



ENTRE JANELAS E CLIQUES: A MATEMÁTICA GAMIFICADA EXPERIENCIADA PELAS CRIANÇAS SITUADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL DA REDE MUNICIPAL DE PARIPUEIRA/AL NAS OLIMPÍADAS DO APLICATIVO DA MATIFIC

Rosely Maria Morais de Lima Frazão¹

INTRODUÇÃO

Os processos educacionais vivenciados junto às crianças situadas na primeira etapa da educação básica, tem seus limiares estruturados nas interações e na brincadeira. Entretanto, durante o período de atividades pedagógicas remotas, demandado pelos protocolos de segurança sanitária contra a pandemia da Covid-19, tanto o interagir quanto o brincar foram afetados de forma significativa.

Assim, métodos e metodologias, planos e planejamentos, saberes e fazeres, olhares e registros foram revisitados com a finalidade de continuar propondo aprendizagens e desenvolvimento às crianças. Neste ínterim, o presente trabalho buscou compreender as possibilidades cabidas na prática pedagógica proposta aos infantes por meio dos recursos tecnológicos, ancorado no engajamento dos grupos familiares que, durante a pandemia do Covid-19 efetuam um apoio salutar para o desenvolvimento das atividades escolares.

Para isto, a Secretaria Municipal de Educação de Paripueira propôs, por meio da coordenação da educação infantil, a participação das escolas e suas respectivas turmas nas Olimpíadas Matific que, em uma competição online de matemática propõe para crianças da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, uma experiência por meio do aplicativo Matific Student em jogos multimídia que sugerem interatividade com as noções matemáticas de acordo com o período em que cada criança participante se encontra.

Desta forma, foi traçado coletiva e pedagogicamente um planejamento que iniciou-se na leitura do edital, perpassando por reuniões com os professores e grupos familiares envolvidos, apresentação e treinamento no aplicativo até o período de aquecimento e competição, no qual as possibilidades pedagógicas foram mediadas pelos

¹ Técnica pedagógica responsável pela Educação Infantil da Secretaria Municipal de Paripueira – AL, roselyfrazao3@gmail.com

recursos tecnológicos e experienciadas concretamente.

Dito isto, de acordo com os referenciais teóricos e a prática experienciada, a participação dos pequenos na olimpíada, além de favorecer ao desenvolvimento das competências gerais da educação básica também demonstrou por entre os relatos pedagógicos socializados que o acesso às descobertas matemáticas por meio do jogo online, apresentado em telas coloridas, formas e formatos de personagens animados, números e quantidades, dialogando com a identidade infantil propôs um fazer propositivo educacionalmente.

MATERIAIS E MÉTODOS

O fazer aqui apresentado se apoia nas estratégias metodológicas do levantamento bibliográfico e da socialização dos relatos de experiência dos professores envolvidos.

Assim, de posse do edital das Olimpíadas Matific do ano de 2021, foram analisadas as proposições e estratégias oferecidas na plataforma Matific que desenvolve, por meio de especialistas em educação, recursos digitais matemáticos a serem alinhados aos currículos com público-alvo de crianças de 4 a 12 anos. Dito isto, ao compreender a contribuição proposta, a Secretaria Municipal de Educação de Paripueira lançou o desafio às instituições escolares que ao aceitar tem, de modo inédito, a rede municipal de educação paripueirense representada na competição pelas crianças da Educação Infantil matriculadas na Escola Municipal de Educação Infantil Professora Marinalva Félix do Nascimento que inscreveu três turmas e sua extensão Creche Pré-escola Horizonte que realizou a inscrição de duas turmas.

As inscrições foram realizadas de forma amostral e gratuita pois durante o período da competição a plataforma Matific disponibilizou acesso válido para todos os interessados. Já a amostra se deu em decorrência do contato com os grupos familiares que apresentaram alguns pontos de atenção, como: a impossibilidade de acesso à internet, a incompatibilidade do aplicativo com os aparelhos a serem utilizados pelos infantes e a disponibilidade temporal dos responsáveis para apoio aos pequenos jogadores.

Após o período de inscrições, o *play* começou bem antes do jogo, pois ao diagnosticar os grupos competidores formados, os educadores e instituições envolvidas, propuseram a realização de um bate papo virtual com os pais dos infantes participantes para que os mesmos pudessem auxiliá-los durante a competição.

Deste modo, convites e material de apoio (extraído do edital Matific) foram estruturados e enviados para convocá-los e, apoiados na explanação da técnica pedagógica da Secretaria Municipal de Educação responsável pela etapa da educação infantil, interagiram tanto sobre o cronograma, quanto sobre o passo a passo do aplicativo da olimpíada, perpassando por seu objetivo e métodos, vislumbrando a participação das crianças ao interagir na plataforma nos dois momentos previstos em edital: o aquecimento de 26 à 28 de abril e a competição nos dia 29 e 30 de abril de 2021.

