ISSN: 2358-8829

DO TABULEIRO À SALA DE AULA: APRENDENDO COM JOGOS DESPLUGADOS

Antonio Nunes de Souza Filho [1]
Flávia Manuelly Marques Ferreira [2]
Airon Inácio Alves de Lima [3]
Antônio Marcos da Silva Souto [4]

INTRODUÇÃO

Este projeto propõe o uso de jogos desplugados como recurso pedagógico estruturado para promover a aprendizagem significativa e inclusiva. A iniciativa buscou transformar conceitos teóricos em experiências concretas, visuais e colaborativas, especialmente voltadas para alunos com necessidades educacionais específicas. Por meio de dinâmicas lúdicas baseadas em algoritmos, padrões, sequências e resolução de problemas, os jogos atuam como mediadores cognitivos, favorecendo o desenvolvimento do pensamento computacional, reduzindo barreiras de aprendizagem e ampliando as formas de participação dos estudantes. Dessa forma, o projeto reafirma o compromisso com os princípios inclusivos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e do Desenho Universal para Aprendizagem (DUA), que favorece o acesso, a participação e a aprendizagem de todos os estudantes (NUNES; MADUREIRA, 2015).

A realização das atividades propostas com o uso de jogos foi possibilitada graças ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no qual foram desenvolvidos jogos com materiais de baixo custo que funcionam de forma tanto lúdica quanto dinâmica, com o objetivo de exercitar conteúdos abordados teoricamente em aulas tradicionais de forma lúdica e dinâmica. As atividades foram realizadas em turmas de 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal em Afogados da

[1] Graduando do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Pernambuco – (IFPE), ansf@discente.ifpe.edu.br;
[2] Graduanda do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Pernambuco – (IFPE), fmmf@discente.ifpe.edu.br;
[3] Graduando do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Pernambuco – (IFPE), aial@discente.ifpe.edu.br;
[4] Mestre em Matemática pela UFPB, Licenciado em Ciências com habilitação em Matemática. Professor EBTT do IFPE/Campus Afogados da Ingazeira, antonio.souto@afogados.ifpe.edu.br;

ISSN: 2358-8829

Ingazeira-PE, proporcionando aos estudantes uma participação mais ativa e estimulando o raciocínio lógico, a cooperação e o interesse pelas atividades propostas.

METODOLOGIA

A metodologia adotou uma abordagem qualitativa, com foco na gamificação como estratégia pedagógica, considerando a realidade das escolas, que podem apresentar limitações quanto à disponibilidade de equipamentos. Dessa forma, os jogos foram planejados para serem acessíveis e aplicáveis mesmo em escolas com infraestrutura limitada, garantindo a viabilidade da proposta e ampliando as possibilidades de ensino para alunos que necessitam de adaptações.

Para as intervenções em sala de aula, a metodologia se deu de modo que a aplicação das atividades não causasse prejuízo na execução das atividades previstas pelo cronograma acadêmico estabelecido pela escola. Dessa forma, as atividades foram aplicadas em momentos pontuais, após as explicações teóricas sobre os assuntos explorados, funcionando como recurso complementar para a consolidação da aprendizagem. Durante as atividades, foram observados aspectos como o engajamento dos estudantes, a participação nas dinâmicas propostas, a interação entre os colegas e as estratégias utilizadas para a resolução dos desafios apresentados pelos jogos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira atividade desenvolvida foi o “Bingo das Operações”, para revisão de cálculos básicos. Cada aluno recebeu uma cartela impressa no modelo comum já conhecido. E, durante a atividade, foram sorteadas operações que os alunos deveriam resolver para descobrir o valor a ser marcado. Por exemplo, se o número sorteado era 36, era colocado o 6x6 no quadro para representar esse valor e o aluno efetuava a operação a fim de chegar ao resultado .

A segunda atividade consistia em uma Batalha Naval em que as posições eram guiadas pelos eixos X e Y do plano cartesiano. Os alunos recebiam o plano em formato impresso e cada ponto era um quadrado para que desenhassem seus navios nos pontos que desejassem. Ao serem sorteadas as coordenadas, eles deveriam colorir de vermelho o navio atingido e de verde as “bombas” jogadas ao “mar”. Ambas as atividades

ISSN: 2358-8829

buscaram a prática de conteúdos que já estavam sendo estudados, por meio dos jogos, inserindo gamificação em regências comuns.

Para os alunos que possuíam alguma necessidade específica, alinhadas ao planejamento de uso de jogos, foram desenvolvidas atividades adaptadas, com um grau de dificuldade menor, mas sem deixar de abordar o conteúdo programado: 1. Um quebra-cabeça, em que eles recebiam uma tabela de dimensão 4x3 com uma operação em cada quadrado e um envelope com as peças que formavam o desenho, contendo um número no canto superior direito de cada peça. Ao realizarem a resolução da operação, junto ao seu tutor, os alunos deveriam buscar entre as peças aquela que possuía o resultado ao qual eles haviam chegado; 2. Um jogo da memória para revisão de frações, em que os pares eram formados por um cartão com o valor representado em formato numérico e outro representado pelo desenho da fração. Os alunos deveriam localizar os pares e após combinarem todos, colá-los no caderno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na experiência obtida no desenvolvimento do projeto, a proposta evidenciou que o uso de jogos desplugados favorece o desenvolvimento de competências matemáticas e de habilidades cognitivas essenciais. Essa abordagem torna o ensino da matemática mais dinâmico, participativo e orientado à construção de raciocínios lógicos e eficazes, fortalecendo a aprendizagem de forma significativa e inclusiva.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pelo financiamento da pesquisa através do fomento destinado ao Programa de Iniciação à Docência (PIBID). À professora da escola parceira, Elizângela Bezerra, que nos recebeu e acolheu nossas ideias e intervenções, sempre disposta a inovar no processo de ensino, e a escola Ana Melo, que abriu as portas para que pudéssemos atuar. Agradecemos também ao nosso supervisor, Antonio Souto, e ao nosso coordenador, Diego Rodrigues. Por fim, ao IFPE *Campus* Afogados, nossa segunda casa desde 2024.

ISSN: 2358-8829

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 14724**: Informação e Documentação - Trabalhos acadêmicos - Apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 28 jul. 2026.

MORAES, L. S. **Apresentação de Trabalhos Científicos**. São Paulo: Edgard Blücher; 1990. 465 p.

NUNES, Clarisse; MADUREIRA, Isabel. **Desenho Universal para a Aprendizagem**: construindo práticas pedagógicas inclusivas. Da Investigação às Práticas: Estudos de Natureza Educacional, Lisboa, v. 5, n. 2, p. 126-143, 2015. Disponível em: https://doi.org/10.25757/invep.v5i2.84. Acesso em: 29 set. 2026.