

Experiência vivenciada no PIBID Matemática: Jogos matemáticos que exploram a porcentagem de forma lúdica e colaborativa

Ana Clara da Silva Soares Gomes¹, José Manoel de Sant'ana Neto², Mariana Castro de Aquino³, Profa Dra Vania de Moura Barbosa Duarte⁴

¹Universidade de Pernambuco - UPE - Campus Mata Norte: anaclara.gomes@upe.br

²Universidade de Pernambuco - UPE - Campus Mata Norte: josemanoel.santana@upe.br

³Universidade de Pernambuco - UPE - Campus Mata Norte: mariana.castroa@upe.br

⁴Universidade de Pernambuco - UPE - Campus Mata Norte: vania.duarte@upe.br

INTRODUÇÃO

O ensino de porcentagem, apesar de sua ampla aplicabilidade no cotidiano, é frequentemente considerado um conteúdo abstrato e desmotivador pelos estudantes do Ensino Médio. Esse cenário é agravado pelo predomínio de metodologias tradicionais, que priorizam a memorização em detrimento da compreensão conceitual. Diante desse contexto, o uso de jogos matemáticos configura-se como uma estratégia didática potente para tornar a aprendizagem mais significativa e atrativa. A proposta da oficina desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) surgiu da necessidade de explorar metodologias ativas, capazes de estimular o protagonismo estudantil, a criatividade e o raciocínio lógico. A experiência foi realizada com alunos do 2º ano do ensino médio em uma escola localizada em Nazaré da Mata-PE, e culminou na apresentação das produções em outra escola, localizada no município de Carpina-PE, mas que também é sede do programa, promovendo um espaço de socialização e valorização das aprendizagens construídas.

METODOLOGIA

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório, pautada na observação participante. O campo de estudo foi a escola citada anteriormente, contando com a participação de estudantes do 2º ano do Ensino Médio. A oficina foi estruturada em duas etapas. No primeiro momento, os participantes foram convidados a experimentar alguns dos jogos didáticos sobre porcentagem previamente elaborados pelos integrantes do PIBID, como forma de perceberem a aplicabilidade do conteúdo em situações lúdicas. Em seguida, os alunos foram desafiados a criar, em pequenos grupos, jogos inéditos que envolvessem o conceito de porcentagem, definindo nome, objetivo, regras e a forma de inserção do conteúdo matemático. Entre as propostas, surgiram jogos de tabuleiro, cartas e roletas, com temáticas relacionadas a descontos, promoções, impostos e finanças pessoais. Ao final, a coleta de dados ocorreu por meio de registros escritos, fotográficos e relatos reflexivos dos participantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A oficina evidenciou um elevado nível de engajamento, criatividade e colaboração por parte dos estudantes. A dinâmica lúdica estimulou o raciocínio lógico e a aplicação prática dos conceitos de porcentagem, tradicionalmente abordados de maneira abstrata em sala de aula. Destaca-se que os jogos criados refletiram situações do cotidiano dos alunos, como promoções comerciais, cálculo de impostos, aumento de preços e planejamento financeiro, favorecendo a interdisciplinaridade e o desenvolvimento de competências importantes para a formação cidadã. A socialização dos jogos no ambiente escolar ampliou o alcance da proposta, consolidando um espaço de protagonismo estudantil e de valorização das produções pedagógicas. A análise dos registros apontou que o uso de metodologias ativas, como o desenvolvimento de jogos, contribui significativamente para o fortalecimento da aprendizagem significativa e para o aprimoramento das relações dos estudantes com a matemática. Essa constatação está em consonância com autores como Freire (1996), que defende a valorização da autonomia do educando, e Antunes (2003), que destaca o potencial dos jogos no estímulo às inteligências múltiplas.

REGISTROS

A seguir são apresentados registros fotográficos da experiência em questão: tanto na sala de aula da escola campo quanto no evento da Semana da Matemática 2025.



Figuras 3 e 4 - Jogos na escola campo
Fonte: Autores.



Figura 5 e 6 - Jogos no evento
Fonte: Autores.

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização da oficina de jogos matemáticos sobre porcentagem proporcionou uma experiência enriquecedora para os estudantes, que puderam compreender e aplicar os conceitos de forma prática, criativa e colaborativa. A atividade permitiu que os alunos participassem ativamente do processo de aprendizagem, desenvolvendo jogos que dialogaram com situações reais e do cotidiano, como promoções, impostos e cálculos financeiros. Além disso, a apresentação dos jogos na escola reforçou a importância de práticas pedagógicas que valorizam a participação e o protagonismo estudantil. Conclui-se que o uso de jogos como estratégia didática contribui significativamente para tornar o ensino da matemática mais interessante e próximo da realidade dos alunos, favorecendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e motivador.

REFERÊNCIAS

- FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das inteligências múltiplas na escola. Petrópolis: Vozes, 2003.

Figuras 1 e 2 - Jogos na escola campo
Fonte: Autores.