

MARUJOS, QUAL DE VOCÊS QUER SER UM PIRATA? O USO DA LUDICIDADE PARA O ENSINO DE DIVISÃO EM UM CENÁRIO INCLUSIVO E COOPERATIVO

*Paulo Rogério de Souza Costa*¹ (UFG/IME – paulo_rogerio@discente.ufg.br)
*Matheus Moreira da Silva*² (UFG/CEPAE – matheus_moreira@ufg.br)

Resumo:

O presente trabalho tem como objetivo relatar uma prática pedagógica desenvolvida no estágio supervisionado, realizada com estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental do CEPAE/UFG, que teve como eixo metodológico o uso da ludicidade para o ensino das operações básicas da Matemática, com ênfase na divisão. A proposta baseou-se nos princípios do game design, compreendido como o processo criativo e de planejamento que orienta a construção de jogos — sejam eles digitais ou físicos —, visando integrar aprendizagem significativa e experiências lúdicas. O jogo pedagógico “Dividir os Mares” foi desenvolvido com o intuito de favorecer a inclusão, a cooperação e o protagonismo dos estudantes, possibilitando o fortalecimento dos conceitos de divisão, quociente, divisor, dividendo e resto em um ambiente de interação e diálogo. Durante a ação pedagógica, promoveu-se a reflexão coletiva e o trabalho em equipe, incentivando os alunos a tomarem decisões de forma colaborativa, em um contexto de escuta ativa e respeito à diversidade de raciocínios e ritmos de aprendizagem. Na dinâmica do jogo, cada grupo precisou definir estratégias para utilizar adequadamente seus recursos, realizando cálculos que determinavam a posição dos navios no tabuleiro (em um intervalo de 1 a 100) e a escolha de cartas que apresentavam diferentes desafios envolvendo divisão e multiplicação. A alternância constante das posições a cada rodada promoveu revisões espontâneas de conteúdos fundamentais, estimulando a memória, o raciocínio lógico e a cognição matemática. Os resultados observados indicam que a utilização de jogos pedagógicos em um cenário inclusivo potencializa a participação de todos os estudantes, favorecendo a aprendizagem cooperativa e a construção coletiva do conhecimento. Assim, a prática relatada reafirma a importância da ludicidade como estratégia de ensino que dialoga com a diversidade, valorizando diferentes formas de aprender e tornando o ensino da Matemática mais significativo e acessível.

Palavras-chave: Educação matemática; Prática formativa; Estágio; Jogos pedagógicos; Prática inclusiva.

¹ (Estudante da Licenciatura em Matemática - IME/UFG, paulo_rogerio@discente.ufg.br).

² (Doutor em Educação em Ciências e Matemática. Professor da Universidade Federal de Goiás - CEPAE/UFG, matheus_moreira@ufg.br.).