



## O JOGO DE SUDOKU NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA COM A TURMA DE 2º DO ENSINO FUNDAMENTAL

Cristiane Barbosa da Silva Ebert<sup>1</sup>  
Breno Rafael Machado<sup>2</sup>  
Isaque da Silva Correa<sup>3</sup>  
Lauren Emanuelle de Jesus da  
Silva<sup>4</sup>  
Maria Eduarda Bonet da Silva<sup>5</sup>  
Mariana Agertte Damian<sup>6</sup>

**Instituição:** Escola Municipal Fundamental 15 de Novembro

**Modalidade:** Relato de Experiência

**Eixo Temático:** Matemática e suas Tecnologias

### INTRODUÇÃO

Este relato de experiência descreve a implementação do jogo de Sudoku como uma ferramenta educacional no ciclo de alfabetização, especificamente com uma turma de 2º ano do ensino fundamental. O objetivo desta experiência foi investigar como a inclusão do

<sup>1</sup> Cristiane Barbosa da Silva Ebert, professora do Ensino Fundamental I da E.M.F. 15 de Novembro, do Ciclo de Alfabetização, cris.cbs@outlook.com.br ..

<sup>2</sup> Breno Rafael Machado, estudante do 2º ano do Ensino Fundamental I da E.M.F 15 de Novembro, cris.cbs@outlook.com.

<sup>3</sup> Isaque da Silva Correa, estudante do 2º ano do Ensino Fundamental I da E.M.F 15 de Novembro, cris.cbs@outlook.com.

<sup>4</sup> Lauren Emanuelle de Jesus da Silva, estudante do 2º ano do Ensino Fundamental I da E.M.F 15 de Novembro, cris.cbs@outlook.com.

<sup>5</sup> Maria Eduarda Bonet da Silva, estudante do 2º ano do Ensino Fundamental I da E.M.F 15 de Novembro, cris.cbs@outlook.com.

<sup>6</sup> Mariana Agertte Damia, estudante do 2º ano do Ensino Fundamental I da E.M.F 15 de Novembro, cris.cbs@outlook.com.

Sudoku poderia contribuir para o desenvolvimento cognitivo e motivacional dos alunos nesse estágio de aprendizagem. A justificativa para essa experiência reside na busca por estratégias pedagógicas inovadoras que tornem o processo de alfabetização mais envolvente e eficaz.

## CAMINHO METODOLÓGICO

A experiência foi conduzida em uma escola de ensino fundamental com uma turma de 2º ano composta por 20 alunos. O período de implementação do Sudoku nas atividades curriculares foi de quatro semanas. O método adotado envolveu as seguintes etapas:

**Introdução ao Sudoku:** Os alunos foram introduzidos ao conceito do Sudoku e às regras básicas do jogo por meio de uma aula expositiva, que incluiu exemplos práticos.

**Atividades Lúdicas:** Foram fornecidos quebra-cabeças de Sudoku de níveis iniciais e adaptados à faixa etária da turma. Os alunos foram encorajados a resolver esses quebra-cabeças de forma individual e em grupos pequenos.

**Integração ao Currículo:** O Sudoku foi integrado às disciplinas de matemática e resolução de problemas. Os alunos foram desafiados a usar habilidades matemáticas, como identificação de números e lógica, na resolução dos quebra-cabeças.

**Acompanhamento e Feedback:** A professora acompanhou o progresso dos alunos, fornecendo feedback constante e orientações adicionais quando necessário.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

**Engajamento e Motivação:** Durante o período de implementação do Sudoku, observou-se um aumento significativo no engajamento dos alunos. Eles demonstraram entusiasmo em resolver os quebra-cabeças e frequentemente solicitavam mais desafios. Esse aumento na motivação foi fundamental para o processo de aprendizagem.

**Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas:** A experiência demonstrou que o Sudoku contribuiu para o desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos. Eles



# 7º MoEduCiTec

Mostra Interativa da Produção Estudantil  
em Educação Científica e Tecnológica

1º Mostra de Extensão Unijuí

O Protagonismo Estudantil em Foco

27 de outubro de 2023 - Unijuí - Campus Ijuí



aprimoraram suas habilidades de pensamento lógico, resolução de problemas e concentração. Além disso, o jogo promoveu o desenvolvimento da capacidade de raciocínio crítico.

**Melhoria na Socialização:** A inclusão do Sudoku em atividades de grupo incentivou a socialização entre os alunos. Eles trabalharam em equipe na resolução de quebra-cabeças mais desafiadores, o que melhorou as habilidades de comunicação e cooperação.

## CONCLUSÃO

A experiência de implementar o jogo de Sudoku como uma ferramenta educacional no ciclo de alfabetização com uma turma de 2º ano do ensino fundamental foi positiva e promissora. Os resultados indicam que o Sudoku não apenas aumentou o engajamento e a motivação dos alunos, mas também contribuiu para o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais. Além disso, o jogo promoveu a socialização e a cooperação entre os alunos.

Esta experiência sugere que a inclusão de jogos lógicos como o Sudoku pode ser uma estratégia eficaz para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem no ciclo de alfabetização. No entanto, é importante continuar pesquisando e adaptando abordagens pedagógicas para atender às necessidades específicas de cada turma e garantir um ambiente de aprendizado enriquecedor.

## REFERÊNCIAS

National Council of Teachers of Mathematics. (2009). Principles and Standards for School Mathematics. Reston, VA: NCTM.

Engelmann, Jaqueline. Jogos matemáticos : experiências no PIBID. / Jaqueline Engelmann. – Natal : IFRN, 2014. 156 p. ; il. Disponível em: [https://www.professoresdematematica.com.br/wa\_files/ufrn%20jogos%20matematicos%20-%20ebook.pdf].



# 7ª MoEduCiTec

Mostra Interativa da Produção Estudantil  
em Educação Científica e Tecnológica

1ª Mostra de Extensão Unijuí

O Protagonismo Estudantil em Foco

27 de outubro de 2023 - Unijuí - Campus Ijuí



Educação  
nas Ciências  
MESTRADO E DOUTORADO  
UNIJUI

