



XVI FICE

BINGO MATEMÁTICO **Revisão de Operações Matemáticas no Contexto do PIBID**

Categoria: Ensino

Trabalho: Concluído

Nível: Graduação

Alexsandro Henrique dos Santos
Jaqueline Maria Castro Rodrigues
Supervisor:
Julio Cesar Medeiros Filho
Orientadora:
Melissa Meier

RESUMO

Este relato apresenta uma das ações desenvolvidas pelo grupo do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) de Matemática do Instituto Federal Catarinense – Campus Camboriú, vinculada ao Edital CAPES nº 10/2024. A atividade foi realizada no dia 21 de maio de 2025, com turmas do 8º e 9º ano do ensino fundamental da Escola Básica Municipal Professora Ivone Teresinha Garcia. Intitulada “Bingo Matemático”, a proposta consistiu na adaptação do tradicional jogo de bingo utilizando cartelas com operações matemáticas e sorteio de resultados por meio de globo giratório. A dinâmica teve como objetivo incentivar a participação ativa dos estudantes e promover a revisão dos conteúdos operacionais previamente estudados em sala de aula. A atividade se mostrou eficaz no engajamento dos alunos, aliando ludicidade e aprendizagem de forma significativa.

Palavras-chave: Formação Docente; Revisão de Conteúdos; Engajamento Estudantil.

1. INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao Edital CAPES nº 10/2024, tem como finalidade aproximar os licenciandos da realidade escolar, proporcionando vivências que articulem o conhecimento acadêmico com a prática pedagógica. No âmbito do grupo de Matemática do Instituto Federal Catarinense – Campus Camboriú, uma das ações desenvolvidas buscou revisar conteúdos operacionais por meio de uma abordagem lúdica e interativa.

Este relato descreve a atividade aplicada a estudantes do 8º e 9º ano do ensino fundamental da Escola Básica Municipal Professora Ivone Teresinha Garcia, durante o mês de maio de 2025. Com o acompanhamento do professor supervisor da escola, os bolsistas do PIBID planejaram e aplicaram o “Bingo Matemático” — uma adaptação do jogo tradicional, utilizando cartelas com operações matemáticas e sorteio de resultados por meio do globo giratório. A proposta buscou estimular a

participação ativa dos alunos e reforçar os conteúdos já trabalhados em sala de aula. Conforme destacam Smole, Diniz e Milani (2007):

“Em se tratando de aulas de matemática, o uso de jogos implica uma mudança significativa nos processos de ensino e aprendizagem que permite alterar o modelo tradicional de ensino, que muitas vezes tem no livro e em exercícios padronizados seu principal recurso didático. (SMOLE, DINIZ, MILANI, 2007, p.09)

Na sequência, descrevemos o planejamento e a execução da atividade, bem como a análise dos resultados observados na participação dos estudantes.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A atividade do “Bingo Matemático” foi aplicada no dia 21 de maio de 2025, nas turmas 81 (8º ano) e 91 e 92 (9º ano) da Escola Básica Municipal Professora Ivone Teresinha Garcia, envolvendo estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. A proposta consistiu em uma atividade lúdica e educativa com o objetivo de incentivar a participação ativa dos alunos e revisar conteúdos operacionais previamente estudados, como: adição, subtração, divisão, multiplicação, radiciação e potenciação.

Foram utilizadas cartelas adaptadas contendo operações matemáticas (Figura 1), e o globo de bingo foi utilizado para sortear os resultados dessas operações (Figura 2).

Figura 01 – Cartelas adaptadas

BINGO				
2^2	4^2	4×7	19×2	$45 - 2$
$\frac{10}{2}$	$20 - 3$	$30 - 1$	13×3	9×5
$\sqrt{36}$	11×2		8×5	6×8
$\sqrt{49}$	13×2	$\frac{96}{3}$	$\frac{82}{2}$	7^2
3×4	9×3	5×7	6×7	10×5

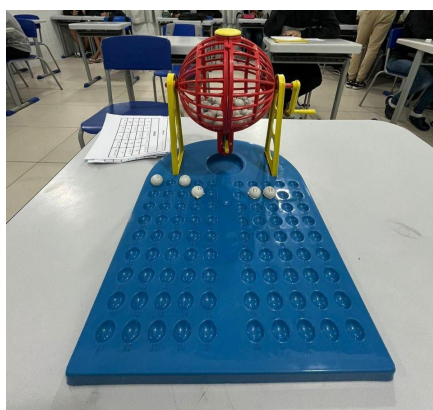
BINGO				
2^0	2^3	4×5	$\frac{96}{3}$	11×4
$3 - 6$	$5 + 5$	5^2	5×7	9×5
2^2	$\frac{22}{2}$		$40 - 3$	23×2
$\frac{10}{2}$	3×4	4×7	19×2	$50 - 3$
$\sqrt{49}$	$15 - 2$	$\frac{62}{2}$	13×3	

