

## **Brincando se ensina, jogando se aprende: A Matemática pode ser divertida!**

**Darlene Rieger Medeiros da Silva**

Nova Iguaçu, RJ, Brasil

[darlene.rieger@hotmail.com](mailto:darlene.rieger@hotmail.com)

Titulação: Mestre em Educação Básica

Orcid ID: 0009-0007-8322-7567

As aulas de matemática eram sempre consideradas chatas pelos estudantes.

“Aff!” – Retrucam diversos alunos quando a professora de matemática entra em sala. A professora, incomodada pela falta de interesse dos alunos, pensa: “Ah, preciso mudar isso, trazer algo que desperte nos alunos o interesse em aprender matemática”.

Depois de tanto pensar, pesquisar... A professora teve uma ideia! Criar jogos matemáticos partindo de jogos que os alunos já conhecem! “Já sei, já sei! Farei uma releitura de jogos tradicionais, como Bingo, Uno e Dominó”. Os alunos adoram esses jogos, a matemática será mais acessível para eles e mais interessante de aprender, assim, brincando.

Ao pensar em como tornar o ensino mais dinâmico, a professora em direção a Etnomatemática, que valoriza os saberes, as culturas e os contextos dos alunos, abrindo caminho no processo de aprendizagem. Ao fazer a releitura dos jogos, a matemática foi se aproximando do cotidiano dos estudantes.

Eh, assim ela fez. Certo dia, na aula de matemática, em uma turma do 9º ano, a professora resolveu trazer jogos para fixar um conteúdo sobre funções polinomiais do 1º grau que havia passado na véspera. Assim, a Semana de Jogos Matemáticos foi lançada para a turma!

Melissa, Yasmin, Sophia e Roberta eram daquelas que sempre reclamavam das aulas de matemática e falavam: “Professora, por que matemática é tão chata?” Dessa vez, a professora exclamou: “Essa semana será divertido, pois vamos jogar!” Uma das alunas falou, com espanto: “Jogar? Como assim professora, estudar jogando”?



E o desafio foi lançado.

O primeiro jogo foi o Dominó. A professora explicou as regras do jogo, bem parecidas com a do Dominó tradicional, composto por 28 peças, cada jogador iniciando com 7. Melissa retrucou: “Ué, professora, mas o que temos que fazer?” E a professora respondeu: “Encontrar o zero da função e encaixar na outra peça que possui o mesmo valor do zero da função. Ganha o jogo quem terminar as peças da mão primeiro”. Melissa, então, instigada pelo desafio proposto, completou: “Hum... bem interessante, professora, mas quero ver se esse jogo é bom mesmo”!

Foi nesse momento que a professora reconheceu a força da Etnomatemática, pois ao ressignificar um jogo popular dentro da sala de aula, houve uma aproximação entre a vivência dos alunos e a matemática.

E as quatro colegas de classe começam a jogar. A concentração e o silêncio emergiram na sala de aula. Em uma partida de um jogo, quem não quer ganhar?

Elas jogaram algumas vezes durante os dois tempos de aula e se divertiram. Verificaram seus erros e acertos durante a partida, da mesma forma que trabalharam o antagonismo de ganhar e perder. E quem ganhou o maior número de partidas? Melissa, que tanto reclamava das aulas de matemática, foi a grande vencedora dessa rodada.

A professora, então, indagou: “O que vocês acharam do Dominó?”

Yasmin disse que achou muito difícil, mas gostou; Roberta disse que gostou, mas ficou com a cabeça quente de tanto pensar; Sophia disse que amou o jogo, e gosta de jogos que precisam de concentração; Melissa, por fim, falou: “Professora, não passou pela minha cabeça que matemática poderia ser divertido!” Orgulhosa, completou: “eu ganhei a maioria das partidas!” O sinal toca e os alunos saem comentando sobre a aula, ansiosos pelo jogo que irá acontecer da próxima.

