



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

ENSINO DE MATEMÁTICA POR MEIO DA TECNOLOGIA: JOGOS

Priscila Guimarães Comparsi¹; Bruna Da Silva Melo²; Andressa Da Silva Ambrosim³

UEMS- PIBID, CEP 79750-000 Nova Andradina-MS, ¹Bolsista Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência.

E-mail: priscila.comparsi@hotmail.com Orientadora, Professora Sandra albano da Silva, Bolsista PQ CNPQ, Co-orientador Professor Naiguel Silva, Bolsista PQ CNPQ

Com o avanço da tecnologia, o ensino da matemática pode ser mais lúdico e atrativo para os alunos. Conteúdos que antes eram explicados por números e mais números aplicados em forma de expressões matemáticas em um quadro negro, hoje podem ser ensinados por meio de jogos online o que os torna muito mais atrativos e acessíveis, principalmente para as crianças. Por meio do subprojeto Interdisciplinar: Computação e Matemática, desenvolvemos e aplicamos uma atividade pedagógica a qual denominamos de Gincana Matemática com Jogos *Online* que foi realizada na Escola Estadual Luis Soares Andrade de Nova Andradina-MS com os alunos do 3º Ano A, turno vespertino, com um total de 18 alunos. O *site* escolhido para aplicar os jogos foi Escola Games. O objetivo da Gincana foi mostrar para os alunos que a matemática pode ser aprendida de formas mais interessantes e divertidas, além de se tornar mais fácil de ser compreendida por meio dos jogos. Para que essa gincana fosse realizada foram escolhidos quatro jogos: Maior e Menor da Selva, Antecessor e Sucessor, Eu Sei Contar e Tabuada do Dino. O primeiro jogo aplicado foi Maior e Menor da Selva, o segundo jogo foi o Antecessor e Sucessor, o terceiro jogo foi o Eu Sei Contar e o quarto foi Tabuada do Dino. No total foram quatro vencedores, sendo eles, um em cada jogo. Foram oferecidas premiações, além de incentivo para os que não ganharam, mas também aprenderam. Os objetivos do trabalho foram alcançados, pois os alunos ficaram entusiasmados com os jogos e perceberam que a matemática pode ser muito mais interessante quando aliada a tecnologia. Essa Gincana passou a ser uma estratégia

frequente nas nossas ações como bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência- Pibid.

Agradecimentos: Ao CNPq, pelas bolsas PQ e á CAPES, pelas Bolsas PIBID.

Apoio Financeiro: FUNDECT-MS.