



Universidade Estadual  
do Sudoeste da Bahia



V Simpósio de pesquisa e extensão em grupos colaborativos e cooperativos e V jornada de estudos do GEEM: 20 anos de histórias e pesquisas.

05 e 06 de novembro de 2024 – Vitória da Conquista – BAHIA - BRASIL

Grupo de Estudos em Educação Matemática (GEEM) / Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB)

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) / Programa de Apoio a Eventos no País (PAEP)

## OFICINA DE JOGOS MATEMÁTICOS: UMA FONTE DE EXPERIÊNCIA

Júlia Sousa Silva<sup>1</sup>  
Neisivaldo Guedes Santos<sup>2</sup>

### RESUMO

O presente relato traz uma experiência vivenciada através do desenvolvimento e aplicação de uma oficina envolvendo jogos matemáticos, abordando os conteúdos de adição, multiplicação, subtração e algarismos romanos, em uma turma de 6º ano na Escola Municipal Zelinda Carvalho Teixeira, localizada na cidade de Caetité, no estado da Bahia. Nesse âmbito, tem-se por objetivo relatar as experiências adquiridas perante o desenvolvimento e aplicação da oficina, retratando a relevância dos jogos na aprendizagem matemática. Nesse sentido, como foco metodológico, utilizamos da aplicação de jogos para relembrar aos alunos conteúdos das séries iniciais. Dessa forma, o trabalho respalda nos ideais de uma matemática mais atrativa e prazerosa, na qual o aluno se sente mais confortável por meio da cooperação entre os colegas e da metodologia aplicada, promovendo uma nova visão a respeito da matemática aos alunos. Nesse contexto, a aplicação da oficina foi uma experiência enriquecedora na nossa trajetória de formação profissional, na qual conseguimos colocar em prática as metodologias e abordagens de ensino que aprendemos em sala de aula na universidade.

**Palavras-chave:** Matemática. Experiências. Oficina de jogos.

### Introdução

O presente relato traz um panorama referente às experiências vivenciadas em uma aplicação de uma oficina envolvendo jogos matemáticos na Escola Municipal Zelinda Carvalho Teixeira, localizada na cidade de Caetité na Bahia. Assim, tem-se por objetivo relatar as experiências adquiridas perante o desenvolvimento e aplicação da oficina. Nesse contexto, ele

---

<sup>1</sup> Universidade do Estado da Bahia – UNEB. E-mail: [sousasilvajulia196@gmail.com](mailto:sousasilvajulia196@gmail.com)

<sup>2</sup> Universidade do Estado da Bahia – UNEB. E-mail: [neyguedes@outlook.com](mailto:neyguedes@outlook.com)



Universidade Estadual  
do Sudoeste da Bahia



V Simpósio de pesquisa e extensão em grupos colaborativos e cooperativos e V jornada de estudos do GEEM: 20 anos de histórias e pesquisas.

05 e 06 de novembro de 2024 – Vitória da Conquista – BAHIA - BRASIL

se justifica na tentativa de mostrar a importância das experiências desenvolvidas por meio da aplicação de oficinas durante o curso de licenciatura em Matemática.

A oficina de jogos aplicada foi desenvolvida a partir de estudos do componente curricular Laboratório V: prática em teoria dos números e álgebra, ministrada por um de nossos professores. Nesse sentido, a partir das discussões em sala de aula, a oficina foi montada usando os jogos Batalha Naval e Soma em 34, ambos abordando conteúdos matemáticos. Nesse âmbito, segundo Bianchini, Gerhardt e Dullius (2011, p. 2) “Jogos bem-preparados se tornam recursos pedagógicos eficazes na construção do conhecimento matemático”, o que foi perceptível na oficina aplicada.

Ademais, os jogos tornam a matemática mais atrativa, como destacam Bianchini, Gerhardt e Dullius (2011, p. 7),

Dentre os docentes os jogos matemáticos, quando bem-organizados e aplicados com objetivos, desempenham um papel importante na desmistificação da disciplina de Matemática como algo abstrato e de difícil compreensão. Os jogos permitem que os alunos aprendam os conceitos com maior facilidade, tanto na introdução como na fixação de conteúdos. Dessa forma acredita-se que os conteúdos, quando abordados por teoria e prática, onde pode-se citar o uso de jogos matemáticos, são melhor assimilados pelos alunos.

## Metodologia

A oficina apresentada na Escola Municipal Zelinda Carvalho Teixeira foi elaborada pensando nas possibilidades do ensino de matemática através de jogos, pois, ao se trabalhar conteúdos matemáticos de maneira lúdica por meio de jogos, os alunos passam a ter um maior interesse e aprender de maneira mais prazerosa, como evidenciado por Nunes e Saraceni (2013, p. 28),

Os jogos são o meio de tornar a matemática agradável, e a descoberta das soluções prazerosas, como realmente são, mas os alunos ainda não tiveram a chance de conceber a matemática dessa maneira pelo seu caráter amedrontador. A descoberta e a busca de soluções proporcionam à criança o prazer de aprender.

Dessa forma, os jogos constituem uma importante ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem. No entanto, é importante pensar sobre o propósito do jogo e a que fim ele se destina, sua dificuldade e seu momento de aplicação. Nesse âmbito, há que se pensar

V Simpósio de pesquisa e extensão em grupos colaborativos e cooperativos e V jornada de estudos do GEEM: 20 anos de histórias e pesquisas.  
05 e 06 de novembro de 2024 – Vitória da Conquista – BAHIA - BRASIL

como e quando o jogo será proposto e quais possíveis explorações ele permitirá para que os alunos aprendam (Diniz; Milani; Smole, 2007).

