

THE MARTIUS (VERSÃO BETA): UMA PROPOSTA INOVADORA PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM MATEMÁTICA

Cleidson Teixeira Prado¹, Julianne D'arc Santos Silva², Vanessa Kallianne Porto Pinto³, Ueliton Jesus de Oliveira⁴

¹ e-mail aluno: cleidson.prado@aluno.enova.educacao.ba.gov.br

² e-mail aluna: julianne.silva5@aluno.enova.educacao.ba.gov.br

³ e-mail aluna: vanessa.pinto13@aluno.enova.educacao.ba.gov.br

⁴ e-mail Orientador: ueliton.oliveira@enova.educacao.ba.gov.br

INTRODUÇÃO

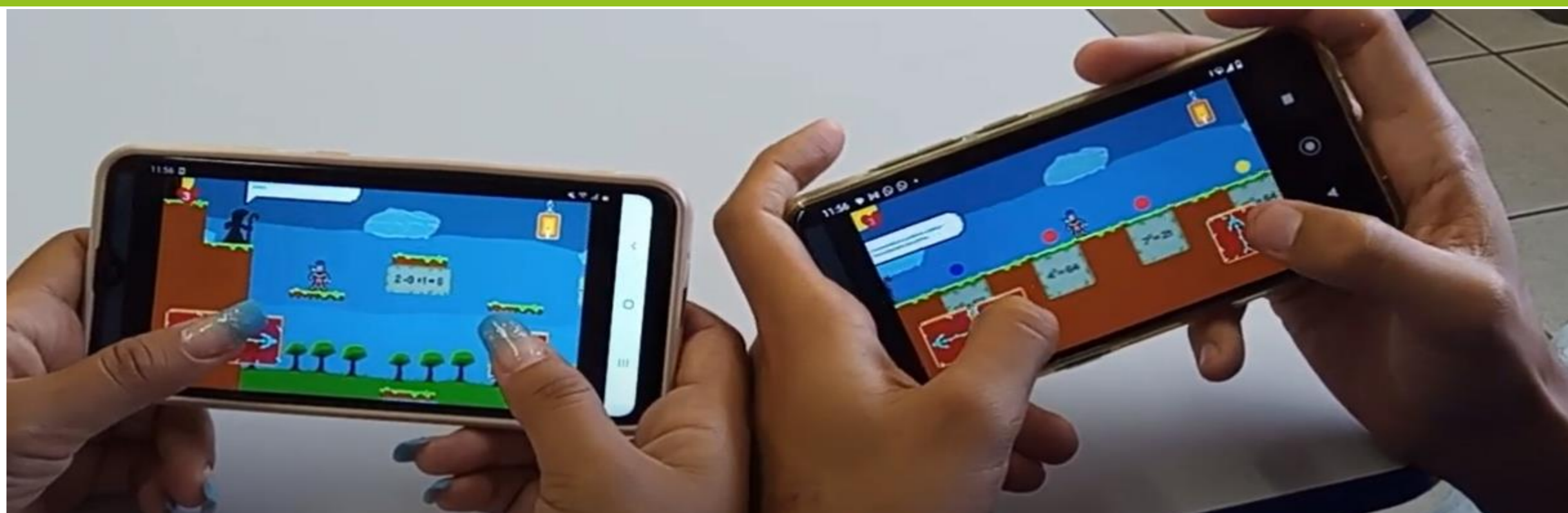


Figura 1: Estudantes usando o *The Martius* nos smartphones.

O *The Martius* é um game desenvolvido para servir de recurso didático na disciplina de matemática no Colégio Estadual Anísio Teixeira. O estudo avaliou o uso do jogo de tecnologias digitais no ensino e aprendizagem dos conceitos matemáticos na educação básica, tendo como elemento norteador as propostas da Base Nacional Curricular Comum-BNCC. A metodologia aplicada seguiu as fases de elaboração e estruturação do game no período de março a outubro de 2023. Os resultados iniciais da avaliação dessa versão foram satisfatórios, confirmando as hipóteses levantadas durante a realização do projeto. O *The Martius* proporciona uma variedade de benefícios e contribuições que podem inovar e dinamizar o ensino da matemática.

OBJETIVO

Objetivo geral

Avaliar o uso do jogo de tecnologias digitais *The Martius* no ensino e aprendizagem dos conceitos matemáticos na educação básica,

METODOLOGIA

Foi empregada a abordagem metodológica quantitativa, que visou explorar o uso do jogo *The Martius* como ferramenta pedagógica para o ensino da matemática e detalhar o processo de coleta e análise de dados, com o intuito de avaliar o impacto do uso dessa ferramenta no ensino, para isso, foram selecionados 40 alunos, para a fase de teste.

A abordagem metodológica utilizada forneceu informações substanciais sobre o uso do jogo *The Martius* no ensino de matemática. Ao combinar os dados, obtivemos uma compreensão holística dos efeitos dessa ferramenta no ensino de matemática na educação básica.

