitos geométricos, explorando como a ludicidade favorece o raciocínio, a criatividade e a compreensão significativa dos conteúdos previstos na BNCC.

## **2. Materiais e métodos**

A metodologia adotada neste estudo possui natureza qualitativa, fundamentada em uma pesquisa bibliográfica para a obtenção e análise de dados. Conforme apontam De Souza e Oliveira (2021), a revisão de literatura tem como finalidade identificar, selecionar e analisar produções científicas que ofereçam suporte teórico ao tema investigado. Assim, foram consultados artigos, capítulos de livros, documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e pesquisas voltadas para o ensino de Matemática e o uso da ludicidade como estratégia pedagógica.

## **3. Resultados e Discussão**

Em contraste com um ensino tradicional que, por vezes, se apoia na pura memorização de fórmulas e na reprodução automática de conteúdos, métodos abstratos que podem levar ao rápido esquecimento e não fomentam o interesse genuíno, o jogo "Quem Sou Eu Geometria" surge como uma ferramenta prática



e criativa. Ele tira a geometria das páginas do caderno e a transforma em uma experiência tangível e social, onde os alunos, são levados a aplicar e compreender conceitos da geometria, estimulando a curiosidade e fixando o aprendizado de maneira significativa e duradoura através da brincadeira.

Os resultados obtidos a partir da análise bibliográfica evidenciam que o uso de jogos didáticos representa uma estratégia consistente para potencializar o ensino de Matemática. Pesquisadores como Lorenzato (2010), Rolleri, Rolleri e Soares (2023) e Pires et al., (2025) defendem que atividades lúdicas favorecem a construção do conhecimento, estimulam o raciocínio lógico e reduzem a resistência comum dos estudantes em relação à disciplina.

Ao relacionar esses achados com o jogo "Quem Sou Eu Geometria", observa-se que sua dinâmica contribui diretamente para o desenvolvimento de habilidades previstas na BNCC, tais como reconhecer propriedades de figuras planas, classificá-las, compará-las e relacioná-las com situações do cotidiano (Habilidade EF06MA17). O jogo visa permitir que os estudantes, argumentem, analisem pistas, identifiquem formas geométricas e mobilizem conhecimentos prévios. Assim, além de reforçar o conteúdo curricular, a proposta cria um ambiente seguro e motivador, no qual o erro é compreendido como parte do processo de aprendizagem.

O jogo "Quem Sou Eu Geometria" é um jogo de adivinhação onde os jogadores viram "peças geométricas ambulantes". O objetivo é ser o primeiro a adivinhar qual figura geométrica está fixada na sua testa, fazendo perguntas de "sim" ou "não" para os outros jogadores. Como materiais, temos uma tiara ajustável com um suporte frontal (um círculo de EVA) onde se prende as cartas e as cartas representando figuras geométricas, impressas e coladas em EVA para dar rigidez.

Para jogar, cada um coloca a tiara sem ver a carta. As cartas são embaralhadas e fixadas na testa de cada participante. Os jogadores, em turnos, fazem uma pergunta de "sim" ou "não" por vez sobre as propriedades da sua figura. A qualquer momento na sua vez, o jogador pode tentar adivinhar. Se



acertar, vence a rodada; se errar, perde a vez. A rodada acaba quando alguém acerta sua figura, reiniciando-se para uma nova partida.

#### 4. Considerações Finais

Conclui-se que o jogo “Quem Sou Eu Geometria” representa um recurso didático eficaz para enriquecer o ensino de Matemática, especialmente no estudo da Geometria. A partir da revisão de literatura realizada, foi possível identificar que práticas lúdicas contribuem para o engajamento dos estudantes, favorecem o desenvolvimento do pensamento geométrico e promovem aprendizagens mais significativas. Além disso, o jogo dialoga diretamente com habilidades previstas na BNCC, reforçando sua aplicabilidade no contexto escolar.

#### 5. Referências

- BOALER, Jo. **Mentalidades matemáticas: estimulando o potencial dos estudantes por meio da matemática criativa, das mensagens inspiradoras e do ensino inovador**. Penso Editora, 2025.
- LORENZATO, Sérgio. **Laboratório de Ensino de Matemática na formação de professores. 2. ed.** Campinas: Autores Associados, 2009.
- PIRES, Edinho Ferreira et al. GEOMETRIA PLANA NO PROCESSO DE LETRAMENTO MATEMÁTICO: PERSPECTIVAS DE UMA ESCOLA DA REDE PÚBLICA. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, v. 9, n. 1, p. 1-17, 2025.
- ROLLERI, Maria Madalena Menezes; ROLLERI, Maria Isabel Menezes; SOARES, Guilherme Araújo. O papel dos jogos e atividades lúdicas na educação matemática: ampliando conhecimentos e raciocínio lógico de forma dinâmica e criativa. **Encontro de Ludicidade e Educação Matemática**, v. 4, n. 01, 2023.
- SILVA, Maria Raiane da; PAZUCH, Vinícius. Tecnologias digitais no ensino de geometria: uma revisão sistemática da literatura. **Educação Matemática Pesquisa**, v. 26, n. 2, 2024.