



A UTILIZAÇÃO DE GAMES NAS AULAS DE MATEMÁTICA POR MEIO DE QUIZZES

Alifer Viturino da Silva¹
Cosma Azevedo da Silva²
Glaudes Souza de Lira Gonçalves³
Janaine Maria dos Santos⁴
Ricardo Jorge de Sousa Cavalcanti⁵
Miriam Correia da Silva⁶

RESUMO

Este trabalho apresenta uma experiência de sala de aula com uso da Gamificação como uma metodologia de ensino aplicada por um professor da Escola José Nunes de Arruda pertencente a Secretaria Municipal de São José da Laje/AL. Como referencial teórico são citados as concepções de ensino adotadas pelos autores Moran (2013) e Mendes (2019). A metodologia utilizada neste trabalho foi um estudo de caso a partir da análise dos procedimentos realizados em sala de aula com a utilização dos Quizzes de múltipla escolha para trabalhar descritores de matemática visando atender bons resultados em avaliações internas e externas na rede de ensino, onde foram apresentados diferentes desafios de matemática para a turma, com aplicação de alguns recursos tecnológicos possíveis como: Computador, retroprojetor e aparelhos celulares. Como resultado o trabalho aponta que o ensino da matemática através de desafios, competições, jogos virtuais, entre outros elementos presentes nos Quizzes tornaram os alunos mais ativos no processo de ensino aprendizagem, como também atingiram melhoramento nos resultados avaliativos dos estudos realizados em sala de aula.

Palavras-chave: Gamificação, Matemática, Ensino, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A Gamificação na Educação é o uso de elementos de diferentes jogos na rotina escolar, e isso envolve desde aproveitar games já existentes na rotina metodológica da aula aos mais atualizados com as novas versões tecnológicas. Este recurso corrobora com o desenvolvimento e participação do aluno, além de oferecer estímulos externos que

¹Graduado do Curso de Pedagogia da Universidade Norte do Pará-UNOPAR, aliferviturino01@gmail.com;

² Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Alagoas - AL, cosma2019al@outlook.com;

³ Especialista em Gestão Escolar pela UNYLEYA – EAD, glaudessouza@hotmail.com;

⁴ Especialista em Psicopedagogia pela FACOTUR - PE, jannamary@gmail.com;

⁵ Doutor no Curso de Letras do Instituto Federal de Alagoas - AL, richardcavalcanti@hotmail.com;

⁶ Professora orientadora: Mestre em Educação pela Universidade Federal de Alagoas - AL, miriam_am13@hotmail.com.

ajudam no processo de aquisição de conhecimento e no reforço escolar dentro e fora da sala de aula. Os jogos desafiadores despertam o prazer de aprender, o protagonismo na aprendizagem, a autonomia, o desenvolvimento da memória e da assimilação de conteúdos além de ajudar no desenvolvimento das habilidades socioemocionais. Estes são motivos mais que necessários para que o professor invista na aplicação de games educacionais em momentos planejados de aula.

Segundo o autor Moran (2013):

Os docentes podem utilizar os recursos digitais na educação, principalmente a Internet, como apoio para a pesquisa, para a realização de atividades discentes, para a comunicação com os alunos e dos alunos entre si, para a integração entre grupos dentro e fora da turma, para publicação de páginas web, blogs, vídeos, para a participação em redes sociais, entre muitas outras possibilidades (MORAN, 2013, p. 36).

Nesse sentido, Mendes (2019, p. 175) considera a gamificação como uma alternativa para sala de aula, por ser uma estratégia de ensino que interligam ferramentas utilizadas nos games em ambientes educacionais. Entende-se que a partir de situações criativas como a gamificação educacional promovem-se novos suportes e atributos que contribuem para os processos de ensino e aprendizagem.