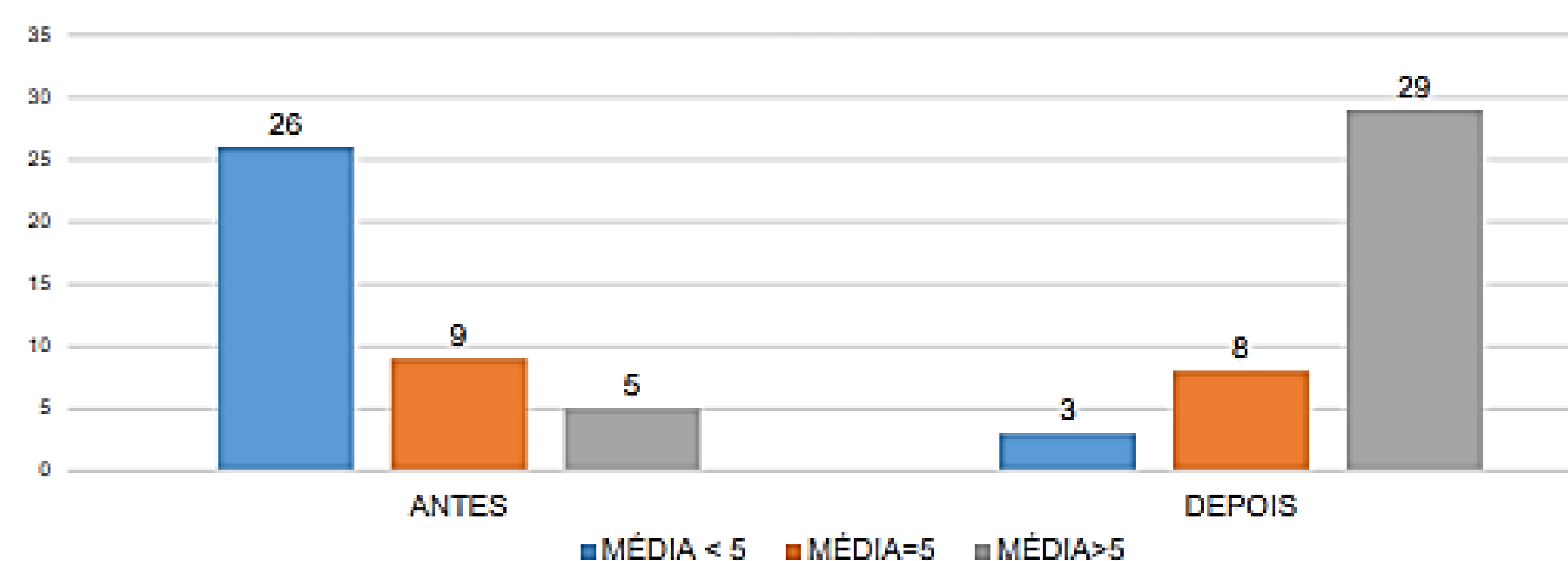


Figura 2: *The Martius* sendo executado.

APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os resultados obtidos, mostram que mais de 90% dos alunos possuem aparelhos celulares (smartphones) e que os utilizam dentre outras coisas, para jogar algum tipo de game eletrônico. Quando questionados quanto a preferência pela matemática, 70% dos alunos selecionados para a primeira demonstração do jogo *The Martius*, sinalizaram não gostar do componente curricular, ficando bem evidente quando correlacionamos o seu desempenho em matemática à sua preferência, a qual revela que somente 35% dos 40 alunos selecionados estão com 5 ou mais pontos na média da disciplina de matemática.

Figura 3: Desempenho dos alunos em Matemática com o uso do *The Martius*.



CONSIDERAÇÕES FINAIS / CONCLUSÃO

A partir das informações obtidas, nota-se que a pesquisa realizada sobre o jogo *The Martius*: uma proposta inovadora para o ensino da matemática, foi de grande valia, oferecendo ricas informações para a prática pedagógica, tornando necessário que haja estudos no tocante aos jogos eletrônicos de tecnologias digitais, visto que é uma ferramenta essencial para a intervenção no processo de ensino e aprendizagem.

Além disso, é preciso refletir sobre a utilização dos jogos eletrônicos, tendo em vista que cada dia que passa mais crianças, adolescentes e jovens se interessam por esse tipo de jogo e iniciam mais cedo o manuseio de aparelhos que permitem o acesso a diversos tipos de jogos.

REFERÊNCIAS

BORBA, Marcelo de Carvalho. SILVA, Ricardo Scucuglia R., GUADANIDIS, George. **Fases das tecnologias digitais em Educação Matemática**. – 2ª edição. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2018.

BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF, 2017.

TRINDADE, Gésus de Almeida. SILVA, Maria Deusa Ferreira. Formação docente para o uso de Tecnologias digitais. Revista Contemporânea de Ética e Filosofia Política, Rio de Janeiro, v. 2, n. 4, p. 94, mai/jun. 2022. ISSN 2447-0962. Disponível em: <https://www.academia.edu/85858486/>. Acessado em: 15 de agosto de 2023.