

1º PG PLAY - Campeonato de Jogos Matemáticos de Ponta Grossa

Educação

Coordenador da atividade: Marcos Teixeira ALVES

Júlia Kauane ANTUNES DA SILVA[1]; Scheila VALECHENSKI BIEHL, Marcos TEIXEIRA ALVES, Margarete APARECIDA DOS SANTOS

Licenciandos em Matemática em Ação

Resumo: Este trabalho traz um relato de experiência do primeiro Campeonato de Jogos Matemáticos da cidade de Ponta Grossa (1º PG PLAY), que consistiu em uma atividade extensionista vinculada ao projeto de extensão Licenciandos em Matemática em Ação (LeMA), realizada em 2024. A iniciativa envolveu estudantes do 1º ao 5º anos do Ensino Fundamental I, de escolas públicas e particulares do município, em uma competição de jogos matemáticos de tabuleiro. O campeonato buscou estimular o interesse pela matemática, desenvolver habilidades cognitivas e sociais, além de contribuir para a formação inicial de professores de Matemática. Para preparação foi realizado um curso de formação com os professores das escolas inscritas e em seguida o evento ocorreu em duas etapas: as seletivas internas em cada escola, entre os meses de setembro e outubro, e a grande final, realizada em novembro na Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). O projeto demonstrou que o uso de jogos potencializa a aprendizagem matemática ao aliar ludicidade, cooperação e raciocínio lógico, favorecendo o protagonismo dos alunos.

Palavras-chave: Jogos matemáticos. Extensão universitária. Formação docente.

INTRODUÇÃO

O ensino da Matemática, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, ainda apresenta grandes desafios no contexto escolar. Segundo dados do Portal QEdu (2025), apenas 23% dos estudantes do 9º ano alcançam níveis satisfatórios em Matemática, evidenciando a necessidade de ações que promovam novas formas de aprendizagem. Nesse cenário, o uso de jogos matemáticos mostra-se como alternativa interessante, pois estimula o

[1] Apresentador(a)

raciocínio lógico, a criatividade e a resolução de problemas, ao mesmo tempo em que desperta interesse e prazer na aprendizagem (KISHIMOTO, 2011; VYGOTSKY, 1984).

Além disso, compreender o papel da ludicidade no ensino também se articula com a concepção de educação pautada na alegria de ensinar e aprender, como destaca Alves (2012), e na construção da autonomia dos sujeitos, defendida por Freire (1996). O 1º PG PLAY foi uma ação extensionista do projeto LeMA – Licenciandos em Matemática em Ação, realizada em 2024, envolvendo estudantes do 1º ao 5º anos do Ensino Fundamental I de escolas públicas e particulares do município. A iniciativa buscou integrar ensino, pesquisa e extensão, aproximando a universidade da comunidade escolar e fortalecendo a formação inicial dos licenciandos em Matemática.

O público-alvo foram estudantes e professores da rede municipal e particular de ensino de Ponta Grossa, além de acadêmicos extensionistas do curso de Licenciatura em Matemática da UEPG, que atuaram como organizadores e árbitros. A ação se justifica pela necessidade de tornar o ensino de Matemática mais lúdico e acessível, promovendo espaços de interação, cooperação e aprendizagem significativa.

OBJETIVOS

O objetivo principal do 1º PG PLAY foi estimular o uso de jogos como recurso pedagógico no ensino de Matemática, potencializando o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes da educação básica e, ao mesmo tempo, fortalecendo a formação inicial de professores de Matemática.

A ação buscou incentivar a participação ativa dos estudantes na elaboração de estratégias e na construção do próprio conhecimento, promover o desenvolvimento de habilidades do pensamento matemático, favorecer a criatividade e a competição saudável, além de ampliar os espaços de interação entre diferentes escolas e realidades sociais. Além disso, contribuiu para a formação dos licenciandos em Matemática, proporcionando experiências práticas relacionadas ao processo de ensino e aprendizagem.



METODOLOGIA

A metodologia utilizada para o 1º PG PLAY foi organizada em três etapas principais. A primeira consistiu em um curso de formação com os professores representantes das escolas inscritas, realizado em 31 de agosto de 2024. Nesse encontro, a comissão organizadora apresentou o regulamento do campeonato, esclareceu dúvidas sobre a dinâmica do evento e discutiu as regras dos jogos que seriam utilizados na competição. Esse momento inicial foi fundamental para alinhar as expectativas e garantir que os docentes entendessem a proposta, tornando-se multiplicadores dentro de suas escolas.

