

MATEDOBA: JOGO VIRTUAL E FÍSICO PARA O ENSINO LÚDICO DAS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS BÁSICAS



AUTOR: Adam Auresvalt Oberger
ORIENTADOR: João Pedro Crevonis Galego
COORDINADORA: Mariana Inocêncio Triches
CIDADE/ESTADO: Curitiba / PR
ANO/TURMA: 8º Ano

INTRODUÇÃO

O ensino da Matemática tornou-se ainda mais complexo diante do contexto conturbado de pandemia mundial, vivenciado a partir de 2020. A modalidade de ensino presencial foi substituída pelo remoto, e as escolas precisaram adaptar-se às novas e, muitas vezes, difíceis realidades. Tal momento emergencial provocou mudanças em diversos cenários. O ensino remoto, proposto num contexto emergencial, ainda faz parte da vida de milhões de estudantes e é apontado como uma das causas de desmotivação, tanto entre estudantes como entre professores (MOREIRA; HENRIQUES; BARROS, 2020). Logo, parte-se da seguinte problemática: Como tornar o ensino da Matemática interessante e atrativo para estudantes do ensino fundamental, durante e pós pandemia da Covid-19?

OBJETIVO GERAL

Elaborar uma proposta didática física e virtual para aprendizagem das operações básicas da matemática

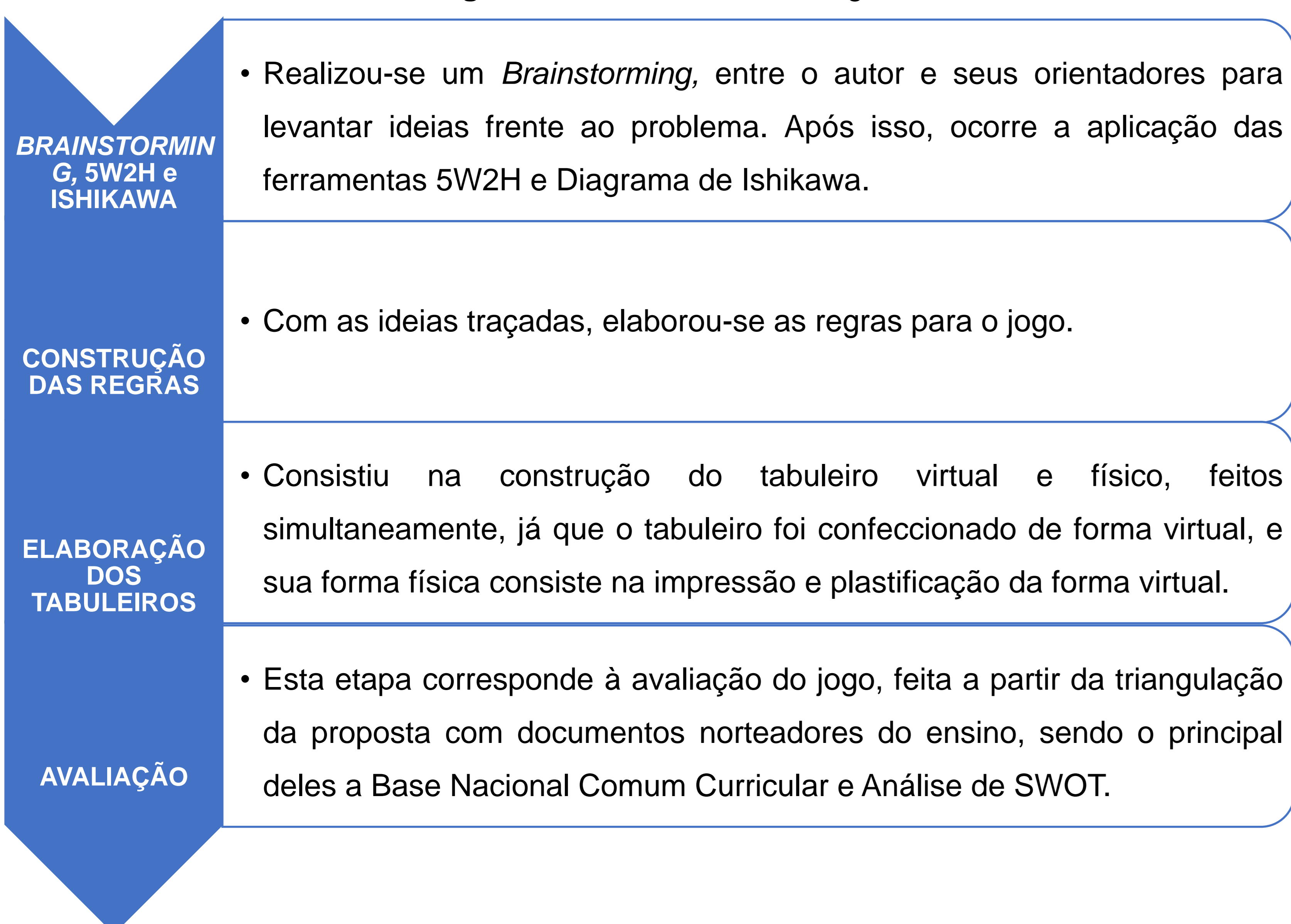
OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Contribuir com o ensino matemático durante pandemia da Covid-19.
- Criar um jogo matemático com a proposta interdisciplinar.
- Analisar o jogo desenvolvido a partir da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).
- Avaliar a viabilidade comercial.

