



## JOGO TRILHA MATEMÁTICA COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DO TRATAMENTO DE INFORMAÇÃO

SILVA, P.W.A.<sup>1.</sup>; ALVES, W.M.<sup>2.</sup>; GONÇALVES ABRANTES, I.C.<sup>1.</sup>; RODRIGUES,  
W.P.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Matemática da UFVJM; <sup>2</sup> Docente da UFVJM, Campus do Mucuri

Objetivou-se com esta proposta construir um objeto educacional relacionado ao Tratamento de Informação, especificamente nos conteúdos de média, moda, mediana, frequência, porcentagem, leitura de gráficos e tabelas, para ser aplicada à educação básica, com o objetivo de ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem. O jogo Trilha Matemática consiste de um tabuleiro, tipo trilha, e um conjunto de *cards* com perguntas de múltipla escolha relacionadas à estatística, abordando também assuntos diversos da matemática. Os *cards* possuem pontuações de 1 a 3 pontos, que irão se converter no número de casas a percorrer na trilha. Para jogar são necessários no mínimo dois jogadores (ou duas equipes) que alternadamente irão retirar um *card* e ler a pergunta para seu adversário. O *card* foi elaborado de forma que apenas o leitor consegue ver a resposta, tendo a possibilidade de mostrar a pergunta para o jogador (ou equipe) que deverá respondê-la, como, por exemplo, quando houver gráficos e/ou tabelas, sem que ele veja a resposta. Caso o jogador (ou equipe) acerte a pergunta, irá avançar o número de casas indicado no *card*, caso contrário, irá voltar aquele número de casas. Na possibilidade da posição do jogador ser tal que não seja possível retornar o número de casas indicado, ele retornaria ao início. Vence quem primeiro chegar ao final da trilha. O ensino de matemática através de jogos é uma abordagem pedagógica que tem ganhado cada vez mais destaque no cenário educacional contemporâneo. Por meio da metodologia conhecida por *gamificação*, busca-se incorporar elementos lúdicos em contextos de aprendizagem, aumentando o engajamento dos alunos, promovendo a motivação e facilitando a aquisição de conhecimentos. Com o desenvolvimento do jogo, ficou evidente sua potencialidade para o ensino de estatística, pois além de divertido é muito versátil, podendo ser adaptado para qualquer temática pretendida e abrindo novas possibilidades para tornar o ensino mais dinâmico. A sua adaptabilidade torna possível que o(a) professor(a) organize sua turma da maneira que melhor convir, tendo em vista as diferentes realidades que podem ser encontradas nos ambientes de ensino. Espera-se portanto, que o jogo possa servir para o ensino não só da matemática, mas também como uma alternativa para outros educadores ensinarem e para que os alunos possam aprender de maneira lúdica e criativa.

**Palavras-chave:** Educação, Estatística, Gamificação, Metodologias Ativas

---

\*E-mail do autor principal: petrovsk.widley@ufvjm.edu.br