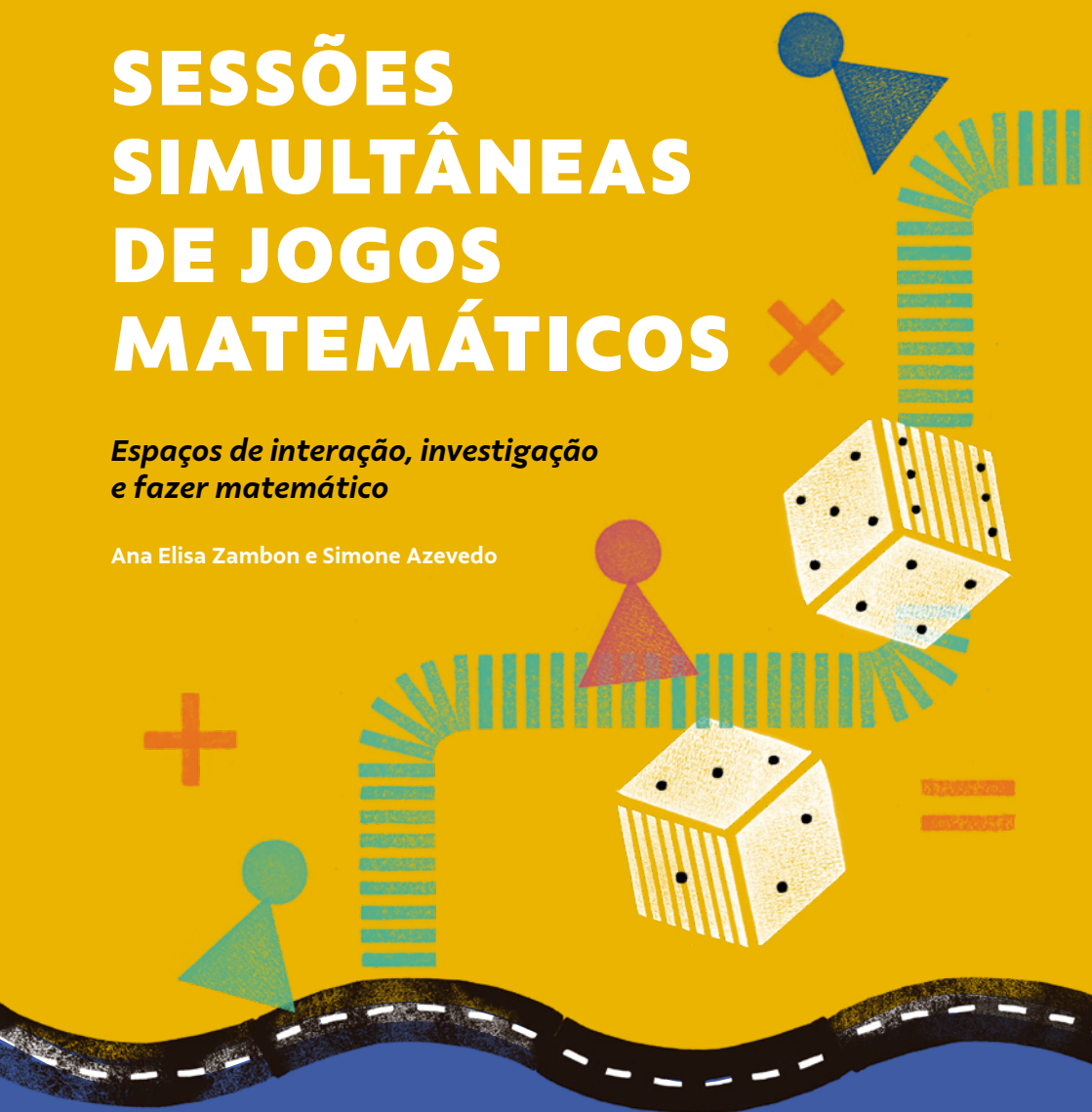


AÇÃO INSTITUCIONAL

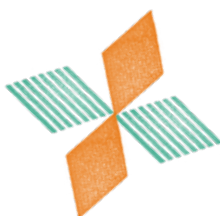
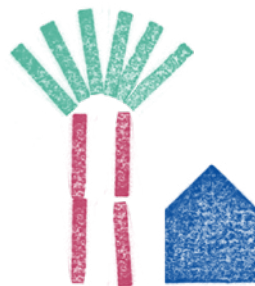
SESSÕES SIMULTÂNEAS DE JOGOS MATEMÁTICOS

*Espaços de interação, investigação
e fazer matemático*

Ana Elisa Zambon e Simone Azevedo



**TRILHOS DA
ALFABETIZAÇÃO**



O QUE SÃO AS SESSÕES SIMULTÂNEAS DE JOGOS MATEMÁTICOS?

São momentos em que a escola se organiza para receber as/os estudantes para jogar. Configuram-se como atividades periódicas da rotina escolar em que as turmas são reagrupadas de novas formas para “fazer matemática” por meio do jogo. Esses agrupamentos são constituídos a partir das escolhas das próprias e dos próprios estudantes, considerando as experiências que desejam ter com os jogos em cada sessão.

Em uma sala de aula, ou em outro espaço escolar, acontece uma sessão com determinado jogo. Simultaneamente, em outro espaço, ou sala de aula, acontece outra sessão, com um jogo diferente. A quantidade de salas e jogos é definida de acordo com a demanda de estudantes e com as definições didático-pedagógicas feitas pela equipe escolar.



PROCESSOS DE GESTÃO

A implementação requer alguns processos de gestão para que alcancem resultados positivos. Esses processos envolvem aspectos organizacionais e o desenvolvimento de ações articuladas. Entre eles, destacam-se: a definição da equipe pedagógica envolvida; a previsão de recursos e materiais; o planejamento dos tempos e a organização dos espaços; as estratégias de envolvimento da comunidade escolar; a divulgação das sessões; o monitoramento e a avaliação das ações; além do registro do processo.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Zambon, Ana Elisa

Sessões simultâneas de jogos matemáticos : espaços de interação, investigação e fazer matemático / Ana Elisa Zambon, Simone Azevedo ; [organização Priscila de Giovanni, Gisele Goller]. — São Paulo : Roda Educativa, 2026. — (Ações institucionais ; 9)

Bibliografia.

ISBN 978-65-85584-35-7

1. Aprendizagem 2. Educação matemática 3. Jogos educativos 4. Matemática – Estudo e ensino 5. Prática pedagógica I. Azevedo, Simone. II. Giovanni, Priscila de. III. Goller, Gisele. IV. Título. V. Série.

