



## RALLY DAS OPERAÇÕES

Eixo: Tecnologias e Produção de Material Didático para a Educação

Subprojeto: Matemática

Filiação institucional: Universidade Estadual de Feira de Santana

**Renata Novais Ramos; rnovais151723@gmail.com**

**Palavras-chave:** Jogos matemáticos. Quatro operações. Ensino de Matemática. Metodologia lúdica. Desafio.

### 1 INTRODUÇÃO

O trabalho apresenta uma experiência pedagógica no CETIAC com alunos do 1º e 2º ano do Ensino Médio, utilizando o jogo “Rally das Operações”, feito com materiais recicláveis para praticar as quatro operações matemáticas. A proposta buscou tornar o aprendizado mais lúdico e interativo, estimulando a participação e permitindo ao professor identificar dificuldades. Os resultados mostram que o jogo despertou interesse e motivação, mas as dificuldades dos alunos persistem, revelando lacunas no ensino, sobretudo ligadas à formação docente e ao tempo dedicado à Matemática nos anos iniciais.

O ensino da Matemática no Brasil apresenta desafios recorrentes, entre eles a falta de engajamento dos alunos e as dificuldades no aprendizado das operações básicas, habilidades essenciais para o desenvolvimento acadêmico e para a vida cotidiana. Muitos estudantes chegam ao Ensino Médio sem domínio adequado dessas operações, o que compromete sua evolução em conteúdos mais complexos da disciplina. Nesse cenário, metodologias alternativas vêm sendo exploradas como recursos para tornar o ensino mais significativo e prazeroso. Os jogos educativos, em especial, destacam-se como ferramentas eficazes para promover a participação dos estudantes, estimular o raciocínio lógico e criar um ambiente de aprendizagem dinâmico.

Segundo Antunes (2008), o jogo é um instrumento pedagógico que desperta interesse, favorece novas descobertas e transforma a sala de aula em um espaço de interação e construção de conhecimento. Em contrapartida, a metodologia tradicional, pautada em aulas expositivas e exercícios repetitivos, tende a reforçar o desinteresse e a insegurança diante da Matemática. Diante disso, este trabalho apresenta o relato da aplicação do jogo *Rally das Operações* no CETIAC, como alternativa metodológica para o ensino das quatro operações básicas, promovendo o aprendizado de forma lúdica e colaborativa.

## 2 METODOLOGIA

O jogo Rally das Operações foi desenvolvido com materiais recicláveis de fácil acesso, como papel cartão, carrinhos de brinquedo, papelão, palitos de picolé, cola e papel emborrachado. A dinâmica consistia em simular uma corrida: cada participante escolhia um carrinho e, a cada rodada, precisava resolver corretamente um cálculo em até um minuto para avançar no percurso. Vencia o aluno que chegasse primeiro ao final da trilha, respondendo aos desafios.

A atividade foi aplicada em março de 2025, com turmas de 1º e 2º ano do Ensino Médio do CETIAC, no turno vespertino. A proposta buscou associar a competição saudável ao raciocínio mental, estimulando o aprendizado por meio da prática e da interação. O caráter lúdico foi intencionalmente planejado para tornar a Matemática mais atrativa, despertando o interesse dos alunos e criando um espaço favorável à socialização.

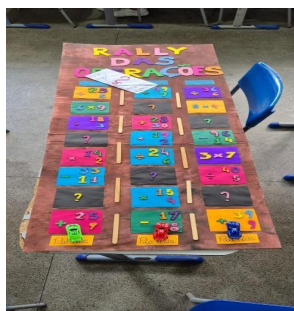
## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a aplicação, percebeu-se inicialmente certa timidez dos estudantes, que se mostraram retraídos. No entanto, após a explicação detalhada das regras, a participação foi crescendo gradualmente, até que os alunos se engajaram com entusiasmo. A escolha dos carrinhos, o clima de competição e a expectativa de vencer a corrida contribuíram para motivar os participantes.

Apesar disso, surgiram dificuldades evidentes em cálculos básicos. O exemplo mais marcante foi a operação “ $33 + 11$ ”, em que diversos alunos, sobretudo meninas, não conseguiram resolver mentalmente, optando por estratégias rudimentares, como contar nos dedos ou recorrer à escrita. Nas divisões, a insegurança foi ainda maior, levando alguns estudantes a desistirem de responder. Além das lacunas conceituais, também se observou o

medo do erro e a hesitação em expor dúvidas diante dos colegas, o que evidencia a necessidade de construir um ambiente mais acolhedor em sala de aula. Ainda assim, o jogo proporcionou momentos de descontração e interação, permitindo que os estudantes se divertirem enquanto aprendem e revelando ao professor as principais dificuldades a serem trabalhadas.

Figura 1 - Jogo Rally das Operações Figura 2 - Explicação do jogo



#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresenta um minicurso com jogos interativos aplicado no CETIAC, voltado para alunos do Ensino Médio e centrado nas operações básicas da Matemática. A atividade, com abordagem lúdica e fundamentada em tendências liberais, visou facilitar a aprendizagem e promover o raciocínio mental. Apesar da evolução dos alunos durante o jogo, observou-se dificuldade em apresentar resultados corretos, apontando para lacunas na formação matemática. Segundo Brito (2015) e Souza (2025), essa deficiência pode estar ligada à formação dos professores, que nos cursos de Pedagogia das Universidades Estaduais da Bahia contam com apenas um componente de Matemática. Assim, destaca-se a necessidade urgente de reformular a formação inicial dos docentes para o Ensino Fundamental I.

#### REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: o lúdico em sala de aula**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

ANTUNES, C. **O jogo como ferramenta de aprendizagem**. 1. ed. São Paulo: Papyrus Editora, 2005.

BAUMGARTEL, P. **O uso de jogos como metodologia de ensino da Matemática**. In: ENCONTRO BRASILEIRO DE ESTUDANTES DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 10., 2016, Curitiba-PR. **Anais** [...] Curitiba-PR. 2016. Disponível em: [http://www.ebrapem2016.ufpr.br/wp-content/uploads/2016/04/gd2\\_priscila\\_baumgartel.pdf](http://www.ebrapem2016.ufpr.br/wp-content/uploads/2016/04/gd2_priscila_baumgartel.pdf), Acesso em: 22 jan. 2025.

