A TRILHA DE ALGODOAIS: GAMIFICAÇÃO NA RECOMPOSIÇÃO DE APRENDIZAGEM MATEMÁTICA NO 3º ANO.

Lays Sofia da Silva[1], Thalyson Severino José da Silva[1], Alberto Alvarenga da Silva[1], Aislan Rafael Lemos Rolim[1].

1 Escola Aníbal Cardoso – Cabo de Santo Agostinho, Pernambuco, Brasil.

E-mail do professor orientador[1]: allbertoeng@hotmail.com; lemos.aislan@gmail.com

Introdução: O presente trabalho relata o desenvolvimento do jogo digital "A Trilha de Algodoais", idealizado como estratégia de recomposição de aprendizagens matemáticas para alunos do 3º ano. A iniciativa surgiu a partir da necessidade de consolidar conhecimentos sobre o Sistema de Numeração Decimal e as seguintes operações básicas: adição, subtração e multiplicação, identificadas previamente em nossa diagnose interna. **Objetivos**: Utilizar a gamificação como ferramenta pedagógica para consolidar conhecimentos sobre o sistema de numeração decimal e as operações básicas de adição, subtração e multiplicação. **Método**: A metodologia será desenvolvida por meio da criação e aplicação de um game educativo, considerando a faixa etária, os conteúdos e as habilidades matemáticas a serem trabalhadas. Inicialmente, serão definidas as habilidades e o nível de complexidade das questões, seguidos da apresentação das regras e objetivos do jogo. Durante a Semana da Matemática, os estudantes participarão ativamente das atividades, de forma lúdica e colaborativa, com acompanhamento e mediação dos professores. A aprendizagem será monitorada por meio da participação, observação e resolução das atividades, finalizando com momentos de discussão sobre as estratégias utilizadas e os conhecimentos construídos. **Resultados**: Os resultados obtidos pelos alunos com a utilização da gamificação em Matemática foram bastante positivos, especialmente no aumento do interesse e da participação nas aulas. As atividades gamificadas tornaram o aprendizado mais dinâmico, favorecendo o desenvolvimento dos saberes relacionados ao Sistema de Numeração Decimal, a resolução de problemas e da cooperação entre os estudantes. Além disso, observou-se através do monitoramento da diagnose inicial da rede municipal de ensino, melhora no desempenho dos estudantes em relação a primeira diagnose realizada pela escola. **Conclusão**: O jogo contribuiu para o desenvolvimento do raciocínio matemático dos estudantes transformando a aprendizagem matemática em um momento prazeroso. Ao analisar os resultados positivos da experiência, sentimos o desejo de continuar com a estratégia ampliando para novas habilidades e desenvolvendo ferramentas de acompanhamento das aprendizagens e monitoramento dos avanços individuais de cada aluno.

Palavras-chave: Recomposição de aprendizagens, Gamificação, Matemática, Avaliação formativa.