

## Jogos Matemáticos e Pensamento Computacional: Uma Experiência Lúdica com Estudantes de AH/SD

### RESUMO

O projeto Matemática Acessível busca promover a inclusão de estudantes com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD) por meio do ensino de matemática e Pensamento Computacional. Neste relato de experiência, descrevemos a aplicação de jogos matemáticos em dois encontros com alunos do 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. Os jogos Jogo dos Palitos, Sudoku e Fantan foram utilizados para introduzir conceitos fundamentais do Pensamento Computacional, como decomposição de problemas, reconhecimento de padrões, abstração e algoritmização. A metodologia baseou-se na aplicação de atividades desplugadas, explorando abordagens lúdicas e colaborativas para tornar o aprendizado mais acessível e motivador. Os resultados demonstraram que os estudantes apresentaram grande engajamento nas atividades em grupo, desenvolvendo estratégias de resolução de problemas e aprimorando o raciocínio lógico. Entretanto, observou-se uma dificuldade na formalização das estratégias em linguagem matemática, o que reforça a importância de mediações pedagógicas. Além disso, notou-se que os estudantes preferiram desafios mais complexos, indicando uma necessidade de ajuste na progressão das atividades. O projeto, que se mantém em andamento, agora avança para intervenções plugadas, consolidando os conceitos explorados por meio do uso de tecnologia e ferramentas digitais.

**Palavras-chave:** Altas Habilidades/Superdotação, Pensamento Computacional, Jogos Educacionais.

