

JOGO LUDO: A MATEMÁTICA NA CONFECÇÃO DO TABULEIRO

ODS. 4 – Educação de Qualidade

Tayná Elias dos Santos¹

Adriano Silva Nascimento²

Lucas Queiroz Cordeiro de Moura³

Erenilda Severina da Conceição Albuquerque⁴

RESUMO

Esta proposta tem como objetivo apresentar o material didático “Jogo Ludo: a Matemática na confecção do tabuleiro”, desenvolvido durante a execução das ações on-line do projeto de extensão “Sem Mais Nem Menos”, da Universidade Federal de Alagoas. A partir da construção do material, os estudantes puderam explorar conteúdos relacionados a números, geometria, probabilidade e desenvolver o raciocínio lógico por meio das jogadas. Ao final da atividade (realizada em formato de live), foi aplicado um questionário, cujos resultados evidenciaram dificuldades dos estudantes em alguns conteúdos matemáticos, especialmente em Geometria.

PALAVRAS-CHAVE: Material didático; Jogo de tabuleiro; Ensino de matemática.

¹ Licencianda em Matemática pela Universidade Federal de Alagoas. Email: tayna.santos@im.ufal.br.

² Licenciando em Matemática pela Universidade Federal de Alagoas. Email: adriano.nascimento@im.ufal.br.

³ Mestrando em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal de Alagoas. Email: lucas.moura@im.ufal.br.

⁴ Docente de Matemática da Educação Básica - Semed/Maceió e Seduc/AL. E-mail: erenildasev@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

O projeto de extensão “Sem mais nem menos” da Universidade Federal de Alagoas (Ufal) vem desenvolvendo ações voltadas ao ensino e aprendizagem de Matemática nas modalidades *on-line* e presencial (Sem mais nem menos, 2023). Dentre as ações, elaboramos o material didático “Jogo Ludo: a matemática na confecção do tabuleiro”, motivado pelas respostas de estudantes e professores a questionários.

Soares e Cavalheiro (2006, p. 28) afirmam que:

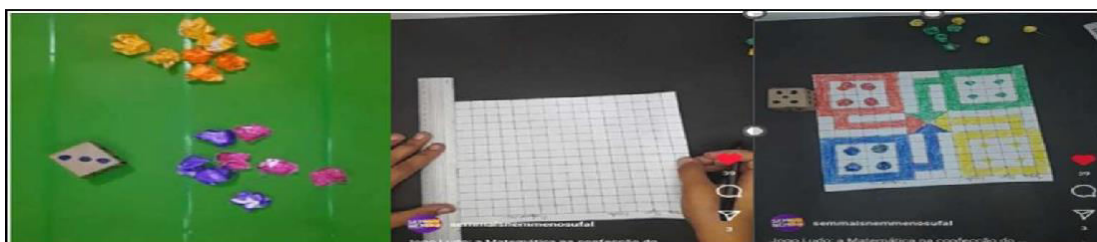
Ludo é uma versão ocidental popular do jogo hindu Pachisi. É jogado por dois, três ou quatro jogadores (no caso de quatro, é possível formar duas duplas). O tabuleiro quadrado tem um percurso em forma de cruz e cada jogador tem quatro peões. Um dado define os movimentos. Os peões de cada jogador começam na base de mesma cor. O objetivo do jogo é ser o primeiro a levar seus quatro peões a dar uma volta no tabuleiro e a chegar no ponto final marcado com sua cor.

Nosso objetivo é apresentar sobre a elaboração e a aplicação do material didático “Jogo Ludo: a matemática na confecção do tabuleiro”, que consiste na produção do jogo (tabuleiro, peças e dado) e aborda números, geometria plana, probabilidade e raciocínio lógico nas jogadas de forma divertida e dinâmica.

2 METODOLOGIA

O material didático é composto por um vídeo prévio com instruções para construção do dado e das peças do jogo (utilizando rolo de papel higiênico, papel, caneta e lápis para colorir), uma *live* de 60 minutos contendo o processo de elaboração do tabuleiro do jogo por meio de dobraduras, o contexto histórico, a matemática presente nele, as regras e a realização de uma partida do jogo (Figura 1).

Figura 1: Registros do vídeo-prévio e da *live*



Fonte: Arquivos do grupo de extensão “Sem mais nem menos” (2023).

Por fim, disponibilizamos alguns itens e questionamentos para serem respondidos após a *live*. A atividade foi aplicada por meio da rede social *Instagram* do projeto e disponibilizado também na plataforma *YouTube*.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A atividade contou com a participação de 28 estudantes de duas escolas públicas do estado de Pernambuco, sendo 22 do 6º ano do Ensino Fundamental, 5 da 1ª série do Ensino Médio e 1 da 3ª série do Ensino Médio. Os participantes enviaram fotos dos tabuleiros construídos e responderam aos itens e questionamentos propostos.

Em relação à construção do tabuleiro do jogo, observou-se que 19 estudantes (67,86%) realizaram a atividade corretamente, 8 (28,57%) apresentaram falhas e 1 estudante (3,57%) não enviou a imagem solicitada.

No que se refere ao item (2), que abordava a identificação de figuras geométricas visíveis durante e após a construção do tabuleiro, 4 estudantes (14,29%) responderam conforme o esperado, mencionando figuras como círculo, triângulo, quadrado e retângulo. Os demais 24 estudantes (85,71%) acertaram parcialmente.

Por fim, destacamos o depoimento de um dos estudantes sobre a experiência:

Uma experiência até que boa. Pensava que, por ser Matemática, seria meio chato, porém vi que não é bem assim. O poder que a Matemática tem de nos ensinar é extraordinário, mas só será utilizável se soubermos o jeito certo de aplicar. E vocês estão sabendo!

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O material didático “Jogo ludo: a matemática na confecção do tabuleiro” traz, além da ludicidade e dinamismo, a possibilidade de uma nova experiência em estudar matemática, aproximando os estudantes da matemática do dia a dia e permitindo uma aprendizagem significativa. Assim, esperamos que este trabalho inspire professores e futuros professores de Matemática a promoverem atividades voltadas à realidade de seus estudantes.

REFERÊNCIAS

SEM MAIS NEM MENOS. **Sem mais nem menos** - Ufal. 2023. Disponível em: www.sem-mais-nem-menos.webnode.com.

SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa; CAVALHEIRO, Éder Tadeu Gomes. **O ludo como um jogo para discutir conceitos em termoquímica**. Química Nova na Escola, São Paulo, v. 22, n. 23, p. 27-31, maio 2006.