

## POTENCIALIDADE DO JOGO TRIMINÓ NA FEIRA CIENTÍFICA DA ESCOLA ESTADUAL PROF. BERNARDINO PEREIRA DE BARROS

Francileide Valente Dória<sup>1</sup>  
Áurea Maria Valente Rodrigues<sup>2</sup>  
Danielly de Jesus Silva Ferreira<sup>3</sup>  
Suellen Cristina Queiroz Arruda<sup>4</sup>

### RESUMO:

O presente trabalho consiste no relato de experiência da aplicação de um jogo matemático conhecido como Triminó na Feira Científica da E.E.E.F.M. Prof. Bernardino Pereira de Barros, localizada no município de Abaetetuba, no estado do Pará, desenvolvido com estudantes do Ensino Médio por meio do Programa de Residência Pedagógica. Nosso objetivo é ensinar operações matemáticas básicas com números inteiros através de atividades lúdicas para estimular o desenvolvimento da criatividade e do raciocínio lógico. O jogo contém trinta e duas peças no formato de triângulos equiláteros, sendo confeccionada com madeira de miriti (palmeira típica da Amazônia), cartolina e cola. Os resultados apontam que o material didático potencializou a aprendizagem das operações envolvendo números inteiros, proporcionando interesse e dinamismo ao processo de ensino, além de desenvolver habilidades em resolver cálculos mentais de forma ágil e prazerosa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Triminó; Matemática; Relato de experiência; Feira científica; Residência Pedagógica.

### 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho consiste na apresentação de um relato de experiência da aplicação de um jogo matemático chamado Triminó, produzido por duas alunas da 2ª série do Ensino Médio da escola Prof. Bernardino Pereira de Barros, sob a orientação da professora preceptora e bolsistas do Programa de Residência Pedagógica (PRP), que foi apresentado na Feira Científica da supracitada escola com o objetivo de

---

<sup>1</sup> Graduanda em Licenciatura em Matemática, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica (PRP), Universidade Federal do Pará (UFPA), Campus Universitário de Abaetetuba, [leidevalente27@gmail.com](mailto:leidevalente27@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduanda em Licenciatura em Matemática, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica (PRP), Universidade Federal do Pará (UFPA), Campus Universitário de Abaetetuba, [aureavalenterodrigues@gmail.com](mailto:aureavalenterodrigues@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduada em Licenciatura em Matemática/Preceptora, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica (PRP), Universidade Federal do Pará (UFPA), Campus Universitário em Abaetetuba, [daniellysferreira@yahoo.com.br](mailto:daniellysferreira@yahoo.com.br);

<sup>4</sup> Doutorado em Matemática/Coordenadora de área, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica (PRP), Universidade Federal do Pará (UFPA), Campus Universitário em Abaetetuba, [scgarruda@ufpa.br](mailto:scgarruda@ufpa.br).

ensinar operações matemáticas básicas com números inteiros através de atividades lúdicas para estimular o desenvolvimento da criatividade e do raciocínio lógico.

De acordo com Baumgartel (2016), os jogos inseridos no contexto escolar propiciam o desenvolvimento de habilidades, bem como auxiliam no processo de aprendizagem de conceitos matemáticos, permitindo a construção de conhecimento pelos alunos. Na mesma direção, Ribeiro (2012) destaca a relevância dos jogos nas aulas de matemática, centralmente, devido a sua potencialidade para o desenvolvimento do pensar matemático.

Além disso, Nascimento et al. (2019) nos diz que o uso de jogos, mais especificamente o Triminó, tem se mostrado uma ferramenta complementar no processo de ensino e aprendizagem, trazendo resultados positivos e contribuindo de forma positiva para aquisição e desenvolvimento de conceitos e habilidades matemáticas. Diante disso, a utilização de jogos surge como um método de ensino capaz de desenvolver as habilidades cognitivas dos estudantes, possibilitando a aprendizagem da matemática de forma dinâmica e participativa.