Já durante o aquecimento e a competição, segundo os relatos dos responsáveis, vídeos, fotos e *prints*, as crianças após logadas, puderam navegar pelas abas disponíveis no aplicativo *Matific Student* (Zona de treinamento, Lição de casa etc) e, como indicado, embarcaram na aba Missão Competição para interagir, ganhando estrelas e desbravando fase após fase descobertas matemáticas.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Base Nacional Comum Curricular (2017) traz em seu texto as dez competências que corroboram para o desenvolvimento dos estudantes e, mais especificamente, na quarta e quinta competências respectivamente apontam que:

4. **Utilizar diferentes linguagens** – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e **digital** –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, **utilizar** e criar **tecnologias digitais** de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2017, p. 9, grifos nossos)

Assim sendo, as vivências aqui relatadas entendem que proporcionar inovadoras experiências na dimensão digital favorecem ao desenvolvimento dos infantes e,

majoritariamente, neste contexto pandêmico no qual as crianças estão distanciadas das atividades laborais e coletivas, é salutar engajar os pequenos nas propostas pedagógicas. Desta forma, caminhando pela vereda tecnológica e pegando como atalho os jogos e suas nuances, Fadel *et al.* (2014, p.80) aponta a importância da dinâmica contida no ato de jogar alertando que “O desafio é o elemento propulsor para motivar e engajar os jogadores, estabelecendo objetivos que devem ser alcançados a curto, médio e longo, mediante as estratégias que mobilizam as funções cognitivas e subjetivas.”

Diante disso, o texto apresentado no Nosso Currículo (2021) corrobora com estas reflexões no sentido de implementar as práticas pedagógicas mediadas pela tecnologia em meio a pandemia da Covid-19:

No início do isolamento social ouvimos muito sobre a não possibilidade de continuidade do trabalho pedagógico realizado com a primeira etapa da educação básica, ora pelo seu caráter interacionista, ora pelo domínio e acesso aos recursos tecnológicos e a necessidade de acompanhamento de um adulto, porém nossos pequenos mostraram sua essência criativa e curiosa, nos apontando horizontes. (SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE PARIPUEIRA, 2021, p. 10)

E desta maneira, por meio das vivências e experiências das crianças matriculadas na rede municipal de educação de Paripueira, ancorada nos documentos legais, lançou seu barco na maré digital e onda a onda desembarcaram no porto Matific em busca de novas descobertas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Um novo tempo demanda novas práticas sociais, dentre elas, as educacionais que, em ciclos propõem, experienciam, avaliam e implementam as competências e os significados por entre as práticas e os nortes legais.

A pandemia da Covid-19 impôs abruptamente transmutações nos fazeres e (re)visitas aos saberes e, de forma mais pontual, o trabalho educacional desenvolvido na creche e na pré-escola experienciou outros planos e dimensões como, por exemplo, a remota/digital.

No entanto, é cada vez maior e mais corriqueira a utilização e a interação dos infantes com os aparelhos tecnológicos como o celular, o *tablet* e o computador, porém o uso com o fim pedagógico demanda contornos e acessos mais elaborados.

Por esta razão, por meio da plataforma Matific, a Secretaria Municipal de Educação de Paripueira, de forma inédita, propôs às suas unidades pedagógicas que atuam com a primeira etapa da educação básica, a feita inovadora de experienciar as Olimpíadas Matific que, ao conceder acesso às experiências digitais matemáticas de forma gratuita, possibilitou a vivência *online* com os números e suas relações de quantidade, sobre as formas e formatos, entre outras aprendizagens possíveis por entre as trilhas gamificadas.

Desta forma, entre personagens coloridos e alegres, sons indicativos, questões propositivas, formatos já conhecidos como frutas e brinquedos e dedinhos ágeis, a matemática foi apresentada digitalmente. Neste íterim, a resistência ao novo se fez presente, mas logo foi transmutada em curiosidade e descobertas. Estas últimas, adornadas pelo brilho das cores nas telas desafiou e engajou crianças e grupos familiares nas conquistas de estrelas e fases e assim mais que uma competir, o deduzir e o persistir propuseram o conhecer e o desenvolver dos pequenos jogadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Participar de uma olimpíada construída em terreno matemático pode, em um primeiro momento, provocar nas crianças receio e/ou curiosidade, porém quando as instituições sede se preparam como ligas harmoniosas, os resultados esperados, para além dos troféus e medalhas, a atmosfera concebida inspira e propõe.

Dessa, os melhores registros e premiações que se pode alcançar são olhinhos curiosos transformados em sorrisos infantis ao descobrir que com o dedinho em ação, professores e papais na torcida, comunidade envolvida e plataformas propositivas: o conhecimento pode ser acessível, brincante e saboroso como as identidades infantis requerem.

Palavras-chave: Educação Infantil, Aplicativos, Matific, Práticas pedagógicas.

AGRADECIMENTOS

Às instituições por mediar o *play*, aos grupos familiares por aceitar o desafio e auxiliarem os *clicks*, aos professores e as equipes diretivas pela preparação dos



jogadores e às crianças pelos toques ao interagir, o brilho no olho ao descobrir e a alegria, a cada fase, conquistar e prosseguir.

REFERÊNCIAS

BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília. MEC/CONSED/UNDIME. 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 05/06/2021.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. 2010. Disponível em: <http://www.uac.ufscar.br/domumentos-1/diretrizescurriculares_2012.pdf>. Acesso em 09/06/2021.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Orientações Curriculares para a Educação Infantil da Rede Municipal de Maceió**. Maceió: EDUFAL, 2015.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE PARIPUEIRA. **Nosso Currículo**. 2021

FADEL, Luciane Maria *et al.* (Orgs) **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.