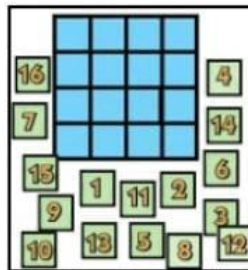
Sendo assim, há uma série de cuidados a serem tomadas ao trabalhar com jogos. Logo, para a aplicação da oficina teve que ser feita uma análise e discussão sobre quais conteúdos seriam usados como base para os jogos, devido a turma ser de sexto ano. Focamos em lembrar alguns conceitos matemáticos já vistos pelos alunos, ao mesmo tempo em que incentivávamos o trabalho em equipe e cooperação pelos jogos serem em grupos.

### Atividades realizadas

Em uma turma do sexto ano da Escola Municipal Zelinda Carvalho Teixeira foram aplicados dois jogos: Batalha Naval e Soma em 34. Os jogos possibilitaram aos alunos uma nova visão da matemática, a diversão por trás de uma disciplina “complicada”. Dessa forma, experimentou-se uma nova metodologia que possibilitou aos discentes ter contato com a visão dos alunos sobre os jogos.

O jogo Soma em 34 (Figura 1) foi aplicado em duplas, instigando o raciocínio lógico e os conhecimentos de soma dos alunos. O objetivo do jogo era formar a soma de 34, usando os números dados, na vertical, na horizontal e na diagonal. Assim, eles reviram conceitos de soma que são aplicados nas séries iniciais. Como o jogo foi aplicado em duplas, foi possível verificar a cooperação entre os colegas.

**Figura 1** – Tabuleiro do Jogo soma em 34



Fonte: Ibilce Jogos no Ensino Fundamental II.

Em outro viés, o jogo Batalha Naval foi aplicado em equipes, como mostra a Figura 2, para a atividade, dividimos a sala pela metade e como tinham dois professores em sala de aula cada um ficou com uma parte da turma. O jogo foi aplicado da seguinte forma: iniciou-se com

V Simpósio de pesquisa e extensão em grupos colaborativos e cooperativos e V jornada de estudos do GEEM: 20 anos de histórias e pesquisas.  
05 e 06 de novembro de 2024 – Vitória da Conquista – BAHIA - BRASIL

Ímpar ou par para decidir quem começaria; para quem iniciou, fazíamos uma pergunta cujos conteúdos eram números romanos, as quatro operações matemáticas e dezenas; se a equipe acertasse a questão eles escolheriam um número e uma letra que continham no tabuleiro e, ao verificar no tabuleiro da outra equipe, se tivesse uma embarcação seria ponto se eles acertassem a questão; se tivesse água não marcariam ponto e se errassem a questão ou achassem a bomba passariam a vez. E assim sucessivamente até terminar o jogo, contribuindo para a interação dos alunos nas tomadas de decisões e nas resoluções.

**Figura 2** – Aplicação do jogo Batalha Naval



Fonte: Arquivo pessoal (2024).

É importante salientar que durante toda a aplicação dos jogos havia dois professores em sala de aula da escola observando os alunos, acompanhando os discentes e participando também dos jogos. Desse modo, foi possível ter uma troca de experiências a partir da interação entre os professores, os discentes e os alunos. O fato mencionado foi de suma importância, uma vez que contribuiu, também, para os alunos participarem dos jogos, ou seja, o apoio dos professores e da escola, através da oportunidade da aplicação da oficina, foi crucial para o decorrer da oficina.

## Conclusão

Sendo assim, a aplicação da oficina foi uma experiência enriquecedora para nossa formação, na qual conseguimos colocar em prática as metodologias e abordagens de ensino que aprendemos na universidade em uma oficina por nós ministrada no Ensino Fundamental II. Portanto, essa vivência com a turma, mesmo que breve, reforçou ainda mais a importância do



Universidade Estadual  
do Sudoeste da Bahia



V Simpósio de pesquisa e extensão em grupos colaborativos e cooperativos e V jornada de estudos do GEEM: 20 anos de histórias e pesquisas.  
05 e 06 de novembro de 2024 – Vitória da Conquista – BAHIA - BRASIL

lúdico nas aulas de matemática e como uma abordagem diferente, utilizando jogos, pode ser uma alternativa para verificar se a aprendizagem do aluno desperta seu interesse, o que nos possibilitou novas experiências.

## Referências

BIANCHINI, Gisele; GERHARDT, Tatiane; DULLIUS, Maria Madalena. Jogos no ensino de matemática: Quais as possíveis contribuições do uso de jogos no processo de ensino e de aprendizagem da matemática? **Revista Destaques Acadêmicos**, [S. l.], v. 2, n. 4, 2011. Disponível em: <https://www.univates.br/revistas/index.php/destaques/article/view/83>. Acesso em: 20 jun. 2024.

NUNES, Francine Luiza Poltronieri; SARACENI, Gisely Cristiane Mandeli Gomes. **O lúdico no aprendizado da matemática na educação infantil**. 2013. 56 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, Lins 2013. Disponível em: <https://www.unisalesiano.com.br/biblioteca/monografias.htm>. Acesso em: 19 jun. 2024.

SMOLE, Kátia Cristina Stocco; DINIZ, Maria Ignez de Souza Vieira; MILANI, Estela. **Cadernos do Mathema - ensino fundamental - jogos de matemática de 6º a 9º ano**. [S. l.], 2007. Disponível em: <https://professorarnon.com/jogos-de-matematica>. Acesso em: 19 jun. 2024.