

## **MATEMÁTICA, JOGOS E TECNOLOGIAS: PROPOSTAS PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA**

Livia de Souza Monteiro<sup>1</sup>, Isabela das Chagas Luiz<sup>2</sup>, Pietro Oliveira Guesses<sup>3</sup>, Elisa Henning<sup>4</sup>, Luciane Mulazani dos Santos<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Aluna do Curso Técnico em Eletroeletrônica no IFSC – bolsista PIBIC-EM

<sup>2</sup> Aluna do Curso Técnico em Mecânica no IFSC – bolsista PIBIC-EM

<sup>3</sup> Aluno do Curso Técnico em Eletroeletrônica no IFSC – bolsista PIBIC-EM

<sup>4</sup> Elisa Henning, Departamento de Matemática CCT – [elisa.henning@udesc.br](mailto:elisa.henning@udesc.br)

<sup>5</sup> Luciane Mulazani dos Santos, Departamento de Matemática CCT – [luciane.mulazani@udesc.br](mailto:luciane.mulazani@udesc.br) - orientadora

Palavras-chave: Educação Estatística. Jogos colaborativos. Avaliação. Ensino Fundamental.

O projeto teve como objetivo criar um jogo colaborativo para avaliar o desempenho de alunos do Ensino Fundamental em Estatística, de uma maneira divertida e cooperativa. É articulado com o projeto “Jogos cooperativos como instrumentos de avaliação da aprendizagem: os alunos dos anos iniciais do ensino fundamental estão alcançando a alfabetização estatística?” – Chamada Universal CNPq 2016. No período de agosto/2017 a julho/2018, foi desenvolvido o protótipo de um jogo de tabuleiro no estilo RPG (*Role-Playing Game*), ou “jogo de interpretação de personagem”, chamado “Uma aventura na era Medieval”. Esse jogo foi desenvolvido em grupo, com a participação de outros dois bolsistas de Ensino Médio. Trabalhamos de forma colaborativa durante as atividades de pesquisa. O jogo é composto por um tabuleiro, quatro cartas personagens, cartas de ação e uma ampulheta de dois minutos. O tabuleiro é composto por um circuito de 44 casas e uma casa de parada obrigatória. Ele é dividido em três biomas, deserto, florestas e zonas montanhosas, tal divisão foi escolhida para trazer diversidade as histórias e assim estimular a imaginação. Ao longo do circuito existem casas especiais e ao parar nelas a criança ganha uma carta, de acordo com o bioma que se está posicionado. Com estas cartas especiais são ensinadas aos alunos noção de acaso, e leitura de gráficos, por meio de perguntas, além de deixar interessante a história do jogo. Durante o período que participei como bolsista pude aprender e desenvolver minhas habilidades. Realizei muitas tarefas, as quais possibilitaram crescimento, tanto pessoal quanto profissional. Tais afazeres contribuíram também para um melhor desenvolvimento do projeto em questão, tarefas como pesquisas, relatórios e pesquisas de campo. De início foram realizadas várias pesquisas acerca do tema proposto pela professora coordenadora. As quais foram de extrema importância, visto que nos ajudou a imergir no assunto, e, como poderíamos da melhor forma trazer um projeto final. Para nos familiarizarmos com o assunto estudamos os temas abordados na matemática das séries iniciais e qual seria a melhor maneira de atrairmos a atenção da criança para a matéria. Busquei entender um pouco de psicologia infantil e entrar no mundo da

criança, o que me ajudou a trazer um design interessante e uma proposta de jogo que fosse agradar, tanto os filhos como os pais. Buscamos ao máximo criar um jogo que trouxesse valores, como respeito, cooperativismo, amizade, também procuramos respeitar a todas crenças, independente da cultura ou religião. No jogo, evitamos colocar qualquer apelo a violência ou que estimulasse a mesma. Participar como bolsista me proporcionou uma ótima experiência, que possibilitou muito crescimento e realização pessoal. Estar em contato com o ensino me abriu novos horizontes e novas possibilidades na vida. Aprender sobre o mundo das crianças e como podemos trazer diversão e interesse a matérias tão evitadas pelos alunos me fez entender a importância de estar sempre se inovando e aprendendo coisas novas, algo que é bem incentivado pela UDESC.