Nesse contexto, o PRP torna possível o diálogo entre a teoria e a prática ao promover experiências pedagógicas baseadas na construção de materiais didáticos para o ensino de conteúdos matemáticos. Santana, Júnior e Duarte (2023) argumentam que o PRP possibilita ao residente criar e desenvolver metodologias de ensino eficazes e alinhadas com as demandas atuais, que contribuirão para o desenvolvimento das competências necessárias para o exercício da docência.

Assim, a participação no PRP oferece uma oportunidade de troca de conhecimentos entre professores e estudantes da Universidade e das escolas de educação básica, criando um ambiente propício à inovação no ensino por meio de recursos metodológicos e à aquisição de novas experiências que potencializem a aprendizagem dos alunos.

## **2 METODOLOGIA**

O Triminó é um jogo semelhante ao dominó, porém, as suas peças possuem o formato de triângulos retângulos. O objetivo do jogo continua o mesmo: cada um dos jogadores deve encaixar as suas peças que correspondem com um dos lados das peças disponíveis na mesa. Vence o jogador que terminar as peças primeiras.

O Triminó desenvolvido por duas alunas da 2ª série do Ensino Médio, sob a orientação da preceptora e licenciandas do curso de Matemática da Universidade Federal do Pará vinculadas ao PRP, é uma versão diferente do Triminó tradicional, ao invés de cada um dos lados do triângulo ter uma representação de 0 a 5, eles possuem uma expressão matemática envolvendo números inteiros ou expressamente um número inteiro escrito. O jogo é constituído por 32 peças confeccionadas com madeira de miriti (palmeira típica da Amazônia), cartolina e cola.

Após a confecção do material didático, as alunas começaram os preparativos para a apresentação do trabalho na feira. Sob a orientação das residentes, as expositoras estudaram o conteúdo matemático envolvido e treinaram as regras e o tempo necessário para a execução de cada partida do jogo, de maneira que se sentissem seguras em apresentar no dia do evento.

**Figura 1:** Elaboração do Triminó.



Fonte: Acervo PRP, 2023.

A Feira Científica aconteceu na quadra esportiva da E.E.E.F.M. Prof. Bernardino Pereira de Barros, localizada no município de Abaetetuba, no estado do Pará, no dia 18 de outubro 2023, com a exposição de diversos trabalhos desenvolvidos pelos alunos da própria escola.

Durante a apresentação do jogo Triminó na feira, as duas alunas expositoras distribuíam as cartas em cima da mesa e explicavam o objetivo do jogo aos visitantes. Em seguida, as alunas explicavam as regras do jogo, demonstrando como resolver as operações matemáticas contidas nas cartas e mostravam como as peças deviam ser encaixadas de acordo com resultado obtido. Por fim, as expositoras informavam sobre

o tempo estipulado de 30 segundos para cada jogada na mesa, e se acaso o jogador errasse o resultado passaria uma rodada sem jogar. Venceria o jogador que não ficasse com nenhuma peça nas mãos no fim do tempo determinado para cada partida.

Após cada apresentação do jogo, quatro visitantes eram convidados a participar de uma partida. Escolhidos os jogadores, as 32 (trinta e duas) peças do Trimínó eram divididas entre os quatro jogadores, assim cada um jogador ficava com 8 (oito) peças nas mãos. O jogo iniciava com o jogador que tivesse com a carta cuja alguma operação resultasse em 0 (zero).

**Figura 2:** Exposição do Trimínó.



Fonte: Acervo PRP, 2023.

O Trimínó por possuir regras simples e ser confeccionado em material típico da região de Abaetetuba atraiu um grande público ao longo de toda a feira. Os visitantes se aglomeravam para aprender as regras do jogo e faziam equipes para competir. A cada jogada de um participante, as expositoras diziam se o resultado estava correto ou não. Caso algum visitante, jogador ou não, tivesse dúvidas, as alunas explicavam como se chegava no resultado.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Como resultado da aplicação do jogo Trimínó, observou-se que o material didático, por ser um material que estimula a agilidade de resolver cálculos mentais rapidamente, proporcionou dinamismo para o aprendizado de operações com

números inteiros, despertando interesse e possibilitando uma forma de ativar o raciocínio lógico matemático. Foi perceptível que tanto os alunos quanto os visitantes da feira que participaram do jogo compreenderam o assunto, esta verificação constatada principalmente no momento em que os jogadores conseguiam encaixar as peças corretamente.

