

Experiências vivenciadas no PIBID Matemática: Quais noções e implicações o jogo math games evidenciou?

EMANUEL FERNANDO FERNANDES, VANIA DE MOURA BARBOSA DUARTE
UPE; Mata Norte : emanuel.fernandes@upe.br e vania.Duarte@upe.br

INTRODUÇÃO

No dia 13 de maio foi realizada várias dinâmicas, jogos e atividades que estivessem atreladas a matemática, dentre uma das atividades propostas foi a utilização de um jogo denominado Math Games, que foi desenvolvido com foco na dificuldade persistente nas operações básicas notadas nas observações nas semanas iniciais do PIBID e nos dados analisados da escola, e este trabalho busca evidenciar o papel dessa atividade e suas implicações no ambiente escolar, e a possibilidade de trazer o lúdico sem fugir totalmente do saber.

METODOLOGIA

Para a escolha e utilização do Math Games foi a partir das experiências iniciais do PIBID, analisando o perfil dos estudantes em decorrência da observação das aulas, onde foi possível notar que mesmo algumas turmas no terceiro ano do ensino médio, ainda sentiam dificuldade nas operações básicas, que consequentemente dificultava a resolução de questões em sala de aula de outros assuntos do ano letivo, tendo em vista esse perfil, esse jogo possui regras a serem executadas, bem como o papel lúdico em sua aplicação, fomentando o sentido de ser um jogo essa atividade(KISHIMOTO, 2017), dessa forma o jogo trabalhado fornece a possibilidade de um cenário de competição entre duplas, onde precisam responder às perguntas no menor tempo possível para pontuar, dessa forma foi realizado um campeonato tanto para instigar a competirem por melhores resultados entre os estudantes, como mostrar caminhos para facilitar na resolução.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram realizadas três rodadas de campeonatos com alunos de diferentes salas, onde além do trabalho de evidenciar a questão matemática ou como funciona o jogo, o fato de ter sido em uma competição teve um papel de incentivo a mais em responder em um menor tempo e com mais acertos para se classificar em pontuação, o que possibilitou até mesmo o desenvolvimento de estratégias entre eles para responder, desde se limitar as casas de unidades para eliminar alguma das alternativas, e não somente isso, como socializar com às próximas duplas para auxiliar nas disputas e esse papel de colaboração, que mesmo sendo uma competição ainda teve um papel de socialização do conhecimento ou das estratégias utilizadas entre os competidores, além de que como são trabalhadas as operações básicas e algumas outras noções o aplicativo, é possível jogar individualmente para testar suas aptidões, permitindo um cenário que mesmo celulares proibidos nas escolas, permite que fora do ambiente escolar, ainda seja possível exercitar e continuar se aprimorando quanto a essas operações.



Figura 1 - Foto reunindo as pessoas envolvidas na execução do dia da matemática
Fonte: Elaboração própria.



Figura 2 - Interface do Math Games
Fonte: Elaboração própria.



Figura 3 – Execução do campeonato no dia da matemática
Fonte: Elaboração própria.

Primeira foto foi a reunião dos organizadores e pessoas envolvidas na execução do dia da matemática na Escola Estadual Aluísio Germano. Em seguida a foto 2 aborda sobre a interface e funcionamento do math games, os assuntos que são abordados e na terceira parte da imagem é possível identificar como ocorre a dinâmica da modalidade multi-jogador do jogo, e em foi realizado utilizando uma sala de aula e um quadro para anotar as pontuações, bem como uma mesa e duas cadeiras para acompanhar os duelos, e permitindo os outros alunos observarem como funciona e até quais estratégias possam pensar.

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi uma atividade enriquecedora, não somente para a execução no dia da matemática, como também nas implicações e situações que tornaram a atividade um local de colaboração entre os estudantes ao compartilhar o saber, mesmo durante uma competição, onde buscaram formas de simplificar o que muitas vezes é enxergado como complexo ou somente para um seletor grupo de estudantes, além da situação curiosa do interesse em utilizar o aplicativo fora do ambiente escolar para se treinar individualmente, o que mostra que mesmo sob a proibição dos celulares, não impede de professores ou estudantes de licenciatura instigarem alunos sobre o saber fora do ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

QEDU. ESCOLA ALUISIO GERMANO. Disponível em: <
<https://gedu.org.br/escola/26088258-escola-aluisio-germano/ideb> >. Acesso em:30 maio 2025

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**, São Paulo: Cortez, 2017.