



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

MINISTERIO DA EDUCAÇÃO

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO , CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ

COORDENAÇÃO DE MATEMÁTICA



## Ludo Matemático

Bruno Sebastião Rodrigues da Costa

Mestre em Docência em Educação em Ciências e Matemáticas (IEMCI/UFPA)

Instituto de Educação, Ciências e Tecnologia do Pará (IFPA)

[bruno.rodriques@ifpa.edu.br](mailto:bruno.rodriques@ifpa.edu.br)

Ketellen Paola Barral Cavalcante

IFPA- Campus Belém

[Ketpaolaa@gmail.com](mailto:Ketpaolaa@gmail.com)

Gabryelle Vasconcelos De Miranda

IFPA-Campus Belém

[Giovannivasconcelos89@Gmail.com](mailto:Giovannivasconcelos89@Gmail.com)

Luciana arieli Fonseca dos Asntos

IFPA-Camus Belém

[Elidianefonseca6@gmail.com](mailto:Elidianefonseca6@gmail.com)

## **Resumo**

O presente trabalho apresenta o jogo Ludo Matemático, elaborado como recurso pedagógico para estimular o desenvolvimento de habilidades matemáticas essenciais, como operações básicas, lógica e pequenas equações. A proposta utiliza um tabuleiro com quatro casas iniciais e um percurso até o centro, no qual os jogadores avançam ao resolver desafios matemáticos definidos por uma roleta colorida com diferentes níveis de dificuldade. O jogo busca promover um ambiente de aprendizagem dinâmico, colaborativo e lúdico, favorecendo a participação ativa dos estudantes e estimulando o raciocínio lógico e a autonomia. Os resultados observados demonstram que a atividade contribui significativamente para o engajamento e consolidação dos conteúdos.

**Palavras Chaves:** jogos matemáticos; aprendizagem ativa; ensino de matemática; ludo; raciocínio lógico.

## **1. Introdução**

O ensino da Matemática frequentemente enfrenta desafios relacionados à motivação, compreensão de conceitos abstratos e participação dos estudantes. Nesse contexto, metodologias ativas têm ganhado cada vez mais destaque, pois colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem. Entre essas metodologias, o uso de jogos se destaca por proporcionar um ambiente dinâmico, interativo e agradável, reduzindo bloqueios emocionais e permitindo que o estudante desenvolva competências cognitivas de forma natural e envolvente. O Ludo Matemático surgiu como uma proposta construída em sala de aula com o objetivo de tornar o estudo de operações, lógica matemática e equações mais acessível. A atividade foi desenvolvida considerando a necessidade de promover estratégias que dialoguem com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), reforçando habilidades essenciais, como resolução de problemas, pensamento crítico e sistematização de procedimentos. Assim, este trabalho apresenta o desenvolvimento, aplicação e relevância do jogo como uma ferramenta pedagógica eficaz.

## **2. Fundamentação Teórica**

O uso de jogos no contexto educativo é defendido por diversos pesquisadores que destacam a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo. Segundo

Kishimoto (1994), o jogo permite que o aluno experimente, formule hipóteses, teste caminhos e participe ativamente do processo de aprendizagem. De acordo com

Brougère (2010), o jogo também contribui para o desenvolvimento social e emocional, pois incentiva a cooperação, comunicação e respeito às regras. A BNCC destaca que os estudantes devem ser capazes de compreender e utilizar conceitos matemáticos para resolver problemas em diferentes situações, estimulando o pensamento crítico e o raciocínio lógico. Habilidades como EF06MA03 e EF07MA07 reforçam a importância de trabalhar operações e equações simples. Portanto, o Ludo Matemático se fundamenta em teorias que valorizam o protagonismo estudantil e promovem a aprendizagem significativa.

### **3. Descrição do Jogo**

O Ludo Matemático é formado por um tabuleiro com quatro casas iniciais posicionadas nos cantos, cada uma representando o ponto de partida de um jogador. O objetivo é alcançar o centro do tabuleiro, que funciona como a casa final. Participam cinco jogadores: quatro competidores e um mediador. O mediador é responsável por conduzir a dinâmica, ler as perguntas, controlar o tempo e garantir que as regras sejam seguidas. O jogador lança um dado e, com o número obtido, avança na roleta colorida composta pelas cores azul, verde, amarela e roxa, que representam diferentes níveis de dificuldade. Ao parar em uma cor, o mediador lê uma pergunta de acordo com o nível. Se o participante acertar, avança uma casa no tabuleiro; se errar, permanece na mesma posição. O tempo máximo para resposta é de dois minutos, e cada jogador recebe meio papel A4 para cálculos. O jogo segue até que um competidor chegue ao centro, vencendo a partida. A cada pergunta o jogador possui uma dica para ajudá-lo a chegar a resposta.

Figura 1- Ludo matemático



Fonte: Produção dos autores ( 2025)  
Bruno S. R. da Costa  
Mestre em Docência em Educação em  
Ciências e Matemáticas  
SIAPE: 3315111  
(91) 98189-0169  
Endereço do CV:  
<http://lattes.cnpq.br/4681222044310540>  
Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-9050-6392>

### **Considerações Finais**

O Ludo Matemático mostrou-se um recurso didático eficaz, capaz de aliar diversão e aprendizagem. Sua estrutura simples, acessível e adaptável permite que o jogo seja utilizado em diferentes níveis de ensino e com variados conteúdos matemáticos. O trabalho reforça que metodologias ativas, quando bem planejadas, promovem maior envolvimento, compreensão e participação dos estudantes. Assim, jogos como este contribuem para uma prática pedagógica mais inclusiva e significativa, alinhada às demandas educacionais contemporâneas.

### **4. Referências**

BROUGÈRE, Gilles. Jogos e Educação. Cortez, 2010. KISHIMOTO, Tizuko. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. Cortez, 1994. BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2018.