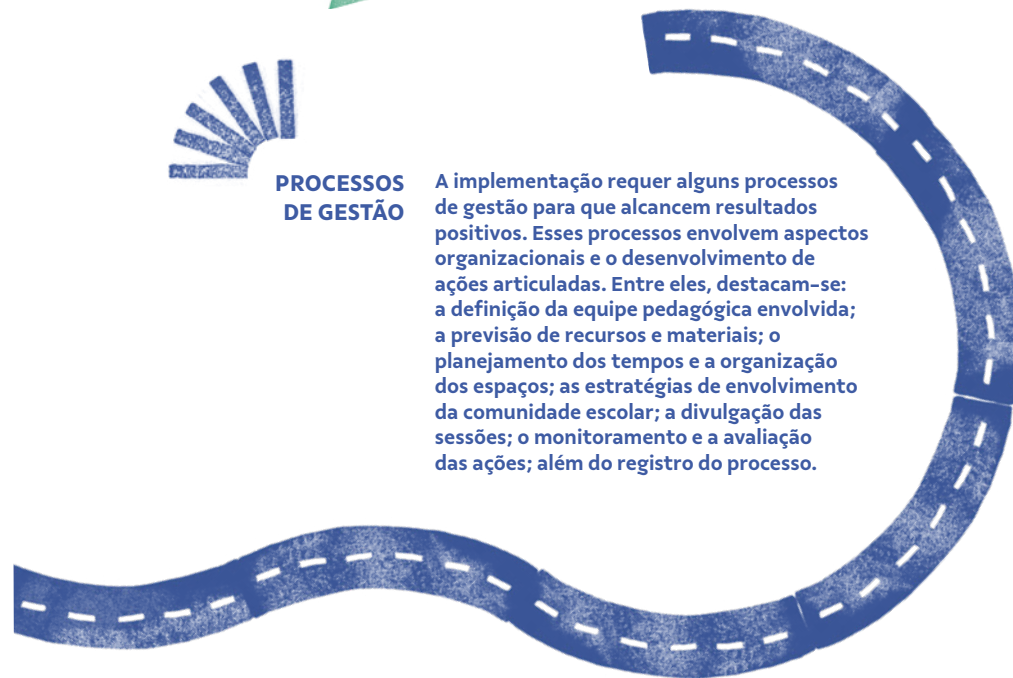
26-375413.0

CDD-510.7

Índices para catálogo sistemático:

1. Matemática : Estudo e ensino 510.7

Eliete Marques da Silva – Bibliotecária – CRB-8/9380





POR QUE DESENVOLVER ESTA AÇÃO INSTITUCIONAL?

Para que as/os estudantes possam:

- * **eleger um dos jogos matemáticos para conhecer ou jogar novamente;**
- * **apropriar-se de (ou aprimorar) procedimentos matemáticos relacionados ao jogo;**
- * **estar sob a orientação de uma professora ou professor que não seja o seu;**
- * **discutir e compartilhar estratégias de resolução e procedimentos matemáticos com colegas de diferentes turmas.**



OBJETIVOS DESTA AÇÃO

- * Contribuir para o desenvolvimento de conhecimentos matemáticos das/dos estudantes com base na resolução de problemas e nas interações, promovendo a ampliação de diferentes habilidades e do repertório de procedimentos de resolução;
- * Favorecer aprendizagens relacionadas ao pensamento estratégico e à resolução de problemas, à capacidade de formular hipóteses e testá-las, ao conhecimento de diferentes estratégias de cálculo, envolvendo diferentes campos numéricos, e a procedimentos matemáticos de resolução de problemas;
- * Possibilitar que as/os estudantes se coloquem no lugar do outro ao compartilhar e compreender diferentes formas de pensar matematicamente, ampliando a capacidade de argumentação e comunicação matemática;
- * Promover a participação democrática.

Todos esses saberes são construídos e aprofundados quando o jogo é compartilhado entre estudantes. As interações nas aulas de matemática, especialmente as promovidas pelos jogos, são centrais para a construção de conhecimentos, pois criam um contexto em que as/os estudantes precisam explicar, justificar, confrontar e revisar suas próprias ideias. É na troca entre pares que o pensamento matemático ganha visibilidade e se torna objeto de reflexão. Assim, ao instaurarem situações-problema compartilhadas e regras comuns que exigem a formulação de estratégias, a argumentação, a validação e a tomada de decisões, os jogos caracterizam o “fazer matemática” como uma prática intelectual, social e coletiva de produção de conhecimentos e sentidos.

