

BANCO IMOBILIÁRIO: APRENDENDO E JOGANDO COM HISTÓRIA E MATEMÁTICA ODS (04)

Pietra Frade de Sousa (Colégio Max)
Larissa Breve Foroni (Colégio Max)

A dinâmica e o uso de jogos educativos em sala de aula contribuem de forma significativa para a concentração, a motivação e a melhoria da aprendizagem, pois permitem que o cérebro dos alunos “descanse” dos métodos tradicionais ao mesmo tempo em que assimilam o conteúdo de maneira lúdica, criativa e divertida. Entre os vários recursos pedagógicos disponíveis, um dos exemplos mais marcantes é o jogo Banco Imobiliário, que possibilita integrar diferentes disciplinas em uma única atividade, como História e Matemática, criando um ambiente de estudo inovador, dinâmico e participativo. Na disciplina de História, o jogo é um recurso eficaz para compreender o surgimento e a ascensão da burguesia, classe social formada por proprietários de terras, capitais e meios de produção, que desde o fim da Idade Média passou a conquistar espaço político, econômico e cultural por meio do controle do comércio, do acúmulo de propriedades e da concentração de riquezas. Ao vivenciar no tabuleiro práticas como a compra e venda de imóveis, a disputa por territórios, o pagamento de impostos e a busca constante por prestígio e lucro, os estudantes conseguem perceber de forma prática, concreta e interativa como esse grupo cresceu, influenciou a sociedade e transformou as relações sociais de sua época. Já em Matemática, o jogo estimula o raciocínio lógico, a capacidade de planejamento e o pensamento estratégico, pois envolve cálculos de dinheiro, operações de adição e subtração, movimentação de valores positivos e negativos, além de noções de porcentagem, juros, investimentos e administração de recursos, aproximando conceitos abstratos da vivência cotidiana. Dessa forma, a atividade promove engajamento, cooperação entre os alunos, espírito crítico e aprendizagem significativa, mostrando que é possível aprender de modo participativo, leve e eficaz, enquanto teoria e prática se complementam de maneira natural e prazerosa.

Palavras-chave: jogos, Banco Imobiliário, burguesia, História, Matemática.