

DOI: <http://dx.doi.org/10.55602/rlic.v10i2.271>

APRENDIZADO ENVOLVENTE, CRIATIVO E PRÁTICO: o impacto da gamificação nas aulas de matemática

Renata Voges da Silva Rabuske¹,
Bárbara Vier Mengue², Marguit Carmem Goldmeyer³, Renati Fronza Chitolina⁴

A presente pesquisa teve como ponto de partida quatro perspectivas. Primeira: muito se fala na importância de metodologias ativas e no fortalecimento das experiências inovadoras na educação, que colocam o estudante no centro da experiência de aprendizagem. Segunda: a BNCC propõe o desenvolvimento da Cultura Digital, sugerindo um aprendizado envolvente, ativo e prático. Terceira: há uma grande oferta de produtos digitais, especialmente pós pandemia, por parte das editoras e sistemas de ensino, voltados à gamificação, ao envolvimento dos estudantes no ambiente digital e à personalização do ensino. Por fim, os resultados, no que diz respeito ao desempenho matemático dos estudantes brasileiros - de acordo com o Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA) 2022 - são extremamente negativos. Sendo assim, de que forma podemos conscientizar os professores sobre a importância do uso de jogos para a aprendizagem e a riqueza dessa ferramenta? Sabe-se que

a demanda por práticas educativas inovadoras que possam contribuir para despertar o interesse dos alunos e potencializar o processo de ensino, se apresenta como uma necessidade eminente na educação, mais precisamente na Educação Profissional e Tecnológica (EPT). Neste sentido a *gamificação* surge como uma alternativa de mediação pedagógica e melhoria do processo, uma vez que o estudante por meio de princípios lúdicos passa a construir seu saber de modo interativo, ao ser estimulado a tornar-se sujeito ativo do processo. (MINUZI *et al.*, 2018, p. 1)

Dado o exposto, iniciou-se o projeto de implantação de uma plataforma gamificada de ensino de matemática para estudantes do quinto ano do Ensino Fundamental. A utilização desse tipo de ferramenta é algo novo nesse ambiente. O objetivo sempre foi trabalhar a matemática de forma intuitiva, divertida e envolvente. Os jogos foram desenvolvidos de forma que o estudante consiga compreender os conceitos e pensar

¹ Graduada em Letras – Português/Inglês pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2011), coordenadora pedagógica do Instituto Rio Branco – São Leopoldo. Atua na área de Linguagens (idiomas e música), bem como na implantação de recursos tecnológicos no cotidiano da escola. E-mail: revoges@irbsl.com.br

² Professora no curso de Letras (ISEI) e Coordenadora Pedagógica do Ensino Médio do Instituto Ivoti. Mestre em Linguística Aplicada pela UNISINOS. E-mail: barbara.mengue@institutoivoti.com.br

³ Professora dos Cursos de Licenciatura e de Especialização no ISEI. Assessora pedagógica do BONJA/IELUSC. Doutora em Teologia pela EST. E-mail: marguit.goldmeyer@institutoivoti.com.br

⁴ Coordenadora Pedagógica e Coordenadora de Inovação Pedagógica na SETREM. Doutora em Educação pela Universidade La Salle. E-mail: renati@redesinodal.com.br

criticamente e estrategicamente sobre eles durante a resolução de problemas. Rapidamente, o lúdico na aprendizagem se mostrou a chave para que as crianças não demonstrassem resistência para realizar as tarefas. Ao contrário, passou-se a perceber um ambiente de colaboração, engajamento e envolvimento.

Outros aspectos já puderam ser validados desde o início do projeto. A possibilidade de acessar a plataforma em casa faz com que o professor possa destinar algumas atividades como tarefa de casa, oportunizando, assim, a participação das famílias. Além disso, a plataforma possibilita que o professor escolha exercícios específicos, que abordam habilidades particulares para o estudante e suas necessidades e/ou interesses. Ademais, outro ponto bastante positivo na utilização dessa ferramenta é o *feedback*: os relatórios de participação são emitidos imediatamente após o uso. Dessa forma, o professor consegue visualizar fraquezas e pontos fortes da turma e de cada estudante, podendo traçar as ações seguintes.

Ao refletir sobre as quatro perspectivas citadas no início desse texto, à luz desta pesquisa, pode-se constatar que a tecnologia com viés pedagógico é uma ferramenta que tem potencializado a aprendizagem e pode ajudar na melhoria do desempenho dos estudantes. Por mais que a oferta de produtos digitais tenha crescido, para muitas escolas, a real utilização ainda acontece lentamente. Os professores que os utilizam conseguem perceber seus benefícios e têm conseguido servir de modelos para seus colegas, encorajando-os a encontrarem espaço no seu planejamento.

O que se pode dizer, efetivamente, é que a presença de jogos no cenário educativo é uma forma de alcançar crianças e jovens da atualidade, pois os games são presença constante na vida dos estudantes. Isso vai ao encontro de Singer (2016, p.66): “a afirmação da Educação integral é justamente o que diz seu nome: a indissociabilidade da vida”. Pensar numa escola que faça mais sentido é o caminho para a construção de saberes.

Palavras-chave: Gamificação. Matemática. Tecnologia.

REFERÊNCIAS

MINUZI, Nathalie Assunção *et al.* Gamificação na educação profissional e tecnológica, **Redin**, Taquara, v. 7, n. 1, 2018: 23º Seminário Internacional de Educação, Tecnologia e Sociedade Taquara: FACCAT, 2018. Disponível em <https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1061>. Acesso em: 13 nov. 2022.

SINGER, Helena. Educação integral como inovação social. *In: DESTINO educação: escolas inovadoras*. São Paulo: Fundação Santillana, 2016. p.64-79. Disponível em <https://www.fundacaosantillana.org.br/wp-content/uploads/2020/07/DestinoEducacao.pdf>. Acesso em 13 nov. 2022.

Recebido em: 21/11/2022
Aceito em: 21/11/2022