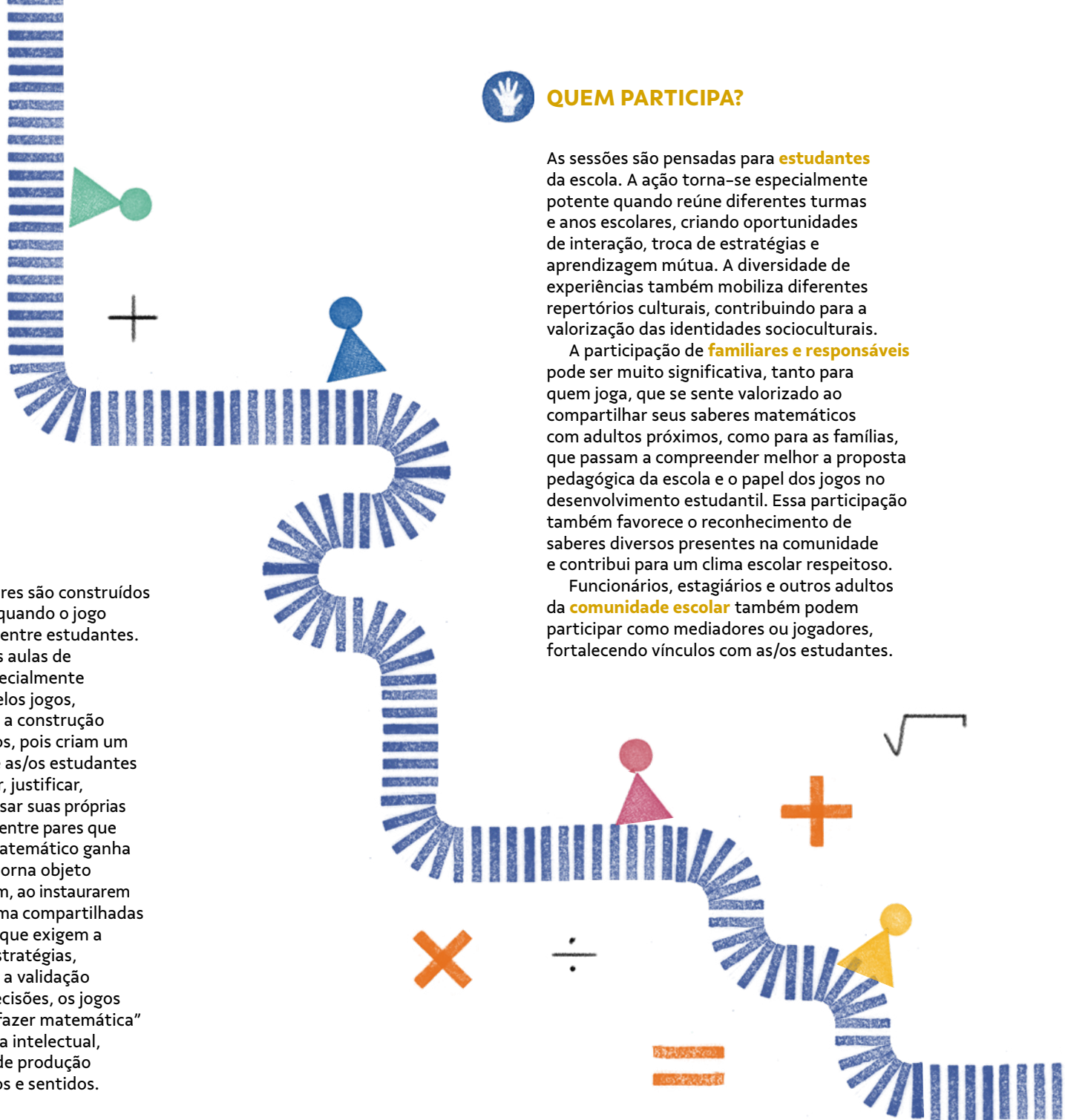


QUEM PARTICIPA?

As sessões são pensadas para **estudantes** da escola. A ação torna-se especialmente potente quando reúne diferentes turmas e anos escolares, criando oportunidades de interação, troca de estratégias e aprendizagem mútua. A diversidade de experiências também mobiliza diferentes repertórios culturais, contribuindo para a valorização das identidades socioculturais.

