

RELATO DE EXPERIÊNCIA - FORMAÇÃO DE PROFESSORES E PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

**CATÁLOGO DE JOGOS MATEMÁTICOS: UMA PROPOSTA DE ENSINO
LÚDICO PARA O COTIDIANO ESCOLAR**

Izabela De Fátima Bellini Neves (izabelabellini@hotmail.com)

Luisa De Melo Garcia (luisa.melo.garcia@gmail.com)

Samilla Maria Rodrigues Paulo (samilla.rodrigues@hotmail.com)

Zuzeni Lima De Oliveira (zuze23@gmail.com)

Gabriela Brião (gabriela.felix@gmail.com)

Maria Beatriz Dias Da Silva Maia Porto (mbeatrizdsmp@gmail.com)

O presente trabalho apresenta um relato de experiência acerca da construção e análise de uma proposta didático formativa materializada em um Catálogo de Jogos Matemáticos, voltado ao ensino da Matemática na Educação Básica. É fruto de um trabalho conjunto de reflexões trazidas pelas autoras nos grupos de pesquisa na área de Ensino de Estudos em Educação Matemática (GEMAT), o Grupo Alfabetização Científica e o Ensino de Ciências e Matemática na Educação Básica (ACECIMEB) e ao Programa de Pós-Graduação em Ensino em Educação Básica da Universidade do Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Fundamentada na perspectiva da ludicidade e na teoria da Insubordinação Criativa, a proposta busca inspirar docentes a incorporarem jogos educativos como estratégia pedagógica capaz de promover maior engajamento, participação ativa e aprendizagem significativa dos estudantes,

do Ensino Fundamental ao Ensino Médio. A experiência foi realizada em escolas públicas e privadas da cidade do Rio de Janeiro, com turmas de diferentes segmentos da Educação Básica, por meio de atividades mediadas por jogos matemáticos, utilizando materiais de baixo custo e, quando digitais, usando plataformas gratuitas. Os resultados indicam aumento do envolvimento dos estudantes, favorecendo a compreensão de conceitos matemáticos, o desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas, a comunicação entre pares e a autonomia. Conclui-se que o catálogo apresenta potencial de replicabilidade e impacto nas práticas pedagógicas, ao articular propostas lúdicas, acessíveis e alinhadas à Base Nacional Comum Curricular.

Palavras-chave: matemática; aprendizagem; jogos educacionais.