

APRENDENDO MATEMÁTICA: A INTERFACE DO JOGO COM A TECNOLOGIA

Clodoaldo Augusto Maroti; Uninove;

clodoaldo@reed.com.br

Aliny Felix Crespo; Uninove;

linylix@hotmail.com

Elis Regina Santos; Uninove;

elisregina.ssantos@hotmail.com

Maurício Rodrigues; Uninove; mauriciorodrigues007@hotmail.com

Rosangela A. Rocha Prata; Uninove;

rosangelarprata@gmail.com

Rosangela S. Nogueira da Silva; Uninove;

silva.rosangela@rocktmail.com

Samuel Lemos da Silva; Uninove;

Samuel_lemos@yahoo.com.br

Sandra Regina Traves; Uninove;

Sandratraves@bol.com.br

Tiago Ewandro de Lima Maia; Uninove;

tiagoewandro@hotmail.com

Amanda Apda.Lopes Duarte; Uninove;

amandalopezhta@gmail.com

Catharina de Oliveira Corcoll; Uninove;

catharina@uninove.br

Marcos Hyppolito. Mosqueira; E.E.Anhanguera;

mhmosqueira@outlook.com

Devido às necessidades vivenciadas na sala de aula este trabalho apresenta um relato de experiência desenvolvido com alunos do Ensino Fundamental utilizando a interface do jogo com a tecnologia para o ensino e/ou resgate de conceitos/ideias da Matemática. Kenski (2001) entende a tecnologia como algo a ser utilizado para a transformação do ambiente tradicional da sala de aula, buscando por meio dela criar um espaço em que a produção do conhecimento aconteça de forma criativa, interessante e participativa.

Starepravo (1999) afirma que os jogos são potencialmente favoráveis para trabalhar bloqueios que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos matemáticos. O estudo em questão foi desenvolvido pelos bolsistas PIBID divididos em dois grupos de 5 elementos cada um. O primeiro trabalhou com 30 alunos do 7º ano e o segundo com 35 alunos do 8º ano da E.E. Anhanguera. Os alunos, de cada série, foram subdivididos aleatoriamente em dois novos subgrupos para facilitar o trabalho no laboratório de informática. Desta forma, todas as atividades foram desenvolvidas em dois momentos intercalados entre a sala de aula convencional e o laboratório de informática que possui 17 computadores. Neste cada subgrupo acessou o site: <https://www.mangahogh.com/myschool/escolaanhanguera> sendo este um recurso baseado em games concebido para o ensino de matemática. As atividades matemáticas realizadas abordaram de forma interativa as quatro operações: adição, subtração, multiplicação e divisão como também a tabuada e a prática do cálculo mental. A prática realizada nos revelou que mesmo aqueles os alunos apáticos e desinteressados apresentaram uma maior integração com o grupo. Estes, também, passaram a frequentar com mais assiduidade a aula de matemática. De uma maneira geral os alunos adquiriram maior agilidade de raciocínio e demonstraram um maior grau de curiosidade em relação à Matemática. Devido a identificação destas turmas com a atividade desenvolvida e a estratégia utilizada a equipe PIBID organizou, a pedido dos alunos, um “Campeonato de Matemática” entre alunos/turmas.

Palavras-chave: tecnologia, jogos, ensino de matemática.