A participação de **familiares e responsáveis** pode ser muito significativa, tanto para quem joga, que se sente valorizado ao compartilhar seus saberes matemáticos com adultos próximos, como para as famílias, que passam a compreender melhor a proposta pedagógica da escola e o papel dos jogos no desenvolvimento estudantil. Essa participação também favorece o reconhecimento de saberes diversos presentes na comunidade e contribui para um clima escolar respeitoso.

Funcionários, estagiários e outros adultos da **comunidade escolar** também podem participar como mediadores ou jogadores, fortalecendo vínculos com as/os estudantes.





COMO A EQUIPE GESTORA PODE MOBILIZAR A COMUNIDADE ESCOLAR

Mobilizar professoras, professores, estudantes e demais pessoas da comunidade escolar para participar envolve criar estratégias de engajamento em torno do prazer de aprender matemática entre pares, participar de discussões sobre estratégias de resolução e enfrentar desafios. Estudantes também podem apoiar a mobilização de colegas e membros da comunidade a partir das experiências já construídas com os jogos nas aulas regulares. Conheça alguns pontos para que as sessões aconteçam de forma articulada, envolvente e com qualidade:

EQUIPE ESCOLAR

(docentes e demais educadoras/es)

Um componente essencial é a comunicação, orientada à construção de um propósito comum em torno do compromisso da escola com a formação matemática das/dos estudantes e dos desafios envolvidos nesse processo. Recomenda-se a realização de reuniões para conversar sobre as sessões e discutir como cada profissional pode contribuir para o sucesso da ação. Também podem ser previstos encontros formativos para refletir sobre o papel docente na mediação dos jogos, a importância das intervenções e da socialização de estratégias durante as sessões, além das formas de acompanhar e avaliar os avanços nas aprendizagens.

ESTUDANTES

Sob a orientação da equipe docente, as/os estudantes podem ser responsáveis pela mobilização dos colegas. Para isso, cada turma pode, por exemplo, produzir cartazes, vídeos com depoimentos e explicações dos jogos, ou até mesmo realizar campanhas nas salas de aula e nos intervalos.

FAMILIARES E RESPONSÁVEIS

É necessário que a equipe gestora defina, junto à equipe pedagógica, o melhor momento e formato para a participação de familiares e responsáveis, considerando os objetivos de aprendizagem das/dos estudantes e a estrutura disponível. A divulgação pode ser feita por meio de comunicados, reuniões de pais e responsáveis ou outros canais habituais de comunicação da escola. Recomenda-se que a participação das famílias e responsáveis seja planejada de forma gradual. Também é importante conversar sobre o papel esperado dos adultos participantes: jogar junto, e não ensinar ou corrigir. O objetivo é promover momentos em que todos possam se divertir juntos.



A MATEMÁTICA TEM LUGAR CENTRAL NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

A matemática estrutura modos de pensar, interpretar e intervir na realidade. Sua valorização na formação escolar contribui para o desenvolvimento da autonomia intelectual, fortalecendo a confiança, a participação social e as possibilidades de inserção acadêmica e profissional. Também favorece a construção de uma sociedade mais crítica, capaz de analisar informações, enfrentar problemas complexos e construir soluções sustentadas em critérios racionais e compartilháveis.



SELEÇÃO DE JOGOS

A equipe gestora é responsável por assegurar a organização dos materiais e recursos que serão utilizados nessa ação institucional. A seleção dos jogos para as sessões deve ser realizada pela equipe pedagógica, garantindo um rodízio ao longo do ano, de modo a assegurar um repertório diverso e com qualidade nos desafios propostos. Alguns pontos importantes a serem considerados são:

- * a revisão do acervo que a escola já possui e a possibilidade de ampliá-lo com o uso, por exemplo, de recursos do Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE);
- * a diversidade de conteúdos matemáticos, incluindo jogos que trabalhem com as quatro operações, geometria, raciocínio combinatório, probabilidade, entre outros, ampliando o repertório matemático das/dos estudantes;
- * a adequação ao nível de desenvolvimento, escolhendo jogos que desafiem as/os estudantes a pensar matematicamente, sem serem excessivamente complexos para seu grau de compreensão;
- * a possibilidade de incluir jogos tradicionais adaptados, como jogos de estratégia com cartas, tabuleiros e alvos, entre outros, que podem ser produzidos por estudantes e equipe pedagógica;
- * o uso dos jogos matemáticos da Coleção Trilhos da Alfabetização, incentivando o trabalho com os diversos contextos que eles trazem.