A segunda etapa correspondeu às seletivas internas, realizadas entre os meses de setembro e outubro de 2024, nas escolas participantes. Cada instituição mobilizou seus estudantes do 1º ao 5º anos do Ensino Fundamental I para a produção e prática dos jogos, incentivando que fossem levados para casa e compartilhados com familiares e colegas. Ao final, cada escola selecionou até dois representantes por categoria para compor sua equipe na fase final do campeonato.

A terceira e última etapa foi a Grande Final, realizada em 9 de novembro de 2024, no Campus Uvaranas da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Nessa ocasião, 44 estudantes classificados participaram de disputas envolvendo os jogos "Gatos e Cães" para o *Level One* (1º ao 3ª ano) e "Semáforo" para *o Level Two* (4º ao 5ª ano). O evento contou com a presença de alunos, professores e acadêmicos do curso de Licenciatura em Matemática, em um ambiente marcado pela ludicidade, interação e entusiasmo, reafirmando o caráter extensionista do projeto.

Abaixo sistematizamos as fases do campeonato e as principais atividades realizadas:

Quadro 1: Etapas do 1º PG PLAY

Etapa	Descrição	Participantes	Atividades
1ª Etapa – Formação de Professores (31/08/2024)	Curso de formação para os docentes representantes das escolas inscritas.	Professores das escolas participantes e comissão organizadora.	Apresentação do regulamento; explicação e prática dos jogos.

2ª Etapa – Seletivas Internas (setembro e outubro/2024)	Treinamento e seletivas realizadas em cada escola participante.	Estudantes do 1º ao 5º anos do Ensino Fundamental I, professores e familiares.	Produção e prática dos jogos em sala e em casa; disputas internas.
3ª Etapa – Grande Final (09/11/2024)	Fase final do campeonato, realizada no Campus Uvaranas da UEPG.	44 estudantes finalistas, professores, licenciandos em Matemática e comunidade escolar.	Disputas com os jogos “Gatos e Cães” (1º ao 3º ano) e “Semáforo” (4º ao 5º ano); integração entre escolas e universidade.

Fonte: Elaboração própria (2024).

A Figura 1 ilustra o cartaz de divulgação e um registro da etapa de formação dos professores.

Figura 1: Etapas iniciais do evento





Fonte: Dados do projeto.

RESULTADOS

O 1º PG PLAY alcançou resultados significativos no campo da extensão universitária e do ensino de Matemática. Entre os principais destaques, citamos a interação dialógica entre

universidade e escolas, fortalecendo vínculos com a comunidade externa, bem como a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, visto que os licenciandos em Matemática vivenciaram práticas reais de ensino, ampliando experiências para futuras investigações no campo da Educação Matemática. Podemos observar também que a ação possibilitou o desenvolvimento de competências sociais, cognitivas e comunicativas, contribuindo também para reduzir aversões comuns à disciplina, ao ressignificar a Matemática como uma ciência acessível e prazerosa.

Além disso, a experiência possibilitou aos licenciandos um papel ativo na mediação e organização do evento, ampliando sua formação docente por meio da prática e envolvimento direto com a comunidade escolar. O campeonato consolidou-se, assim, como um espaço de aprendizagem compartilhada, com grande potencial para novas edições. A Figura 2 apresenta momentos da grande final realizada no dia 09/11/2024.

Figura 2: Grande Final do 1º PG Play






Fonte: Dados do projeto.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O 1º PG PLAY mostrou que a ludicidade e os jogos matemáticos constituem estratégias eficazes para estimular o interesse dos estudantes pela Matemática, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e afetivas. A ação reforçou a importância da extensão universitária como elo entre a universidade e a comunidade, proporcionando um espaço de inovação pedagógica e a oportunidade de articular teoria e prática na formação de futuros professores de matemática.

Para os próximos anos, pretende-se estender os níveis dos jogos para alunos do Ensino Fundamental I e II, ampliar o número de escolas participantes e promover novas formações com professores, de modo a fortalecer o impacto pedagógico do projeto. Assim, o PG PLAY se projeta como uma prática extensionista inovadora e formativa para o ensino de Matemática.

APOIO

Agradecemos o apoio da UEPG (Universidade Estadual de Ponta Grossa) e da Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos Culturais (PROEX/UEPG).

REFERÊNCIAS

ALVES, R. *A alegria de ensinar*. 15. ed. Campinas: Papirus, 2012.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 23. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PORTAL QEDU. *Indicadores educacionais: resultados de aprendizagem em Matemática no 9º ano do Ensino Fundamental*. Disponível em: https://www.qedu.org.br. Acesso em: 02 set. 2025.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.