METODOLOGIA

A metodologia inicia após o aprofundamento teórico sobre jogos na Educação. De forma linear, ocorreu em **QUATRO** etapas (Figura 1).

Figura 1 – Caminho metodológico



Fonte: O autor, 2022.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como resultante da primeira etapa, foram levantadas as seguintes ideias:

1. Ser um jogo em dupla ou até 5 pessoas.
2. Utilizar dados com 6 lados com números naturais (porém, poderá ser utilizado outro).
3. Envolver as 4 principais operações (adição, subtração, divisão e multiplicação), com resultados esperados em números naturais e inteiros (mas, o docente poderia decidir por qual trabalhar).
4. Interdisciplinaridade.
5. Elementos regionais, nesse modelo do jogo é para o estado do Paraná (mas, o jogo poderia ser configurado para trabalhar dentro a regionalidade proposta).
6. Raciocínio lógico.
7. Duração de até 50 minutos.

A interdisciplinaridade ocorre no tabuleiro, somado aos elementos regionais. Os componentes curriculares Arte e a Geografia são evidenciadas no tabuleiro, como na Figura 2, com a Araucária (*Araucaria angustifolia*) e uma Gralha-Azul (*Cyanocorax caeruleus*).

Figura 2 – Tabuleiro do jogo MATEDOBA



Fonte: O autor, 2022.

O jogo matemático proposto está alinhado com as diretrizes da BNCC, e às expectativas em relação à temática Números para o ensino fundamental:

“no tocante aos cálculos, espera-se que os alunos desenvolvam diferentes estratégias para a obtenção dos resultados, sobretudo por estimativa e cálculo mental, além de algoritmos e uso de calculadoras” (BRASIL, 2016, p. 268).

CONCLUSÃO

A confecção do jogo MATEDOBA expressa como é possível a criação de materiais didáticos, com baixo custo e de fácil acesso, como estratégia lúdica e motivadora para o contexto presencial e remoto. Além disso, o MATEDOBA envolve questões interdisciplinares, como o estudo da arte e de elementos regionais do Paraná, que podem despertar a curiosidade dos jogadores de outros estados.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. 2ª versão. Brasília: MEC, 2016.
MOREIRA, J. A.; HENRIQUES, S.; BARROS, D. M. V. Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. *Dialogia*, p. 351-364, 2020. DOI: 10.5585/Dialogia.N34.17123. Acesso em: 17/09/2021