Ao valorizar os contextos presentes nos jogos, esta ação favorece a construção de aprendizagens que articulam conhecimentos matemáticos a referências culturais e históricas. Entre esses contextos, destacam-se menções a artistas negros brasileiros e afro-brasileiros, bem como a cidades e lugares históricos que evidenciam as contribuições de diferentes povos indígenas, africanos e europeus na formação do Brasil. Ao mobilizar esses elementos, a escola amplia as possibilidades de compreensão das/dos estudantes sobre a diversidade de sujeitos, histórias e produções que constituem a sociedade brasileira, promovendo sua valorização. Assim, a proposta se alinha ao que estabelecem a Lei nº 10.639/2003 e a Lei nº 11.645/2008, fortalecendo práticas pedagógicas comprometidas com a educação das relações étnico-raciais.



ORGANIZAÇÃO DAS INSCRIÇÕES

É importante fixar, na entrada da sala ou de outro espaço em que a sessão será realizada, um painel com o nome do jogo e, se possível, uma imagem que o represente, além de uma lista em que cada estudante deverá "se inscrever", colocando seu nome. As inscrições podem ser feitas com alguns dias de antecedência ou no próprio dia da atividade.





ORGANIZAÇÃO DAS SESSÕES

A organização das sessões requer um espaço intencionalmente preparado, que comunique cuidado e favoreça as interações entre todos os envolvidos, convertendo-se em um ambiente harmonioso: mesas agrupadas, materiais acessíveis e regras visíveis.

ANTES

É importante cuidar do acolhimento às/aos participantes. Os grupos que participarão de cada sessão deverão ser conduzidos pela equipe gestora até a abertura das sessões nas salas, garantindo um clima receptivo, especialmente porque haverá agrupamentos de estudantes de diferentes turmas.

DURANTE

A apresentação dos jogos deve contextualizar as regras, podendo envolver estudantes que já os conhecem. A mediação docente deve priorizar a observação das partidas, com intervenções pontuais para lidar com conflitos e estimular a explicitação de estratégias, favorecendo o confronto de ideias e a argumentação matemática.

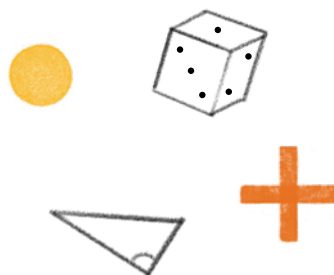
DEPOIS

Ao final das partidas, recomenda-se uma breve socialização, de 10 a 15 minutos, para discutir estratégias para ampliação de repertórios coletivos e individuais. Nesse momento, perguntas orientadoras ajudam a qualificar a reflexão, incentivando que estudantes justifiquem suas escolhas, comparem procedimentos e identifiquem avanços para futuras jogadas. No retorno para a sala de aula regular, é importante que aconteça uma outra roda de conversa para socialização sobre as experiências vividas nas diferentes salas e aprendizagens conquistadas.



FREQUÊNCIA

Pode-se pensar em sessões quinzenais, mensais, bimestrais e/ou trimestrais. A duração, o dia e o horário das sessões dependem dos combinados e encaminhamentos definidos pela equipe escolar.



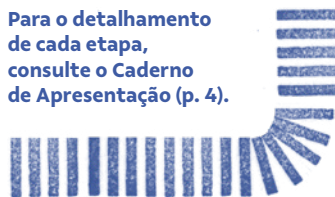
RELEMBRANDO...