Além disso, no momento da aplicação do jogo na feira, notou-se que os alunos apresentavam dificuldades de entender as operações com números inteiros, porém, ao longo das jogadas, os participantes com dificuldades já conseguiam encaixar cada peça em seus resultados corretamente quando foram incentivados e desafiados. Houve bastante envolvimento e interação entre todos, expositores e visitantes, tornando a apresentação do jogo Triminó bem dinâmico e participativo.

Tais resultados constata os argumentos de Nascimento et al. (2019) e Ribeiro (2012) quando afirmam que a utilização de atividades lúdicas no ensino de matemática contribui de maneira positiva para a aquisição e aprimoramento de conceitos e habilidades matemáticas, além de estimular o pensamento matemático. Essas práticas pedagógicas são fundamentais para superar a ideia de que a matemática é uma disciplina difícil, pois os jogos se tornam instrumentos educacionais que promovem à exploração de hipóteses, a reflexão, a tomada de decisões, a argumentação e a organização que estão intrinsicamente ligadas ao raciocínio lógico.

Portanto, podemos dizer que a aplicação do jogo Triminó na Feira Científica da escola Prof. Bernardino Pereira de Barros potencializou a compressão das operações matemáticas envolvendo números inteiros, visto que despertou de forma dinâmica e prazerosa a rapidez do raciocínio mental em resolver os cálculos matemáticos.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A aplicação do jogo Triminó na Feira Científica da escola Prof. Bernardino Pereira de Barros foi satisfatória, proporcionando uma forma lúdica para aprender conteúdos matemáticos de modo que os alunos pudessem interagir entre si. No decorrer de todo o processo, as alunas expositoras, sob a orientação da preceptora e das residentes, conseguiram desenvolver e apresentar um material didático capaz de motivar os alunos visitantes a aprender Matemática de forma diferenciada utilizando a ludicidade.

As potencialidades do jogo Triminó no ensino da Matemática vêm somar na construção da prática docente pelas bolsistas do Programa de Residência Pedagógica, contribuindo na busca de métodos de ensino que despertem interesse nos alunos e desenvolvem habilidades cognitivas nos estudantes, enriquecendo assim o aprendizado em sala de aula

## 5. AGRADECIMENTOS

Nossos agradecimentos à CAPES, por todo o apoio através do Programa de Residência Pedagógica (PRP), que muito vem contribuindo com a nossa formação profissional. À preceptora do PRP da Escola Bernardino Pereira de Barros, Danielly de Jesus, pela parceria, apoio, carinho, paciência e dedicação no decorrer deste projeto. Nossa gratidão também à Profa. Dra. Suellen Cristina Queiroz Arruda, orientadora de área do PRP, por proporcionar experiências incríveis e oportunidades em nossa trajetória acadêmica.

## REFERÊNCIAS

- BAUMGARTEN, P. **O uso de jogos como metodologia de ensino da matemática.** *In: Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós-graduação em Educação Matemática (EBRAPEM), XX., 2016. Anais [...]. Curitiba, 2016.*
- ARAÚJO, V. M. et al. **O triminó como ferramenta complementar no ensino das equações do 1º grau no 7º ano.** *In: Seminário Institucional Acadêmico-Científico de PIBID/FBJ: “Experiências da Docência e suas Contribuições à Formação Acadêmica nas Licenciaturas”, II., 2019. Anais [...]. Belo Jardim (PE) FBJ, 2019.*
- RIBEIRO, F. D. **Jogos e modelagem na educação matemática.** 1. ed. Curitiba: InterSaberes, 2012.
- SANTANA, L. J.; JUNIOR, G. M. G.; DUARTE, V. M. B. **Relato de experiência do projeto residência pedagógica na formação do docente de matemática: uma perspectiva interdisciplinar.** *In: Encontro Nacional das Licenciaturas (ENALIC), IX., 2023. Anais [...]. Pernambuco, 2023.*