

Tecnologia: incentivo ao aprendizado por meio do jogo Perguntados Matemática

Tatiana Corrêa Campos Barreto
Universidade Estadual Norte Fluminense Darcy Ribeiro
tatiana_correa@hotmail.com

Luiza Ressiguer Gripp
Universidade Estadual Norte Fluminense Darcy Ribeiro
luizagripp@gmail.com

Miriã Andrade Oliveira de Almeida
Universidade Estadual Norte Fluminense Darcy Ribeiro
miriaandradeoliveira@hotmail.com

Kariny de Souza Tripari
Universidade Estadual Norte Fluminense Darcy Ribeiro
kariny.tripari@gmail.com

Resumo

Objetivando minimizar dificuldades no aprendizado da Matemática, tornando-a mais interessante e menos abstrata para os alunos do Ensino Médio, do Colégio Estadual Nilo Peçanha, busca-se novas experiências metodológicas, de caráter inovador e participativo. Diante de jovens imersos no mundo tecnológico, é importante que essa tecnologia também seja uma aliada do processo ensino-aprendizagem. O Perguntado é um jogo conhecido, de perguntas e respostas em diversas categorias, como entretenimento e ciências. Sabendo-se disso, a partir de adaptações, surgiu o “Perguntados Matemática”, devido a falta de acesso à tecnologia no ambiente escolar, foi confeccionado com isopor e papel. A roleta, que é característica do jogo, foi enumerada e cada número representava uma área de conhecimento matemático. O jogo funciona de forma bem parecida com o original, dois adversários rodam a roleta e respondem uma pergunta referente ao tema apontado. Os alunos têm acesso à papel e à caneta para realizar contas e, em caso de dificuldade/erro, um bolsista fica por perto para auxiliá-lo na resolução; dessa forma, nenhuma questão deixa de ser resolvida. Ganha o jogo quem fizer mais pontos ao fim de três rodadas. O jogo foi aplicado no C.E.N.P. durante a Feira Matemática, obtendo muita atenção, principalmente por seu visual, que faz referência ao famoso jogo “Perguntados”. Os alunos ficaram curiosos, fizeram fila para jogar (por vezes, até retornavam à fila para jogar novamente) e, o melhor, tiveram interesse em encontrar o resultado quando não conseguiam resolver uma questão. Diante de tanta animação, pode-se dizer que o jogo foi aplicado de forma satisfatória, funcionando como uma excelente maneira de desenvolver conteúdos matemáticos de forma lúdica e interativa, promovendo o ensino e raciocínio, além de fortalecer a articulação entre teoria e prática.

Palavras-Chave: Matemática. Tecnologia. Lúdico.