BINGO				
$\sqrt{4}$	$\sqrt{81}$	5^2	$\frac{96}{3}$	$45 - 2$
$\frac{10}{2}$	3×4	13×2	17×2	11×4
$\sqrt{36}$	3×5		$40 - 3$	
$\sqrt{49}$	4^2	$30 - 1$	19×2	9×5
2^3	11×2	5×6	6×7	23×2

BINGO				
2^0	$\frac{22}{2}$	4×5	9×3	13×3
$\sqrt{4}$	$7 + 7$	11×2	$\frac{62}{2}$	$\frac{82}{2}$
2^2	3×5		$\frac{66}{2}$	6×7
$\sqrt{49}$	4^2	3×8	6^2	7^2
$5 - 5$	$20 - 3$	5^2	19×2	10×5

Fonte: autores, 2025

Figura 02 – Globo do bingo



A dinâmica do jogo consistia em os alunos marcarem, em suas cartelas, os resultados correspondentes às operações sorteadas. Era considerado vencedor aquele que completasse uma coluna ou uma linha. Em cada turma, foram realizadas aproximadamente quatro rodadas, com premiação simbólica ao vencedor de cada uma, o que favoreceu o aumento do engajamento dos participantes.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo seguiu uma abordagem dinâmica e interativa. Observou-se elevado nível de participação e interesse por parte dos alunos, o que evidencia a efetividade da proposta para incentivar o engajamento e revisar conteúdos já trabalhados (Figuras 03, 04 e 05). De acordo com Lorenzato (2006), o jogo, quando bem planejado, pode ser um recurso poderoso no ensino de Matemática, pois favorece o envolvimento dos estudantes, estimula o raciocínio lógico e promove a aprendizagem por meio da resolução de problemas em contextos contextualizados e motivadores.

Figura 03 – Turma do 8º ano 1 durante a dinâmica



Fonte: autores, 2025

Figura 04 – Turma do 9º ano 1 durante a dinâmica



Fonte: autores, 2025

Figura 05 – Turma do 9º ano 2 durante a dinâmica



Fonte: autores, 2025

Os resultados obtidos com a aplicação do “Bingo Matemático” nas turmas do 8º e 9º ano foram bastante positivos, evidenciando a eficácia dos jogos como recurso pedagógico no ensino da Matemática. A atividade foi realizada em duplas, considerando que muitos alunos apresentavam dificuldades, o que favoreceu a cooperação e o aprendizado colaborativo.

No início, observou-se uma breve resistência de alguns estudantes durante a explicação das regras. Contudo, à medida que o jogo começou, o entusiasmo cresceu, tornando o ambiente mais descontraído e estimulando a participação. Ao associar os conteúdos operacionais a uma dinâmica lúdica e competitiva, os alunos demonstraram maior disposição para resolver as operações propostas nas cartelas.

A experiência evidenciou que é possível integrar o ensino de conteúdos matemáticos a práticas interativas, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente, significativo e acessível a todos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) tem se mostrado fundamental para o crescimento e o aperfeiçoamento profissional dos bolsistas. As atividades práticas desenvolvidas na escola, como a aplicação do “Bingo Matemático”, proporcionam experiências significativas de aproximação com a realidade do ensino, possibilitando o desenvolvimento de competências pedagógicas essenciais à formação docente.

Após a execução da atividade utilizando apenas cartelas adaptadas com operações matemáticas, realizou-se uma reflexão sobre a prática, identificando-se uma possibilidade de aprimoramento para futuras aplicações. Uma sugestão consiste em diversificar a dinâmica do jogo, dividindo as rodadas em dois formatos distintos: em parte delas, manter a estrutura já utilizada; e, nas demais, inverter o processo, sorteando-se as operações matemáticas no globo de bingo e disponibilizando cartelas com os números correspondentes aos resultados possíveis. Nesse novo formato, os alunos poderiam resolver mentalmente a operação sorteada e marcar, em suas cartelas, o número correspondente ao resultado obtido.

Tal variação permitiria trabalhar diferentes habilidades cognitivas, como a leitura e interpretação de expressões matemáticas, o cálculo mental e a associação entre operação e resultado. Além disso, a alternância nas rodadas manteria o dinamismo e poderia ampliar o alcance pedagógico da atividade, tornando o jogo mais desafiador e eficaz no processo de ensino-aprendizagem.

A realização do jogo na escola possibilitou vivenciar de forma concreta tanto os desafios quanto às potencialidades do uso de metodologias ativas no ensino da Matemática. Conclui-se que práticas dessa natureza não apenas enriquecem o processo de ensino-aprendizagem dos alunos da educação básica, como também contribuem para a formação de futuros professores mais conscientes, criativos e preparados para atuar de maneira reflexiva e crítica em sala de aula.

5. REFERÊNCIAS

LORENZATO, Sérgio. **O jogo e o ensino da matemática**. In: LORENZATO, Sérgio. *O cotidiano da escola e a matemática: reflexões sobre a prática do professor*. Campinas: Autores Associados, 2006.

SMOLE, Kátia Stocco, DINIZ, Maria Ignez, MILANI, Estela. **Jogos de matemática de 6º a 9º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.