



A SEMANA DA MATEMÁTICA NO COLÉGIO JUIZ JORGE FARIAS GÓES

Eixo: Prática Pedagógica e Currículo Escolar
Subprojeto: PIBID/Matemática

Filiação institucional: Universidade Estadual de Feira de Santana

Yago Cordeiro de Almeida(23211102@discente.uefs.br); **Danyelle Lima Araujo Moura**
(danyelle.moura@enova.educacao.ba.gov.br); **Jany Santos Souza Goulart**
(jssgoulart@uefs.br).

Palavras-chave: Jogos matemáticos. Ensino de Matemática. PIBID. Prática pedagógica.

1 INTRODUÇÃO

A Semana da Matemática, realizada no Colégio Juiz Jorge Farias Góes em Feira de Santana-Bahia, foi construída como um espaço de integração entre alunos, bolsistas do PIBID e a professora supervisora, com o intuito de aproximar a disciplina de Matemática dos estudantes por meio de práticas lúdicas e participativas. Essa iniciativa teve como intuito romper com a visão tradicional da disciplina como difícil e abstrata, trazendo experiências em que o raciocínio lógico, a criatividade e a colaboração estivessem em prática.

A realização deste relato se justifica, no aspecto pessoal e formativo, representa a oportunidade de vivenciar e refletir sobre metodologias diferentes, fortalecendo a formação inicial docente. No âmbito científico, contribui para o debate sobre a importância dos jogos e materiais didáticos no ensino da Matemática, oferecendo vivências e reflexões a partir da prática. Já de um ponto de vista social, responde à necessidade de promover estratégias que tornem a aprendizagem mais significativa, colaborando para a redução da rejeição e do desinteresse que muitos estudantes apresentam em relação à Matemática.

O objetivo deste relato é descrever experiência vivida na Semana da Matemática, evidenciando os impactos do uso de jogos matemáticos como: Torre de Hanói, Tangram, Pentaminó e Poliminó, no processo de ensino-aprendizagem. Buscando mostrar como essas

atividades podem fomentar a motivação dos estudantes, fortalecer competências previstas na BNCC (2018) e contribuir para a formação crítica e reflexiva.

De um ponto de vista teórico, a experiência é fundamentada em Mansutti (2004), que aponta a relevância dos materiais manipuláveis como promotores de investigação e autonomia no processo de aprendizagem, e em Lorenzato (2006), que defende a importância dos materiais manipuláveis para a construção de conceitos matemáticos. Além disso, junto com as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), que enfatiza a resolução de problemas, o raciocínio lógico e a valorização da cultura matemática como eixos estruturantes do ensino da disciplina.

2 METODOLOGIA

A experiência foi realizada no Colégio Juiz Jorge Farias Goes, em Feira de Santana, Bahia, durante a Semana da Matemática de 2025, organizada em parceria entre a escola e o subprojeto PIBID/Matemática da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). Participaram estudantes do ensino fundamental II e médio, os bolsistas de iniciação à docência e a supervisora responsável.

A ação foi planejada coletivamente pelos bolsistas, com a orientação da supervisora, tendo como foco o uso de jogos matemáticos para promover aprendizagens em um ambiente descontraído. Para viabilizar a organização, os jogos foram dispostos de forma simultânea, de modo que todos funcionaram ao mesmo tempo e os estudantes puderam circular entre eles, experimentando diferentes desafios conforme o interesse ou a orientação dos bolsistas.

Entre os jogos utilizados destacaram-se: Torre de Hanói, que estimulou a formulação de estratégias de resolução e a compreensão de algoritmos; Tangram, que possibilitou a exploração da visualização espacial e da composição de figuras geométricas; Pentaminó e Poliminó, que desafiaram os estudantes a construir e preencher áreas, exercitando noções de encaixe, simetria e geometria; Outros jogos matemáticos complementares, que trouxeram desafios rápidos, incentivando a criatividade e a cooperação.

A duração total da atividade foi de aproximadamente dois turnos (manhã e tarde) do dia 8 de maio, com todos os jogos acontecendo no mesmo espaço e tempo, promovendo um ambiente dinâmico de interação. Os bolsistas atuaram como mediadores, explicando regras, incentivando o raciocínio lógico e orientando os alunos na formulação de estratégias, em concordância com Lorenzato (2006), que ressalta a importância do uso de materiais manipuláveis como recurso para tornar o aprendizado mais concreto e significativo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A atividade desenvolvida na Semana da Matemática mostrou-se bastante positiva, pois despertou o interesse e a curiosidade dos estudantes. Durante a realização dos jogos, foi possível perceber o envolvimento dos alunos, que interagiam entre si, trocavam ideias e discutiam estratégias para resolver os desafios. Esse ambiente de colaboração tornou o momento mais dinâmico e contribuiu para que muitos se sentissem mais à vontade em relação à Matemática.

