



APRENDENDO MATEMÁTICA COM JOGOS DE TABULEIRO

Paula Galvão¹, César Augusto Costa da Silva², Jonas Godtsfriedt³

Resumo:

O Centro de Ensino Hermon, localizado em Laguna, atua há 21 anos no contraturno escolar com crianças em situação de vulnerabilidade social. Atende atualmente 112 alunos, oferecendo alimentação e reforço escolar em disciplinas como Português, Matemática e História, sempre com valorização da cultura local. A grande demanda evidencia a importância da instituição na comunidade. A equipe é composta por oito funcionários, incluindo quatro pedagogos. O financiamento é exclusivo da maçonaria, sem parcerias externas ou organograma formal. O espaço físico inclui salas de aula, uma sala de informática com equipamentos parcialmente funcionais e uma área externa ampla. A coordenadora pedagógica relata que a principal dificuldade dos alunos está nas operações básicas da matemática. Para enfrentar esse desafio, foi criada a atividade "Aprendendo Matemática com Jogos de Tabuleiro", voltada para alunos de 9 a 11 anos. Essa proposta de extensão visa aproximar os saberes acadêmicos das necessidades reais da comunidade, promovendo uma atuação prática e transformadora por parte dos estudantes universitários envolvidos. A proposta busca estimular o raciocínio lógico e ensinar matemática de forma lúdica e interativa. A metodologia envolve a divisão dos alunos em grupos para jogar jogos de tabuleiro com foco educacional. Entre os jogos utilizados estão: "Batalha dos Submarinos", que trabalha coordenadas cartesianas; "Blokus", para desenvolver noções de geometria; e "Forças Unidas", que explora conceitos de lógica. Os resultados observados foram positivos. Houve maior engajamento nas aulas de reforço, melhora na compreensão dos conteúdos e desenvolvimento da socialização. Os jogos despertaram interesse e tornaram o ambiente de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso. Essa iniciativa se alinha aos objetivos da fundação, que busca unir teoria e prática e contribuir para o desenvolvimento integral das crianças. Ao utilizar jogos como ferramenta pedagógica, o projeto enfrenta dificuldades de aprendizagem de maneira criativa e envolvente, promovendo também o pensamento crítico e a interação entre os alunos.

Palavras-chave: Educação não formal, jogos, matemática, atividades de extensão

¹ Estudante do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Tubarão.
E-mail: epaula.g1@aluno.ifsc.edu.br

² Estudante do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Tubarão.
E-mail: cesar.s28@aluno.ifsc.edu.br

³ Docente do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Tubarão.
E-mail: jonas.godtsfriedt@ifsc.edu.br