ETAPAS DA AÇÃO INSTITUCIONAL

Como planejar, implementar, acompanhar e avaliar

1. Planejar e realizar reuniões com docentes.
2. Reunir ideias das/dos estudantes para desenvolver a ação.
3. Organizar um percurso de ações formativas com docentes.
4. Acompanhar a implementação da ação.
5. Documentar e avaliar a ação implementada.

Para o detalhamento de cada etapa, consulte o Caderno de Apresentação (p. 4).



ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO DO DESENVOLVIMENTO DA AÇÃO

Quando a gestão escolar realiza as Sessões Simultâneas de Jogos Matemáticos com intencionalidade, esta Ação Institucional pode se consolidar como uma potente estratégia para o desenvolvimento de competências matemáticas das/dos estudantes, fortalecendo o uso do jogo como recurso didático na escola. Alguns indicadores podem orientar o acompanhamento contínuo:

Em relação a estudantes

- * Engajamento e entusiasmo durante as sessões: estudantes chegam motivadas/dos, escolhem os jogos com interesse e pedem para repetir a experiência?
- * Qualidade das discussões matemáticas: estudantes conseguem explicar suas estratégias, questionar as dos colegas e argumentar sobre suas escolhas?
- * Ampliação do repertório de estratégias: ao longo do tempo, as/os estudantes demonstram maior diversidade e avanços nos procedimentos de cálculo e resolução utilizados?
- * Contribuição para a sala de aula regular: estudantes mencionam ou fazem uso, nas aulas, de aprendizagens ou estratégias vivenciadas nas sessões?

Em relação à equipe docente

- * Engajamento de docentes no planejamento e na mediação das sessões.
- * Qualidade das intervenções durante e após os jogos: professoras/es fazem perguntas que promovem reflexão? Conduzem bem a socialização?

- * Valorização das/dos participantes: meninas, pessoas negras e indígenas, historicamente afastadas da matemática, são valorizadas e encontram um ambiente seguro e livre de discriminação nesse contexto?
- * Professoras/es socializam suas observações e contribuem com o registro da ação?
- * Usam as observações das sessões para orientar o trabalho em sala de aula?

Em relação à gestão e à escola

- * Regularidade das sessões conforme o cronograma planejado.
- * Participação crescente de estudantes e, progressivamente, de familiares e responsáveis.
- * Registro sistemático das sessões, com fotos, anotações e produções de estudantes.
- * Percepção da comunidade – docentes, famílias e estudantes reconhecem o valor das sessões?

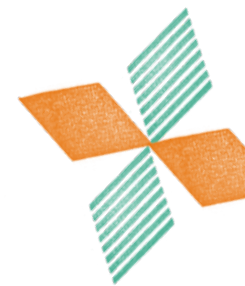
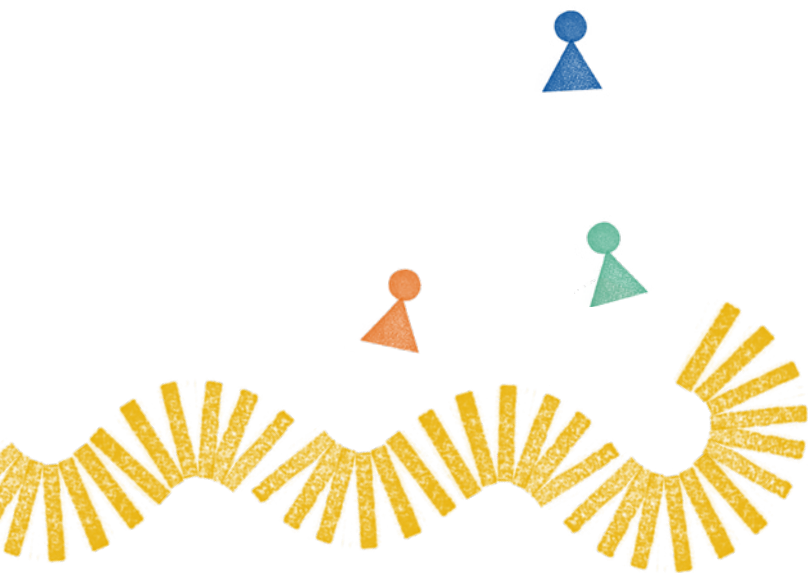


