

ENTRE O LÚDICO E O APRENDER: EXPERIÊNCIAS COM O JOGO DIDÁTICO RANCH NUMÉRICO EM DIFERENTES CONTEXTOS EDUCATIVOS

Cintia Emanuelle Pereira da Silva

Graduanda em Matemática pelo IFPI campus Teresina Central
E-mail: cintia.emanuellepereira@gmail.com

Anna Beatriz Soares Siqueira

Graduando em Matemática pelo IFPI campus Teresina Central
annabeatrizss2807@gmail.com

Antonia Ravache Oliveira Silva

Docente do IFPI campus Teresina Central
ravache.oliveira@ifpi.edu.br

RESUMO

O presente relato descreve as experiências vivenciadas com a aplicação do jogo didático Ranch Numérico, desenvolvido durante a disciplina de Instrumentação de Ensino de Matemática I do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal do Piauí (IFPI) Campus Teresina Central. O material foi confeccionado com materiais recicláveis e de baixo custo, estruturado como um jogo de tabuleiro com cavalinhos coloridos que simulam uma corrida. O recurso foi aplicado em três diferentes contextos formativos: no Programa Partiu IF, no Projeto de Extensão “ReforçaMat” e no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), todos voltados às turmas do 9º ano do Ensino Fundamental. Em cada aplicação, o jogo foi utilizado como ferramenta para reforçar conteúdos, revisar questões do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) e promover a cooperação entre os estudantes. As experiências demonstraram resultados positivos, evidenciando o engajamento, a motivação e a aprendizagem significativa dos alunos. Além disso, a vivência contribuiu para a formação das licenciandas, que puderam articular teoria e prática, refletindo sobre a importância de metodologias ativas no ensino da Matemática.

Palavras-chave: jogo didático; aprendizagem significativa; Matemática; ludicidade.

1 INTRODUÇÃO

Diante da multiplicidade de ritmos e níveis de aprendizagem entre os estudantes, torna-se cada vez mais necessário a adoção de metodologias de ensino mais diversificadas que possibilitem uma aprendizagem significativa, conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que apresenta algumas das ações que caracterizam o currículo, a saber:

[...] selecionar e aplicar metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas, recorrendo a ritmos diferenciados e a conteúdos complementares, se necessário, para trabalhar com as necessidades de diferentes grupos de alunos [...] e

pôr em prática situações e procedimentos para motivar e engajar os alunos nas aprendizagens; [...]. (Brasil, 2018, p. 17).

Nessa perspectiva, a utilização de jogos educacionais pode representar uma abordagem estratégica e eficaz no processo de ensino e aprendizagem, pois promove o engajamento dos alunos por meio da ludicidade. Conforme Kishimoto (2011), quando os jogos são integrados ao ambiente escolar com uma intenção pedagógica clara, eles se tornam instrumentos que estimulam a construção do conhecimento, favorecendo a motivação e a participação ativa dos estudantes.

Diante disso, durante a disciplina de Instrumentação de Ensino de Matemática I, componente obrigatório do currículo do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal do Piauí (IFPI) Campus Teresina Central, foi proposto como resultado final da disciplina a construção de um recurso didático lúdico, atrativo e de baixo custo. Para tanto, foi desenvolvido o jogo Ranch Numérico, inspirado em uma corrida de cavalos e pensado inicialmente com o intuito reforçar as operações matemáticas fundamentais e posteriormente se adequando a outros conteúdos e finalidades.

A aplicação desse material didático foi realizada em diferentes contextos formativos: no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no Projeto de Extensão ReforçaMat e o Programa Partiu IF, o que possibilitou vivenciar na prática o potencial pedagógico do Ranch Numérico em distintas realidades escolares. A realização dessas experiências justificou-se pela intenção de investigar como o jogo poderia contribuir para a aprendizagem e para o desenvolvimento de habilidades matemáticas de forma mais significativa e colaborativa.

Dessa forma, este relato tem como objetivo apresentar as experiências vivenciadas com a aplicação do jogo didático Ranch Numérico nesses cenários educativos, bem como evidenciar o potencial da ludicidade como estratégia para tornar o ensino e a aprendizagem da Matemática mais significativos.

2 ATIVIDADES REALIZADAS

O material didático Ranch Numérico (Figura 1) foi concebido como um recurso pedagógico capaz de unir a ludicidade ao ensino da Matemática, com o propósito de tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e dinâmico. A confecção do jogo ocorreu de forma artesanal, utilizando materiais de baixo custo e recicláveis, como cartelas de ovos, tampinhas de garrafas PET, papelão e papel Etileno Vinil Acetato (EVA) coloridos, o que resultou em um

material visualmente interessante, sustentável e acessível para o contexto escolar. Sua estrutura consiste em um tabuleiro temático com cavaleiros coloridos que simulam uma corrida, o que desperta a curiosidade e o envolvimento dos estudantes. A proposta do jogo é que os grupos de alunos avancem no percurso à medida que acertam questões matemáticas, movimentando seus cavaleiros conforme o desempenho. Assim, o caráter competitivo e colaborativo da atividade contribui para que o aprendizado aconteça de maneira divertida.

