



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	Jogos Digitais no Projeto Boas Ideias: propostas para a promoção da aprendizagem de Matemática
Autores	ANDRESSA GUEDES DA SILVA JAQUELINE LARISSA DHEIN JÉSSICA ADRIANE DE MELLO
Orientador	EDUARDO BRITTO VELHO DE MATTOS

Jogos Digitais no Projeto Boas Ideias: propostas para a promoção da aprendizagem de Matemática

Durante a pandemia do Coronavírus, o sistema educacional vivenciou um contexto de suspensão das atividades presenciais nas escolas e, conseqüentemente, houve um crescimento exponencial da demanda por materiais digitais que contribuíssem com a promoção da aprendizagem. Além disso, as formas de ensinar e de apresentar os conteúdos aos alunos precisaram ser repensadas, reestruturadas e, inclusive, qualificadas para se adequarem aos novos contextos de ensino remoto e a distância. Em vista dessas demandas, iniciou-se o desenvolvimento de jogos digitais e outros materiais pedagógicos relacionados, que sirvam de suporte a atividades de ensino, especificamente em questões pertinentes aos processos de ensino-aprendizagem de Matemática na escola básica. Além dos jogos digitais, pretende-se disponibilizar, no site Boas Ideias <<https://www.ufrgs.br/boasideias/>>, materiais de apoio que contemplem aspectos práticos da utilização e aplicação dos jogos (instruções, conceitos/conteúdos abordados, nível e etapa escolar indicada) e questões teóricas que discutam os objetivos pedagógicos do jogo e levantem possibilidades de atividades complementares. Dentre as construções já implementadas, destacamos a produção de vídeos animados que apresentam conteúdos de matemática para alunos de 6° e 7° anos. Inicialmente os materiais foram experimentados com estudantes do Colégio de Aplicação/UFRGS e, após, disponibilizados livremente no canal Boas Ideias do YouTube <<https://www.youtube.com/channel/UCIzHt86IN9o6A8zDTksGWIA>>. A partir de cada vídeo, foram elaborados, também, materiais de apoio escritos com sugestões de atividades complementares para a continuidade e aprofundamento dos conceitos apresentados. Tais materiais são editados na plataforma *Canva*, a partir do roteiro de cada vídeo. Além disso, estamos em processo de criação digital do jogo “Ilha Rubus” e de aprimoramento do jogo “Bingo dos Números Inteiros”. Para tal desenvolvimento estamos utilizando as plataformas *Scratch* e *MIT App Inventor 2* e considerando o *feedback* recebido dos estudantes que experimentaram as suas primeiras versões.