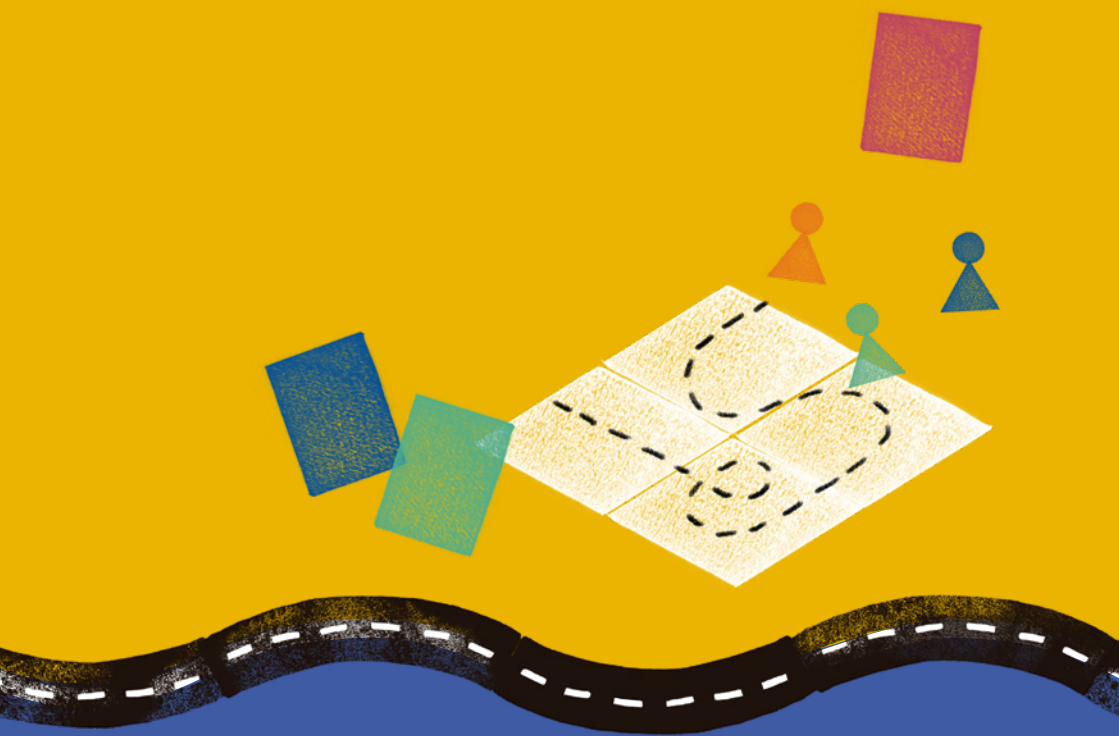
REFERÊNCIAS

COHEN, Elizabeth G.; LOTAN, Rachel A. Planejando o trabalho em grupo: estratégias para salas de aula heterogêneas. Porto Alegre: Penso, 2017.

MORENO, Beatriz Ressia. Juegos matemáticos. In: WOLMAN, S. et al. Enseñar matemática en la escuela primaria. Buenos Aires: Tinta Fresca, 2009.

QUARANTA, María Emilia; WOLMAN, Susana. Discussões nas aulas de matemática: o que, para que e como se discute. In: PANIZZA, M. et al. Ensinar matemática na Educação Infantil e nas séries iniciais: análises e propostas. Porto Alegre: Artmed, 2006.





Iniciativa



Parceria

