

Conectando vidas
Construindo conhecimento

Salão UFRGS 2021

XVII SALÃO DE ENSINO

27/09 a 1/10
VIRTUAL

Evento	Salão UFRGS 2021: XVII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2021
Local	Virtual
Título	SUPER MARIO MATEMÁTICA: ENFRENTANDO DESAFIOS E DESENVOLVENDO HABILIDADES MATEMÁTICAS
Autor	ANDRESSA REINHEIMER ZIGLIOLI SALINI
Orientador	SIMONE POZEBON

ÁREA: Educação
MODALIDADE: Salão de Ensino
NOME DA AUTORA: Andressa Reinheimer Salini

SUPER MARIO MATEMÁTICA: ENFRENTANDO DESAFIOS E DESENVOLVENDO HABILIDADES MATEMÁTICAS

Resumo: Este trabalho se propõe a apresentar o recurso Super Mario Matemática, jogo digital criado a partir da plataforma gratuita Scratch, desenvolvido junto à Scratch Foundation, da MIT. O presente recurso foi idealizado para abordar conteúdos relacionados aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental na área de matemática. Acredita-se que a utilização de jogos digitais apresenta potencial para a resolução de dois desafios recorrentemente enfrentados pelos professores: a necessidade de inovação dos métodos pedagógicos e a resistência dos alunos quanto à disciplina de matemática. Desta forma, este trabalho tem por objetivo apresentar um recurso que desenvolva nos alunos: cálculo mental, raciocínio e memorização mediante a prática, a familiarização destes com os símbolos matemáticos e a agilidade ao resolver problemas matemáticos atinentes às quatro operações. Quanto à forma de elaboração, o recurso foi construído a fim ser “inesgotável”, ou seja, passível de ser jogado diversas vezes, sem haver repetição dos mesmos cálculos, o que se deu por meio de algoritmos de aleatorização. Isso é de suma importância para a prática dos alunos, pois se os cálculos fossem sempre os mesmos, o jogo se esgotaria na sua primeira utilização, limitando a aprendizagem. Ainda, cumpre destacar que o jogo possui fases específicas para cada operação matemática, as quais se tornam mais complexas durante o transcorrer do jogo. Basicamente, o jogo foi desenvolvido a partir de lógica básica de programação e da seleção de imagens e áudios sobre a temática. Desta forma, a ludicidade propiciada por recursos como Super Mario Matemática, contribui substancialmente para eliminar barreiras relacionadas ao “medo” da matemática e para incentivar os professores a buscarem métodos pedagógicos inovadores. Nessa direção, o resultado é a potencial motivação desencadeada por recursos com os “personagens favoritos” dos alunos, os quais viabilizam uma maior aproximação dos alunos ao conhecimento matemático, com foco na sua aprendizagem.