



KOOLLIN': DEMOCRATIZANDO O ACESSO À MATEMÁTICA DE FORMA LEVE, FÁCIL E DIGITAL ODS 4

Arthur Kassis Dias (Colégio Poliedro)
João Vitor Oliveira Andrade (Colégio Poliedro)
Heitor Henrique Tomelin (Colégio Poliedro)
Enzo Aragon de Oliveira (Colégio Poliedro)
Vítor Aquino (Colégio Poliedro)

O presente projeto aborda as disparidades no aprendizado de Matemática observadas entre alunos de escolas públicas e particulares no Brasil, destacadas por avaliações como o PISA, que mostram, por exemplo, que 73% dos estudantes brasileiros não alcançaram o nível básico (nível 2) em Matemática no ano de 2022, sendo o mínimo necessário para que os jovens possam exercer plenamente sua cidadania. Tal cenário gera impactos duradouros, como a dificuldade de se aplicar a Matemática na vida cotidiana e a redução nas opções de empregos devido à falta de autonomia. Nesse cenário, propõe-se a criação do aplicativo Koollin', um aplicativo gratuito, com o intuito de democratizar o acesso a conteúdos matemáticos de qualidade; o objetivo é reduzir déficits educacionais em Matemática para estudantes da rede pública e adultos com dificuldades na área, transformando a forma de ensino para que seja mais motivadora e aplicável ao dia a dia, superando o caráter engessado com que a Matemática muitas vezes é ensinada. O método utilizado consiste no desenvolvimento de aulas progressivas, partindo de conceitos básicos (soma, frações, porcentagem) até conteúdos mais avançados, com explicações visuais, exemplos práticos e resolução de questões de fixação repetitivas, tudo isso em um sistema gamificado, o qual recompensa o progresso do aluno com moedas virtuais para desbloqueio de itens. Além disso, existe uma opção para descobrir curiosidades sobre os conteúdos abordados, visto que muitas vezes, no ensino tradicional, é mais importante resolver exercícios do que saber a origem do raciocínio, sendo que este é o que realmente forma um conhecimento sólido. Até o momento, foram criadas aulas validadas por professores orientadores, geradores de questões de fixação e também diversas roupas customizáveis pelo estudante; como conclusão, espera-se que o Koollin' amplie o acesso a conteúdos de matemática e de lógica de qualidade, contribua para diminuir lacunas históricas entre alunos de escolas públicas e particulares e eleve o desempenho nacional em avaliações como ENEM e PISA, contribuindo para a inclusão educacional e para a formação de cidadãos mais preparados a aplicar a lógica matemática em seu cotidiano e em suas futuras profissões.

Palavras-chave: educação; competência matemática; gamificação; escolas públicas