



O uso de jogos no ensino da matemática através do PIBID

Bruno Roberto Bione de Oliveira¹; Deivid Andrade Porto²; Anne Karynne Guimarães Ramos³; Flavio Alves dos Santos⁴; Marcones de Oliveira da Silva (orientador)⁵

Orientando(a) - Campus Santa Maria do IFSertãoPE - E-mail: bruno.roberto@aluno.ifsertao-pe.edu.br¹; Orientador(a) - Campus Santa Maria do IFSertãoPE - E-mail: deivid.porto@ifsertao-pe.edu.br²; Co-autores(as) - Campus Santa Maria do IFSertãoPE - E-mails: anne.karynne@aluno.ifsertao-pe.edu.br³; flavio.alves@aluno.ifsertao-pe.edu.br⁴; marcones.silva@ifsertao-pe.edu.br⁵

RESUMO

Este relato é resultado da vivência dos licenciandos em Matemática do Instituto Federal do Sertão Pernambucano do campus Santa Maria da Boa Vista, através do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID). A gamificação é uma metodologia ativa bastante útil no processo de ensino, por meio dela é possível desmistificar a matemática como disciplina difícil e para poucos, e apresentando-a de uma forma lúdica. Foram realizadas observações de aulas de matemática em turmas do 1º ano do ensino médio do IF-Sertão campus Santa Maria da Boa Vista, assim como foram propostas atividades com o objetivo de apresentar os conteúdos matemáticos de forma lúdica com jogos e uma gincana da matemática na tentativa de aproximar os estudantes à disciplina. Os assuntos abordados na gamificação foram bastante diversificados, para que os alunos trabalhassem operações fundamentais e temas que servirão de base para outras disciplinas específicas do curso. Conteúdos como ângulos, notações científicas e geometria foi bastante trabalhado com os estudantes com auxílio de plataformas digitais como o Kahoot, de uma oficina matemática denominada “Batalha dos ângulos” e da gincana de matemática que contou com a participação de todas as turmas do ensino médio do campus. Observou-se que as metodologias utilizadas obtiveram sucesso tornando os alunos mais colaborativos e promovendo a socialização entre os grupos formados para participar das dinâmicas. As ações do PIBID também ajudaram na reflexão da prática e identidade docente, enriquecendo a nossa formação. O envolvimento de todos os participantes, reafirmou o quanto a gamificação é importante no ensino da matemática e que é possível acabar com a ideia de que a matemática é uma disciplina para poucos.

Palavras-chave: Aprendizagem colaborativa; gamificação na matemática; PIBID de Matemática. .

Campus: Santa Maria

Agradecimentos: Agradecemos ao IFSertãoPE e a CAPES pela oportunidade e fomento às nossas atividades tão importantes para enriquecer nossa formação e despertar da nossa vocação.