

Projeto Boatemática – Gamificação E Interatividade Nas Aulas De Matemática

José Everaldo Luiz

Ana Cláudia Conceição Vasconcelos

Jael Moraes Ferreira

Introdução

O contexto atual tem mostrado que vários alunos não gostam de estudar matemática, apesar de ela estar sempre presente no cotidiano das pessoas. Entretanto, a matemática é parte primordial na formação do cidadão. Para que o aluno se interesse pela matéria o professor necessita estar atento as inovações tecnológicas que a sociedade atual impõe, não pode se isolar de todo o processo evolutivo tecnológico, que transforma a cada instante o mundo em que vivemos. Assim, é a busca por um ensino que seja significativo e prazeroso para o aluno, que proporcione um ambiente favorável a imaginação, a reflexão, a construção de conhecimentos matemáticos de forma participativa, crítica e atuante que nos leva a propor a inserção de jogos no ambiente educacional, de forma a conferir nesse ensino espaços lúdicos de aprendizagem.

Para Piaget (2005) a criança se apodera de um conhecimento podendo “agir” sobre ele, pois aprender é modificar, descobrir, inventar. Desta forma, uma função do professor é propiciar situações para que a criança construa seu sistema de significação, o qual, uma vez organizado na mente, será estruturado no papel, oralmente ou através de outras formas de expressão, tais como pintura, desenho, modelagem e encenação, entre outros. De acordo com Fofonca *et al.* (2018)

A gamificação é vista como uma facilitadora desta construção e organização e, quando aplicada no ensino da matemática estimula não somente a motivação e o engajamento dos alunos, mas também amplia as oportunidades da construção do raciocínio lógico, a prática do trabalho em grupo, o espírito de liderança e a competência saudável.

Com esse projeto procuramos verificar a possibilidade de introduzir a gamificação, que junto com o conteúdo, ajuda nas aulas tornando-as mais cativantes, interativas e com mais facilidade no processo de ensino aprendizagem destes alunos.

Objetivo

Objetivos geral

Utilizar os jogos para tornar a disciplina mais atrativa e compreensível para os alunos, facilitando a sua aprendizagem no período de ensino remoto.

Objetivos específicos

- Incentivar o estudo da matemática a partir da gamificação.
- Estimular a criatividade dos alunos para a criação dos jogos.
- Resolver e elaborar problemas que envolvam os assuntos trabalhados.

Metodologia

O projeto foi desenvolvido em turmas dos 7º e 8º anos durante o período remoto na Escola Joaquim Coutinho Correia de Oliveira, localizada no distrito de Apoti, da cidade de Glória do Goitá-PE, durante o mês de abril e maio de 2021. Participaram cerca de 25 alunos.

A sequência didática se deu da seguinte maneira:

- Inicialmente foram realizadas aulas teóricas por vídeo conferência, onde foram ensinados os assuntos no qual foram criados os jogos.
- Os alunos foram separados por grupos para o planejamento e criação dos jogos durante as aulas.
- Para a criação dos jogos foram necessários no total de 8 aulas, sendo 1 aula por semana e o restante das aulas de matemática foram destinadas para a parte teórica.
- Os assuntos trabalhados foram separados para as turmas de acordo com o cronograma de aula da escola. As turmas dos 7º anos trabalharam em cima dos assuntos: números naturais (4 operações) e polígonos e as turmas dos 8º anos ficaram com números naturais (4 operações), tabuada e fração.
- Através dos temas propostos pelo professor os jogos foram totalmente elaborados e pensados pelos alunos com o auxílio do docente para serem jogados presencialmente.
- Por fim, após a finalização dos jogos, os mesmos foram apresentados em sala para o professor da disciplina.

Resultados e Discussões

No início das aulas os alunos sentiram dificuldade, pois muitos não lembravam os assuntos. Devido à pandemia da COVID-19 vários alunos ficaram sem acesso diário as aulas e por isso sentiram um bloqueio com os assuntos ensinados. Após algumas aulas os alunos já se sentiram mais confortáveis e entendendo os conteúdos com mais facilidade. Produzir esses jogos os deixou mais motivados, facilitando o seu ensino aprendizagem, o que descomplica bastante a matéria trabalhada. Podemos avaliar os resultados obtidos a partir dos jogos criados pelos discentes, a criatividade e a adaptação dos jogos para as suas realidades foi um fator importante para avaliar os materiais criados. A participação dos alunos também foi avaliada como satisfatória, pois todos se dedicaram para aprender e dar o seu melhor na elaboração dos jogos.

Dessa maneira, podemos dizer que por meio dos jogos podemos trabalhar, de maneira lúdica, conteúdos importantes na educação matemática (SANTOS, 2004). Conseguimos estimular os alunos, a observar que os cálculos, fórmulas e exercícios podem ser interessantes. Jogando, os alunos vivem situações que, se comparadas a atividades repetitivas, exigem soluções vivas, pensadas, originais e rápidas.

Conclusão

Esse trabalho mostra que a utilização de jogos no ensino da matemática como recurso didático, pode sim proporcionar uma aprendizagem mais dinâmica e eficaz, permitindo uma construção do conhecimento matemático que vai além da imaginação, tornando mais compreensível e palpável para os alunos.

Referências

PIAGET E VYGOSTKY. **Pedagogia ao Pé da Letra**, 2013. Disponível em: <<https://pedagogiaaopedaletra.com/comparando-a-teoria-de-piaget-e-vygotsky/>>. Acesso em: 19 de agosto de 2021.

FOFONCA, E; BRITO, G; ESTEVAM, M; VILARDELL CAMAS, N. P. **Metodologias Pedagógicas Inovadoras**: contextos da educação básica e da educação superior. Curitiba (PR): Editora IFPR, 2018.

SANTOS, O. P. **Introdução à Sociologia**. 25ª Ed. São Paulo: Ática, 2004.