

Caminhos de Pasárgada

Vinícius F. Vasconcelos* (IC), Renato F. Merli (PQ)

* *v.f.v.math@gmail.com*

Palavras-Chave: Jogos, Topologia, Superfícies.

RESUMO:

Os jogos aparecem como uma forma lúdica de ensinar e aprender Matemática. Há diversas pesquisas sobre como os jogos na Educação Básica podem ser úteis no ensino de Matemática, seja para ajudar na compreensão de determinado conteúdo ou para despertar o interesse pela Matemática em si. Os jogos podem ser utilizados como meio de introduzir um determinado conteúdo matemático ou ainda como uma forma de resgatar conteúdos já aprendidos anteriormente. Na Educação Básica muitos professores já os utilizam dessa forma, contudo, no Ensino Superior, essa compreensão ainda é incipiente. Nesse sentido, procuramos desenvolver um jogo cujo enfoque está no Ensino Superior. A proposta é que, por meio do jogo que intitulamos *Caminhos de Pasárgada*, os alunos possam compreender conceitos de Topologia de Superfícies. Seu objetivo é introduzir os conceitos de superfície e de borda de uma superfície. A princípio, as superfícies que podem ser exploradas com o jogo são: Retângulo, Cilindro, Faixa de Möbius, Toro, Garrafa de Klein e Plano Projetivo. *Caminhos de Pasárgada* foi baseado no jogo *Tsuro Of The Seas*, de Tom McMurchie. Dentre as adaptações que realizamos está a mudança no tabuleiro e o acréscimo de outras peças (de escolha, de ciclo e de ação); também retiramos os monstros e os dados. O nome do jogo foi inspirado no poema *Vou-me Embora Pra Pasárgada*, que nos remete, segundo o próprio autor, Manuel Bandeira, “a uma paisagem fabulosa, um país de delícias”, e cuja temática reside em nos apresentar dois mundos distintos: o presente e o imaginário. O que também procuramos ao explorar o jogo. Vale salientar que o jogo pode ser adaptado para a Educação Básica. Desse modo, pretendemos neste minicurso apresentar o jogo, jogando-o, e, ao final, discutiremos outras possibilidades de ensino e as possíveis adaptações que pensamos para a Educação Básica.