No dia seguinte, quando a professora entrou em sala, a turma agiu diferente... Assim que viram a professora, perguntaram: “Qual vai ser o jogo hoje, professora?” Ela respondeu na hora: “O jogo hoje será UNO!” Enquanto uns exclamavam: “UNO?!”, questionadora,



Melissa retrucou: “Nunca vi jogar UNO para aprender matemática”. Mas, curiosa, pergunta: “Qual será o conteúdo dessa vez?”

A professora, foco de uma atenção interessada, explica: “Agora iremos relembrar os conceitos que podemos trabalhar com funções polinomiais do 1º grau, como as máquinas das funções, os filósofos, funções crescentes e decrescentes, gráficos de zero da função, entre outros conceitos”.

Melissa mais uma vez questiona: “Mas, professora, o que isso tem a ver com o UNO?”

E a professora, didaticamente, explica: “Como são releituras de jogos tradicionais, as regras são as mesmas, já que temos todas as cartas que o jogo tradicional tem, como comprar 2, comprar 4, a inversão, a carta de bloqueio e até o coringa”.

Melissa, incansável, persistiu: “E os números?”

“Essa é a diferença, Melissa!” Respondeu a professora. “No lugar dos números, temos os conceitos. Vou te explicar melhor. No lugar do número 1 do jogo tradicional, em suas quatro cores, teremos 4 máquinas de funções, uma de cada cor, que irá substituir o número 1, e assim sucessivamente.” Antes que se esquecesse, completou: “Ohh, queridos alunos! Não se esqueçam de falar UNO quando tiverem com apenas uma carta na mão, se não, terá que comprar!”

Depois que a professora explicou todas as regras, os alunos se dividiram em grupos e começaram a jogar. Dessa vez, porém, a sala não estava em pleno silêncio e concentração: um grita UNO, outro compra, um corrige o colega que jogou a carta errada. Uma vibrante motivação em aprender contagia o ambiente da sala de aula. Nessa interação quase catártica, nem parecia que estavam, afinal, estudando.

Essa prática ao integrar o lúdico, o cultural e o científico em um mesmo espaço de aprendizagem nos traz a Etnomatemática. Essa estratégia não apenas rompeu com a ideia de uma matemática tradicional e descolada da realidade, mas também aproximou o ensino e aprendizagem da matemática do contexto social e afetivo dos estudantes.

“Mais um dia de aula divertido, hein, professora?!” Fala Melissa bem animada no fim da aula. A turma, também animada, saiu falante pelos corredores e escadas da escola. Os comentários foram tantos sobre “as aulas em que eles estavam aprendendo brincando”, que até alunos de outras turmas começaram a querer participar.

E, finalmente, o terceiro dia de jogos. Para a professora, esse era o jogo mais divertido dos três. Pensou ela: “Ah, esses eles vão adorar! Trouxe brindes, balas!”

Não deu outra, foram logo perguntando: “Que jogos, professora, a senhora trouxe hoje?” Ela então colocou sobre a mesa os brindes, a roleta e as cartelas. Hoje vamos jogar Bingo!

A turma eufórica pergunta: “Vamos ganhar essas coisas ai, professora?”

Mais uma vez, as regras do jogo são explicadas, de modo que a professora sorteia um número do globo, o qual os alunos devem substituir pelo x da função que está escrita em suas cartelas, verificando se possuem os respectivos significados. Ganha, portanto, quem completar a cartela primeiro. A cartela foi composta por uma função polinomial do 1º grau, e os alunos tinham que encontrar os 12 números da cartela.

Foi muito interessante, para a professora, ver a animação da turma durante o jogo. Durante três rodadas, eles estavam tão engajados que surpreendentemente nem estavam fazendo questão dos prêmios, e sim de participar da atividade. Eles amaram. Foi somente na primeira partida que a professora sorteou os números, já que, dada a participatividade da turma, eles mesmos sorteavam e cantavam as peças. Eles simplesmente não queriam ir embora.

Nesse dia, percebemos claramente que a Etnomatemática estava presente: ao recriar um jogo tradicional, os estudantes encontraram significado no conhecimento matemático, colaboraram entre si e se reconheceram como protagonistas do próprio aprendizado.