Apoiando a Gamificação Educacional como metodologia de ensino pelo devido entendimento das diversas possibilidades que oferece para enriquecer a prática pedagógica do professor, a Escola José Nunes de Arruda da rede municipal localizada no município de São José da Laje/Alagoas, procurou desenvolver um trabalho com esta estrutura utilizando Quizzes de múltipla escolha (sempre com 4 opções), onde foram apresentados diferentes desafios para a turma, utilizando recursos tecnológicos necessários como: Computador, retroprojeto e aparelhos celulares, pelo qual se obteve um resultado bastante satisfatório.

Portanto, com a vivência desta experiência foi possível perceber de imediato na escola que o ensino da matemática através desta metodologia apresentada por meio de desafios, de competições, de pontuações dadas, entre outros elementos estruturais presentes nas regras do jogo em formato de Quizzes, tornaram os alunos participantes ativos no processo. Vale lembrar que a utilização da Gamificação Educacional na escola não foi apenas para a diversão, mas uma forma de desenvolver a aprendizagem sobre o



conteúdo escolhido pelo professor e/ ou para resolução de algumas situações problema percebida no contexto escolar.

METODOLOGIA

Para realização da aplicação desta metodologia com uso da Gamificação Educacional houve num primeiro momento com a preparação dos alunos no ambiente da sala de aula sobre o que é um Quiz, sua estrutura, características e utilidade. As regras e orientações também foram postas num momento de aplicação de um Quiz montado pelo professor em momento presencial de aula com o uso do computador e do data show.

Num segundo momento foi aplicado o momento da prática com o uso de celulares onde os alunos acessaram os links indicados pelo professor onde encontrariam as questões abordadas em forma de Quizzes. Foram acessados alguns simulados on line e plataformas como Wordwall.

Por fim, como última etapa metodológica foram realizados alguns momentos de gincanas onde os jogos de Gamificação Educacional em forma de Quizzes foram aplicados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Destacamos aqui que este trabalho foi realizado com alunos do 5º ano, no qual foi possível perceber uma melhoria na aprendizagem e desempenho dos alunos em relação aos descritores de matemática trabalhados para atender também as provas externas do SAEB (Sistema de Avaliação da Educação Básica), além do desenvolvimento das habilidades de aprendizagem, no qual obtivemos êxito por meio da Gamificação Educacional em formato de Quizzes.

Por fim, quanto ao número de alunos com dificuldades em relação ao início do ano letivo, o resultado foi bastante significativo, pois dos 12 alunos que apresentavam dificuldades apenas 02 alunos não conseguiram atingir a meta estabelecida, isto devido à falta de acesso ao material manipulativo como: o celular, pois estes educandos faziam uso dos aparelhos apenas dentro da escola por meio da utilização de aparelhos pertencentes aos funcionários e colegas de classe.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A implantação da Gamificação por meio de Quizzes, foi uma iniciativa que nos proporcionou resultados positivos durante a aplicação dos simulados preparatórios para a avaliação externa (prova SAEB) aplicados durante o ano letivo de 2021, e esse recurso veio como um grande aliado, potencializando o engajamento e a motivação dos alunos, já que a utilização apenas de momentos presenciais e uso de materiais impressos de questões com descritores de matemática não atendiam na totalidade.

Esta proposta foi inovadora a partir do momento que transformou elementos de Gamificação Educacional em um meio de envolver e comprometer os alunos nas atividades propostas tornando-as mais prazerosas e levando a uma aprendizagem mais consistente.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Curricular Comum. Educação é a Base. Base Nacional Comum Curricular. Terceira versão revista. Brasília: MEC, 2016. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCCpublicacao.pdf>>. Acesso em: 01 set. 2017.

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de novas tecnologias. In: MORAN, José Manuel; BEHRENS, Marilda Aparecida; MASETTO, Marcos T. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papyrus, 2013.

WORDWALL. Disponível em: <<https://wordwall.net/resource/3930861>> Acesso em: 26 Set. 2022.

MENDES, L. O. R. A gamificação como estratégia de ensino: a percepção dos professores de matemática. 2019. 213 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) - Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2019.