

O JOGO DE TABULEIRO DESAFIO IMPERIAL COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE ARITMÉTICA

Tainara Gomes Paiva ¹, Victor Emanuel Gomes Rodrigues ², Ana Cláudia Mendonça Pinheiro³

¹ Licenciatura em Matemática, IFCE, Sobral, CE, tainara.gomes.paiva09@aluno.ifce.edu.br.

² Licenciatura em Matemática, IFCE, Sobral, CE, victor.emmanuel.gomes09@aluno.ifce.edu.br.

³ Licenciatura em Matemática, IFCE, Sobral, CE, ana.pinheiro@ifce.edu.br.

A inserção de jogos na sala de aula como estratégia de ensino tem ganhado cada vez mais espaço nos planejamentos escolares. Isso se deve ao fator lúdico desse tipo de atividade, pois esse método promove uma constante evolução a partir do processo de construção do conhecimento, que vai da imaginação à abstração de ideias em sala de aula. A BNCC destaca a importância da utilização desse recurso para a promoção de habilidades alinhadas aos objetivos educacionais, dando assim a liberdade aos professores de introduzi-los em sala de aula. O objetivo deste estudo foi compreender como o jogo Desafio Imperial pode ajudar no ensino de conceitos de aritmética. Os procedimentos metodológicos consistiram na criação, elaboração e testagem do Jogo Desafio Imperial com o conteúdo de aritmética. A fase de teste foi realizada por meio de uma atividade de extensão do Dia da Consciência Negra em Novembro de 2023 durante a atuação como bolsista do PIBID. Inicialmente foi apresentado o jogo, que consistia em um tabuleiro semelhante ao Ludo, e cartas que continham problemas aritméticos. Em cada rodada, de forma aleatória, um aluno escolhia uma carta para resolver, caso a resposta estivesse correta eles tinham direito a jogar um dado e avançar nas casas do tabuleiro. Se tornava vencedor aquele que respondesse corretamente mais problemas e chegasse à coroa, ou seja, o centro do tabuleiro. A avaliação foi feita após o jogo através da contagem dos acertos das cartas-problema, onde foi observado se eles já possuíam conhecimento prévio e quais as principais dificuldades dos mesmos a cada conteúdo abordado nos problemas. Dentre os quatro alunos, observou-se que o aluno vencedor demonstrava habilidades mais sólidas nos problemas aritméticos propostos, contando com 80% dos acertos de todas as suas cartas problemas. Por outro lado, 75% dos alunos apresentaram dificuldades ao responder perguntas que envolviam operações com frações e potenciação e apresentavam uma certa persistência no erro. Os dados coletados indicam que o jogo facilita a compreensão dos conteúdos e incentiva os alunos a terem uma participação ativa. Além disso, a aplicação do jogo revelou que a interação lúdica ajuda a identificar dificuldades e permite que alunos mais confiantes auxiliem os colegas. Dessa forma o uso de jogos na educação alinhados aos princípios da BNCC, torna o aprendizado mais significativo e prazeroso.

Palavras-chave: Oficinas Pedagógicas; Aritmética; Jogo

Agradecimentos: À CAPES, ao PIBID e ao IFCE pela oportunidade que nos têm dado de desenvolvimento profissional e pessoal.