

# O JOGO BATALHA MATEMÁTICA E SUAS APLICAÇÕES NO ENSINO DE MATEMÁTICA BÁSICA

Elizeu Goncalves da Costa, Marcelo Ferreira de Melo

Além do déficit de conhecimento de conteúdos específicos, é sabido que por muitas vezes as dificuldades de aprendizado relativas à matemática surgem por conta de uma baixa maturidade intelectual no que diz respeito ao pensamento lógico-matemático por parte dos estudantes, que muitas vezes é consequência da falha dos seus instrutores em estimular tais cognições. Levando em consideração essa problemática e acreditando na possibilidade de propor uma solução capaz de resolver parcialmente as questões da falta de estímulos e do baixíssimo interesse dos alunos em aprender a disciplina, o pôster que será apresentado traz uma proposta de atividade que se baseia na estimulação cognitiva de jovens utilizando-se de artifícios lúdicos. O jogo Batalha Matemática (BM) é inspirado no famoso jogo Batalha Naval, no qual é simulada uma batalha entre navios. Enquanto no Batalha Naval o objetivo do jogador é afundar as embarcações do adversário - sendo necessário contar com bastante sorte para isso - para vencer uma partida de BM é necessário que o jogador tenha conhecimentos matemáticos básicos, agilidade para realizar cálculos e uma boa estratégia, além de boa memória em certas instâncias. O pôster conterá uma apresentação do jogo em que são introduzidas as regras, o cenário em que ocorrem as partidas e o contexto imaginário ligado à realização delas (para fins lúdicos). Os resultados esperados com a realização do jogo são um grande engajamento dos alunos na atividade, dada sua natureza lúdica e competitiva, e um consequentemente aprendizado matemático que ocorrerá de forma natural devido à presença de artifícios matemáticos intrínsecos à realização das partidas. Considerando que o jogo foi desenvolvido como subprojeto do PIBID para aplicação em uma escola pública de ensino fundamental e que o professor supervisor do projeto apoiou e elogiou a elaboração da atividade, conclui-se que a publicação do pôster possibilitaria um grande benefício pedagógico no meio em que se propõe a atuar.

Palavras-chave: MATEMÁTICA. ATIVIDADES LÚDICAS. JOGOS EDUCATIVOS.