#VIII SHIAM
AVENTURAS E DESAFIOS EM TEMPO DE PANDEMIA:
(re) inventar a prática docente
08, 09, 11 e 16 de outubro de 2021

SOCORRO! A TURMA DO 6º ANO JÁ SABE PRODUZIR JOGOS EDUCATIVOS *ONLINE*

Raíza Gonçalves Santos (1)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia – IFBA. E-mail: raizaalevine@gmail.com
Camila dos Santos Chaves (1)
Unicesumar. E-mail: milachaves19@gmail.com

O presente relato de experiência busca evidenciar a importância do trabalho com recursos lúdicos e de materiais tecnológicos nas aulas *online* de Matemática, em meio ao período pandêmico, como estratégia de ensino-aprendizagem. Com este intuito, a autora e a co-autora desta narrativa, respectivamente, professora regente e estagiária, de uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental, focadas em tornar as aulas mais atrativas, propuseram à turma construir jogos educativos *online* com as seguintes temáticas: Sistemas de Numeração e/ou Operações com Números Naturais. Inicialmente, apesar dos discentes conhecerem e fazerem uso de jogos *online*, muitos apresentaram-se surpresos e com algumas dúvidas sobre como iriam produzi-los e torná-los educativos. A plataforma *Wordwall*, apresentada aos alunos durantes as aulas, foi escolhida para elaboração do material, também foi apresentado e discutido o roteiro da atividade, contendo questões sobre: i) conhecimentos prévios necessários para o bom entendimento do jogo; ii) as etapas a serem seguidas para a sua construção; iii) o objetivo do jogo educativo; iv) breve relato sobre a experiência de construção do material. Ao final da atividade, foram apresentados pela turma, 07 jogos educativos. De acordo com as respostas aos questionamentos do roteiro e o notório entusiasmo dos alunos ao exporem suas produções, concluímos que a maioria dos participantes passou a ter uma nova experiência e compreensão dos conteúdos de Matemática, ao desenvolverem sua criatividade e habilidades, conciliadas por meio de ferramentas tecnológicas, além de proporem novas sugestões/adaptações de jogos com outros conteúdos. Por fim, corroborando o quanto o lúdico pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem da Matemática, de maneira mais prazerosa e útil aos alunos, tem-se a necessidade de refletirmos sobre a ludicidade e a aliança com a tecnologia em nossa prática em sala de aula, não apenas em virtude do Ensino Remoto.

Palavras-chave: *Wordwall*; Jogos; Matemática; Ludicidade; Tecnologias.

Selecione o(s) nível(eis) de ensino que seu trabalho contempla.

( ) Educação Infantil
( ) Anos iniciais do Ensino Fundamental
(x) Anos finais do Ensino Fundamental
( ) Ensino Médio
( ) Ensino Superior