Na Torre de Hanói, os estudantes se depararam com a necessidade de pensar de forma organizada e planejada. Alguns, inicialmente, tentaram resolver de maneira aleatória, mas logo perceberam que era necessário seguir uma sequência de passos. Esse processo permitiu discutir com eles noções de raciocínio lógico e de organização de algoritmos. Esse aspecto dialoga com Lorenzato (2006), que defende a importância do raciocínio sequencial aliado ao uso de materiais manipuláveis para a compreensão de conceitos.

Com o Tangram, os grupos exploraram a montagem de figuras e a criação de novas formas. Essa atividade favoreceu a visualização espacial, o trabalho com áreas e a percepção geométrica. Muitos alunos se divertiram tentando montar figuras mais complexas, enquanto outros buscaram soluções criativas, o que reforçou a importância da imaginação dentro do aprendizado da Matemática. Essa experiência vai ao encontro do que Mansutti (2004) discute sobre o potencial dos materiais instrucionais para incentivar a autonomia e a criatividade dos estudantes no processo de investigação.

Já o Pentaminó e o Poliminó exigiram bastante concentração e planejamento dos estudantes, que precisavam preencher superfícies com as peças. Foi possível observar o desenvolvimento do raciocínio lógico e da percepção de simetria. Alguns grupos conseguiram identificar padrões que facilitaram a resolução, mostrando como esse tipo de atividade pode ajudar na compreensão de conceitos geométricos de forma concreta. A BNCC (2018) ressalta exatamente essa dimensão ao defender que a resolução de problemas e a aprendizagem colaborativa sejam eixos centrais para o ensino da Matemática no ensino básico.

Essas observações, portanto, dialogam diretamente com Mansutti (2004), Lorenzato (2006) e a BNCC (2018), reforçando que os jogos matemáticos não apenas tornam a aula mais atrativa, mas também promovem aprendizagens consistentes e alinhadas com as competências previstas para o currículo escolar. Além disso, para os bolsistas, a experiência foi um momento importante de aprendizagem sobre como conduzir atividades lúdicas e reflexivas, em sintonia com Lorenzato (2006), que ressalta o papel do professor como mediador no processo de descoberta.

Figura 1 – Semana de Matemática do Colégio Juiz Jorge Farias Goes



Fonte: Elaboração própria

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A semana de matemática no colégio Juiz Jorge Farias Góes rerepresentou uma experiência bem-sucedida, tanto para os alunos, que tiveram a oportunidade de vivenciar a matemática de uma maneira mais interativa, quanto para os bolsistas do PIBID, que tiveram a oportunidade de trabalhar em suas práticas pedagógicas.

De forma geral, foi observado que a estratégia de utilizar jogos matemáticos possibilitou a construção de um ambiente de maior envolvimento e motivação, onde os estudantes se sentiram desafiados a explorar conceitos matemáticos de maneira prática. A receptividade foi positiva, mostrada pelos alunos, evidenciando o potencial desses materiais para reduzir a rejeição a disciplina e despertar um maior interesse pela aprendizagem.

Além disso, essa experiência reforçou a importância da articulação entre teoria e prática, ao mediar as atividades é possível trazer a reflexão sobre metodologias alternativas de ensino, usando os fundamentos de Mansutti(2004) e Lorenzato(2006), constituiu uma estratégia forte para promover a motivação, o raciocínio lógico, socialização e a interação nesse processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

LORENZATO, S. **Laboratório de ensino de matemática e materiais didáticos manipuláveis**. In: LORENZATO, S. (org.). O laboratório de ensino de matemática na formação de professores. 1. ed. Campinas: Autores Associados, 2006. p. 3-38.

MANSUTTI, Maria Amabile. Concepção e Produção de Materiais Instrucionais em Educação Matemática. **Revista de Educação Matemática**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 17–30, 1993. Disponível em: <https://www.revistasbemsp.com.br/index.php/REMat-SP/article/view/352> .