



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA OS DESAFIOS DE
ENSINAR E APRENDER NA ESCOLA PÚBLICA.

APLICAÇÃO DE JOGO DE TABULEIRO (CORRIDA MATEMÁTICA): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UM PROJETO DE INTERVENÇÃO NO PIBID

Eixo: Prática pedagógica e currículo escolar.

Subprojeto: Matemática

Filiação institucional: Universidade Estadual de Feira de Santana

Matheus Calixto de Oliveira (matheuscalixto608@gmail.com); Welberton Rios da Silva (welbertonfsa@hotmail.com); James Cloy Leite Cordeiro (decloy@hotmail.com); Jany Santos Souza Goulart (jssgoulart@uefs.br)

Palavras-chave: Jogo didático, Ensino de Matemática, PIBID.

INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é uma iniciativa vinculada a Política Nacional de Formação de Professores, que visa fomentar a formação de professores, proporcionando aos licenciandos a oportunidade de vivenciar o ambiente escolar, unindo teoria e prática (BRASIL, 2020). Neste contexto, este trabalho apresenta um relato de experiência de um licenciando em Matemática que participa do PIBID na Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), destacando o desenvolvimento de um projeto de intervenção no Colégio Estadual de Tempo Integral Assis Chateaubriand.

Na referida escola, há uma sala dedicada ao PIBID, equipada com diversos materiais educativos. Esse espaço foi reservado para ser um local de socialização, onde os alunos podem visitar para tirar dúvidas e manipular os materiais disponíveis. Observamos que os discentes frequentavam essa sala principalmente para buscar jogos didáticos, além disso, as atividades desenvolvidas pelos bolsistas que envolviam jogos eram as preferidas pelas turmas discentes. Com base nessa observação, decidimos desenvolver um jogo de tabuleiro intitulado corrida matemática.

METODOLOGIA

O projeto de intervenção foi elaborado com base nas discussões realizadas nos encontros formativos, na observação das turmas e auxílio ao professor e nas experiências formativas adquiridas ao longo da graduação. Durante o curso de licenciatura, foram abordadas diversas metodologias de ensino, dentre as quais se destacou a aprendizagem baseada em jogos, escolhida como fundamentação teórica para o desenvolvimento do referido trabalho. Nessa perspectiva, o propósito foi desenvolver um jogo didático cuja finalidade fosse aumentar o engajamento dos alunos, promover o desenvolvimento do raciocínio lógico por meio da resolução de problemas, incentivar a criatividade dos discentes e estabelecer um ambiente de aprendizagem harmonioso.

A primeira etapa no desenvolvimento do jogo foi elaborar esse material didático. Nosso objetivo foi criar um jogo físico que permitisse aos alunos manipular e interagir com o mesmo. Para tal, era preciso conseguir um tabuleiro que serviria de base para o jogo, e dentro da sala do (PIBID) existia uma peça similar que não estava sendo mais utilizado, chamado de régua de frações. Tratava-se de uma peça de MDF em formato quadrado cuja superfície era dividida em vários quadradinhos, e que seria ideal para a criação de um trajeto, pois o intuito era fazer uma corrida pelo tabuleiro. Sendo assim, medimos os lados desses quadradinhos e tratamos de replicá-los em três folhas de papel colorido (nas cores azul, rosa, amarelo e verde). Uma vez feito isso, cortamos e os colamos na tábua.

A escolha da cor não se trata apenas de um recurso visual ou estético, cada cor representa uma categoria de pergunta que o jogador terá que responder. Para implementar isso, produzimos 100 cartões, distribuídos da seguinte forma: 30 para cada categoria (correspondentes às cores) e 10 adicionais para prendas. A seguinte divisão de conteúdos foi feita para as cartas: rosas (MMC, MDC), azuis (conjuntos numéricos, intervalos reais e função afim), amarelas (raciocínio lógico matemático) e verdes (prendas).

Outro aspecto relevante do jogo didático é o seu sistema de pontuação, onde os jogadores ganham pontos por respostas corretas, e para aumentar a competitividade e o engajamento, implementamos um sistema de pontuação aleatória. No início de cada rodada, o participante gira uma roleta que determina a quantidade de pontos a ser atribuída, distribuídos pelos números 25, 50, 75 ou 100 pontos, que visa tornar o jogo mais dinâmico e imprevisível, estimulando a participação ativa dos jogadores. Pensando também na proximidade a cultura dos educandos, utilizamos pecinhas coloridas de madeiras com alguns personagens da cultura pop que os alunos gostam e os colamos nas peças, para indicar a posição de cada grupo na corrida.

