



Soroban em sala: uma abordagem baseada em jogos para o ensino de matemática.

José Pedro Sousa Bibiano

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia/josepedrobibiano@gmail.com

Henrique Liz Sande Flores

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia/202410317@uesb.edu.br

Resumo

O referido trabalho apresenta uma proposta de oficina matemática intitulada "A Jornada do Tesouro Matemático", cujo público alvo corresponde ao 1º ano do Ensino Médio. O objetivo principal é promover um resgate e fortalecimento do domínio dos alunos sobre as operações básicas (adição, subtração, multiplicação e divisão) de maneira dinâmica e lúdica, utilizando o Soroban como ferramenta central de apoio. A fundamentação teórica se baseia na aprendizagem lúdica e gamificada, à luz de autores como Karl Kapp e Luciane Maria Fadel que discutem acerca de como o uso de jogos em sala de aula pode aumentar o engajamento, motivação e compreensão dos alunos sobre conceitos matemáticos de escopo simples ou complexos. Para além, utilizamos das fundamentações de Shizuko Amaiwa e Ubiratan D'Ambrosio para compreender o papel do Soroban na sala de aula. A metodologia consiste em uma competição gamificada em equipes, na qual os estudantes avançam em uma espécie de "mapa do tesouro" ao resolverem corretamente desafios matemáticos propostos em cartas pré-fabricadas. Para a execução, serão utilizados Sorobans (físicos ou via aplicativo, conforme demanda), o mapa e as cartas de desafio (ambos físicos ou âmbito virtual). Como resultados parciais, esperamos o aperfeiçoamento do cálculo mental, bem como da agilidade no manuseio do instrumento, além do raciocínio lógico e conseqüentemente do trabalho em equipe. Considera-se que tal abordagem tem grande potencial em transformar a percepção dos alunos sobre a matemática, instigando e tornando o aprendizado cada vez mais significativo e prazeroso.

Palavras-chave: cultura, números, gamificação, ensino médio, etnomatemática.