

“E SE EUCLIDES JOGASSE RPG?”: GAMIFICAÇÃO NOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE GEOMETRIA

Marcella Feitosa dos Santos¹

RESUMO

Tornar a aprendizagem estimulante e significativa é um desafio diário no cotidiano escolar, tanto por parte da comunidade estudantil que atualmente possui diversos estímulos que retêm sua atenção, quanto por parte da comunidade pedagógica, que precisa se reinventar na promoção de uma formação qualificada e na qual docentes de várias áreas precisam dialogar para proporcionar da melhor maneira possível a construção do conhecimento. As Metodologias Ativas, tem sido bastante utilizadas por contribuírem com a aprendizagem significativa e reflexiva a partir do protagonismo e ação direta de estudantes no processo de ensino-aprendizagem. A metodologia “*gamificação* do ensino” é muito atrativa nas aulas, por seu caráter lúdico, interativo e pelas possibilidades de adaptações às Tecnologias da Informação e Comunicação disponíveis. Especialmente nas aulas de Geometria de Euclidiana, não é tarefa simples utilizando apenas aulas expositivas, explicar sobre as relações e possíveis posicionamentos entre os entes primitivos ponto, reta e plano, ou ainda garantir a compreensão estudantil acerca dos conceitos de perímetro e área. Partindo da análise sócio-histórica e dos estudos de Vygotsky sobre o processo de ensino e aprendizagem, será apresentado um estudo de caso, de natureza qualitativa, no qual todas as etapas foram desenvolvidas de forma virtual e à distância através de ferramentas como AVA/Moodle e Formulários do Google (atividades assíncronas) os *games* “Retas, Planos e Disposições” e o “Distinguindo conceitos de Perímetro e Área”. Tais *games* buscaram capturar e avaliar as aprendizagens que cada estudante, partir da sua posição como objeto geométrico (como em jogos de *role playing game*, mais conhecidos como RPG), relacionados à temas da Geometria Euclidiana. É possível concluir que tal metodologia se mostrou bastante efetiva com relação à participação e engajamento estudantil nas aulas assíncronas e na consolidações de aprendizagens dos temas propostos. A proposta também propiciou bastante discussões e curiosidades nas aulas posteriores.

Palavras-chave: Ensino de Matemática, Jogos Educacionais, Metodologias Ativas, Geometria Euclidiana.

¹ Professora de Matemática do Colégio Agrícola Dom Agostinho Ikas das UFRPE - PE, marcella.fsantos@ufrpe.br;