O jogo didático é uma corrida de tabuleiro em que os jogadores avançam conforme o resultado do lançamento de dois dados a cada rodada. Ao parar em uma casa colorida, o jogador

deve responder a uma pergunta de uma carta da cor correspondente à cor da casa e posteriormente, girar a roleta para determinar a pontuação da rodada. Para conquistar esses pontos, o jogador deve responder corretamente à pergunta. Se acertar, seu grupo recebe a pontuação total, e caso erre, a questão é passada para as outras equipes, valendo metade da pontuação. O jogo é encerrado após as todas as equipes completarem o trajeto, só então, a pontuação de cada uma é somada e aquela que possuir a maior quantidade de pontos é declarada vencedora.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto foi implementado no turno vespertino em uma turma do primeiro ano do Ensino Médio na escola descrita, na aplicação os estudantes foram instruídos a se organizar em grupos de 5 ou 6 integrantes. Em seguida, lhes foi apresentada uma explicação detalhada das regras e objetivos da atividade, como descrita anteriormente.

Algo perceptível, foi que os alunos não tiveram dificuldade em compreender o conceito do jogo, além de demonstrar grande entusiasmo em participar da atividade. Huizinga (2010), destaca que os jogos didáticos criam uma atmosfera envolvente que captura a atenção dos participantes, os quais se tornam engajados na busca por soluções para os desafios propostos. Quanto mais competitivo o jogo, mais cativante ele se torna.

Figura 1 – Aplicação do jogo com os estudantes



Fonte: Autoria Própria.

No decorrer da implementação do jogo didático, ocorreram algumas situações em relação às questões das cartas que continham problemas envolvendo o Máximo Divisor Comum (MDC) e Mínimo Múltiplo Comum (MMC). Esse conteúdo foi incorporado à atividade a pedido do professor regente da turma, que visava desenvolver essa competência com os alunos. Notou-se que as questões relativas a esses conteúdos não eram respondidas, permanecendo em circulação entre os grupos sem solução. Desse modo, optamos por remover as mesmas na segunda aplicação. Quanto às demais questões, observou-se que os alunos, em

geral, não tiveram dificuldades significativas em respondê-las, quando um jogador não sabia a resposta, repassava ao seu grupo, que discutia e, geralmente, conseguiam encontrar a solução correta.

Após a conclusão da atividade, coletamos o feedback da turma em relação ao jogo, identificando os pontos positivos e negativos. Com base nessas informações, fizemos ajustes para corrigir alguns dos problemas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências e resultados obtidos com a aplicação do jogo didático evidenciaram que a utilização de novas metodologias contribui significativamente para a promoção e motivação do processo de ensino-aprendizagem, favorecendo a integração entre teoria e prática.

Os jogos didáticos são ferramentas valiosas para o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico-dedutivo, criatividade, estratégia, coordenação e interação. A natureza lúdica dos jogos torna as aulas mais atraentes para os alunos, incentivando a participação e o aprendizado de conteúdos matemáticos. No entanto, é fundamental utilizar essa metodologia com cautela, garantindo que o objetivo de promover a aprendizagem não seja comprometido e que a atividade não se torne uma mera brincadeira sem propósito educacional.

A participação no PIBID foi extremamente enriquecedora para minha formação docente, pois me permitiu vivenciar a realidade da sala de aula sob a perspectiva de um professor. Embora não tenha assumido a regência de uma turma, pude atuar como monitor, auxiliar os alunos e desenvolver atividades, incluindo o projeto mencionado neste trabalho. Essa experiência foi fundamental, pois me permitiu aplicar na prática uma das metodologias de ensino estudadas durante a licenciatura, desenvolvendo assim uma compreensão mais profunda das estratégias que posso adotar quando estiver à frente de minha própria turma.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid/pibid>. Acesso em: 31 de agosto de 2025.

HUIZINGA, J. Homo Ludens - vom Unprung der Kultur im Spiel. Editora Perspectiva S.A. 2010. 4ª edição – reimpressão. São Paulo - SP - Brasil