Figura 1: Ranch Numérico



Fonte: Própria

A dinâmica do Ranch Numérico é simples, mas extremamente eficaz. Os alunos são organizados em grupos e cada equipe escolhe um cavaleiro para representá-la no tabuleiro. O mediador lança uma pergunta relacionada ao conteúdo trabalhado e o grupo que responder corretamente tem o direito de avançar uma casa no percurso. O jogo segue dessa forma até que um dos cavaleiros alcance a linha de chegada, simbolizando o grupo vencedor.

Como já mencionado, a aplicação do Ranch Numérico foi desenvolvida em diferentes contextos educativos, o que permitiu observar sua adaptabilidade e potencial didático. Todas as experiências foram realizadas com turmas do 9º ano do Ensino Fundamental de escolas públicas de Teresina, Piauí.

A primeira experiência com o jogo ocorreu na turma do Programa Partiu IF, implementado pelo Ministério da Educação (MEC) e ofertado no IFPI Campus Teresina Central. Nesse contexto, o jogo foi utilizado com o propósito de reforçar os conteúdos relacionados às operações básicas, proporcionando aos estudantes momentos de revisão e prática por meio de uma metodologia ativa. Durante essa experiência, observou-se que o caráter lúdico do jogo despertou o interesse dos alunos e favoreceu o engajamento coletivo. As discussões entre os componentes dos grupos e as trocas de estratégias entre os colegas tornaram o ambiente de aprendizagem mais significativo.

Figura 2: Experiências dos alunos do Partiu IF com o Ranch



Fonte: Própria, 2025.

O jogo também foi utilizado como proposta de intervenção em uma escola da rede Estadual de ensino, por intermédio de um Projeto de Extensão intitulado “ReforçaMat”, desenvolvido na disciplina Ciclo Extensionista 1-B pela turma do módulo IV do curso de Licenciatura em Matemática do IFPI Campus Teresina Central, atividade prevista pela curricularização da extensão (Piauí, 2022). Nesse contexto, a atividade ganhou uma nova dimensão, sendo utilizada não apenas como instrumento de reforço dos conhecimentos matemáticos, mas também como meio de preparação para a avaliação do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB). As questões elaboradas seguiram o formato da avaliação externa, o que permitiu aos alunos exercitar suas habilidades em um ambiente menos tenso e mais descontraído.

Figura 3: Experiências dos alunos do Projeto de Extensão ReforçaMat com o Ranch Numérico



Fonte: Própria, 2025.

Por fim, a vivência com o Ranch Numérico também aconteceu na escola de Campo do PIBID, onde as autoras do trabalho atuam como bolsistas, sendo aplicado novamente com

turmas do 9º ano. Assim como na experiência anterior, o jogo foi utilizado como ferramenta para revisar questões do SAEB e estimular a participação ativa dos alunos. Durante a dinâmica, observou-se um envolvimento significativo da turma, que demonstrou entusiasmo e colaboração em todas as etapas do jogo.

Figura 4: Experiências dos alunos do Pibid com o Ranch Numérico



Fonte: Própria, 2025

As experiências com a aplicação do Ranch Numérico proporcionou às licenciandas uma oportunidade valiosa de vivenciar a prática docente de forma mais próxima da realidade escolar, permitindo refletir sobre a importância de metodologias lúdicas no processo de ensino da Matemática.

Observou-se que o ambiente de aprendizagem matemática tornou-se mais leve, dinâmico e participativo, favorecendo não apenas o desenvolvimento das habilidades matemáticas, mas também as habilidades socioemocionais, como a cooperação e a comunicação entre os estudantes, previstas na BNCC.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, as experiências vivenciadas com a aplicação do Ranch Numérico revelaram resultados bastante positivos e significativos. Em todos os contextos, os alunos demonstraram entusiasmo, curiosidade e disposição para participar das atividades, o que evidencia o potencial motivador do jogo didático no processo de ensino e aprendizagem da Matemática.

Além disso, para os licenciandos envolvidos, o processo representou uma oportunidade formativa enriquecedora, possibilitando a articulação entre teoria e prática e a ampliação do olhar reflexivo e crítico sobre a importância das metodologias ativas na prática

docente. Assim, conclui-se que o Ranch Numérico se mostrou um recurso didático eficaz, capaz de integrar ludicidade, engajamento e aprendizagem significativa em diferentes contextos educativos.

AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem à professora Antonia Ravach, orientadora do trabalho, pelo apoio, incentivo e acompanhamento durante o desenvolvimento das atividades. Agradecem também à professora Leila Soares, professora de disciplinas Extensionistas do IFPI, pela orientação e oportunidade de participação no Projeto de Extensão ReforçaMat. Estendem os agradecimentos ao IFPI Campus Teresina Central, pelo incentivo à formação docente, aos professores do Programa Partiu IF, pelo acolhimento e colaboração durante as atividades, e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo apoio ao PIBID. Por fim, agradecem também aos alunos, professores e gestores das escolas parceiras, cuja participação e acolhimento dos projetos foram fundamentais para o êxito das experiências com o jogo Ranch Numérico.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ (IFPI). **Resolução Normativa nº 131/2022** - CONSUP/OSUPCOL/REI/IFP, de 25 de abril de 2022. Dispõe sobre as Diretrizes para a Curricularização da Extensão nos cursos de graduação. Piauí: Conselho Superior, 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. *In*: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011. p. 13-43.