Melissa confessou: “Professora, nunca foi tão divertido estudar matemática!” Roberta completou: “Amei profe! Muito legal!” Sophia também registrou sua opinião: “Eu já gostava de matemática, agora gosto ainda mais!” Yasmin, por fim, completou: “Eu



também adorei, professora! A turma toda gostou!” E olha que essa menina, para surpresa da professora, nunca falava nas aulas.

A interação entre os estudantes foi muito bacana, de modo que os jogos promoveram mais que a fixação de conteúdos, trazendo para a turma reflexão, pois os estudantes se ajudaram, trabalharam em equipe, e compreenderam, afinal, que nem sempre é necessário ganhar.

Eles amaram cada etapa de jogos, e a professora chegou a fazer inclusive um diário com as narrativas dos estudantes participantes. E foi aí que ela pensou: “Não posso deixar apenas estes estudantes terem a oportunidade de participar desses jogos. Vou criar um manual com esses jogos para que outros professores possam jogar também com suas turmas”. E assim ela fez.

Essa narrativa trazida nessa história dialoga com a Etnomatemática, foi através dela que relacionamos a potência de ensinar matemática com a cultura e os saberes que os alunos já trazem de seu cotidiano. A Etnomatemática está implícita em toda a história relatada: na escolha dos jogos, na valorização do cotidiano dos alunos e na criação de um ambiente de aprendizagem inclusivo e prazeroso.

O Manual foi distribuído a outros colegas, que apreciaram bastante o material elaborado pela professora e os relatos dos estudantes. Elogiaram a releitura dos jogos e destacaram que o material era muito interessante, capaz de promover nos estudantes uma aprendizagem mais dinâmica e divertida.

Amar e ensinar pode ser considerado uma arte!

## **Brincando se ensina, jogando se aprende: A Matemática pode ser divertida!**

**Playing teaches, playing learns: Mathematics can be fun!**

**Jugando enseña, jugando aprende: Las matemáticas pueden ser divertidas!**

### **Resumo**

Uma professora de matemática, percebendo a falta de interesse dos alunos, decidiu tornar as aulas mais envolventes com jogos educativos. Os jogos foram criados como pesquisa de dissertação de mestrado. Ela adaptou o Dominó, Uno e Bingo para ensinar funções polinomiais do 1º grau. Inicialmente reticentes, os alunos logo se entusiasmaram, competindo e interagindo ativamente. Aqueles que costumavam reclamar da matéria acabaram apreciando a experiência. O sucesso foi tão grande que outros professores adotaram os jogos, e a professora criou um manual para compartilhar sua metodologia. A iniciativa mostrou que aprender matemática pode ser divertido e estimulante, promovendo colaboração e reflexão entre os estudantes.

**Palavras-chave:** Jogos. Matemática. Educação.

### **Abstract**

A math teacher, noticing her students' lack of interest, decided to make her classes more engaging with educational games. The games were created as part of a master's thesis research. She adapted Dominoes, Uno, and Bingo to teach first-degree polynomial functions. Initially reluctant, the students soon became enthusiastic, competing and interacting actively. Those who used to complain about the subject ended up enjoying the experience. The success was so great that other teachers adopted the games, and the teacher created a manual to share her methodology. The initiative showed that learning math can be fun and stimulating, promoting collaboration and reflection among students.

**Keywords:** Games. Mathematics. Education.

### **Resumen**

Una profesora de matemáticas, al notar la falta de interés de sus alumnos, decidió hacer sus clases más atractivas con juegos educativos. Los juegos fueron creados como parte de una investigación de tesis de maestría. Adaptó el Dominó, Uno y Bingo para enseñar funciones polinómicas de primer grado. Inicialmente reticentes, los alumnos pronto se entusiasmaron, compitiendo e interactuando activamente. Quienes antes se quejaban de la materia acabaron disfrutando de la experiencia. El éxito fue tan rotundo que otros profesores adoptaron los juegos, y la profesora creó un manual para compartir su metodología. La iniciativa demostró que aprender matemáticas puede ser divertido y estimulante, fomentando la colaboración y la reflexión entre los alumnos.

**Palabras clave:** Juegos. Matemáticas. Educación.

**Recebido** 01 maio 2025.

**Aceito** 30 setembro 2025.

