

VERSÃO FINAL DO RESUMO 3ª CIA - 3ª COMPANHIA DO CMC

CIDADE DA MATEMÁTICA: UM JOGO DE APRENDIZAGEM

Ana Eliza Gonçalves Ferreira (ana.eliza@cmc.g12.br)

Giovanni Pançardes Marangoni (26613@cmc.g12.br)

Este trabalho se propôs a criar um jogo de tabuleiro a fim de explorar experiências lúdicas e a gamificação na aprendizagem ativa da matemática. A dinâmica do jogo sugere que até cinco participantes, após lançarem um dado, a depender da região da "Cidade da Matemática" que estiverem, respondem a uma pergunta do tema e avançam mediante acerto. O vencedor será quem chegar primeiro ao "palácio das esmeraldas". As regiões do percurso são: praça da aritmética, floresta das frações, vila da porcentagem, vale dos problemas e desfiladeiro dos números. Pelo caminho são propostos desafios e ideias em diferentes níveis. Esse desenvolvimento empregou conteúdo matemático referente ao 6º ano do fundamental II. Foi estruturado em perguntas de baixo, médio e alto conhecimento, possibilitando aos jogadores momentos de raciocínios rápidos e também de pensamento mais assertivo. Se houver interesse pela aplicação do jogo para outros anos escolares ou outros contextos de aprendizagem, basta gerar novas questões que o jogo poderá ser adequado ao desejado. A motivação para a criação do jogo surgiu da reflexão de que a Matemática é uma disciplina bastante presente no cotidiano das pessoas, mas

nem sempre o desempenho escolar dos alunos é satisfatório. Quando se fala em aprendizagem da matemática é importante considerar que cada pessoa tem uma forma absorver e processar informações, assim não existe um método único que funcione para todos. A gamificação aplicada no contexto educacional indica um método promissor na aprendizagem. (LIMA et al. 2026). A gamificação desta forma explora de maneira lúdica diferentes estímulos cerebrais, aos quais são vistos e estudados ao longo do tempo juntamente com os jogos de tabuleiro, que são no contexto educacional uma alternativa pedagógica para trabalhar também competências emocionais. (RAMOS et al. 2022) Jogos de tabuleiro, neste contexto, é um método educacional de aprendizagem ativa que os estudantes participam de maneira direta no processo de aprendizagem. (MAGALHÃES et al. 2024).

Ao aplicar o jogo a alunos do 6º ano do fundamental II, foi possível perceber boa interação entre os participantes, uma aparente alegria pelo estudo em grupo e reações de satisfação ao acertarem as questões. A jogo de tabuleiro criado se mostrou como uma estratégia de gamificação na aprendizagem. Esse tipo de metodologia ativa pode contribuir para reduzir parcialmente a resistência dos alunos em relação à disciplina, promovendo um ambiente de aprendizado lúdico e colaborativo. Por meio do jogo de tabuleiro, foi possível verificar não apenas a aprendizagem dos conteúdos matemáticos pelos participantes, mas também observar como os envolvidos interagiram, elaboraram estratégias, respeitaram as regras e se envolveram na resolução das questões propostas. Durante o desenvolvimento do jogo, percebeu-se que a dinâmica e os desafios estimularam o interesse, a participação e a cooperação entre os jogadores, tornando o processo de aprendizagem mais significativo e prazeroso. A interação entre os participantes também contribuiu para a troca de conhecimentos e para o desenvolvimento do raciocínio matemático.

Dessa forma, conclui-se que a gamificação não deve ser compreendida apenas como uma forma de entretenimento, mas como uma importante estratégia pedagógica que pode contribuir para a construção do conhecimento matemático, tornando a aprendizagem mais dinâmica, participativa e significativa.

Palavras-chave: jogos; aprendizagem; matemática.