

OBLABI – OBSERVATÓRIO E LABORATÓRIO DE PRÁTICAS INOVADORAS EM EDUCAÇÃO

Pietro Oliveira Guesses³, Isabela das Chagas Luiz², Livia de Souza Monteiro¹, Elisa Henning⁴, Luciane Mulazani dos Santos⁵

¹ Aluno do Curso Técnico em Eletroeletrônica no IFSC – bolsista PIBIC-EM

² Aluna do Curso Técnico em Mecânica no IFSC – bolsista PIBIC-EM

³ Aluno do Curso Técnico em Eletroeletrônica no IFSC – bolsista PIBIC-EM

⁴ Elisa Henning, Departamento de Matemática CCT – elisa.henning@udesc.br

⁵ Luciane Mulazani dos Santos, Departamento de Matemática CCT – luciane.mulazani@udesc.br - orientadora

Palavras-chave: Educação Estatística. Jogos. Ensino Fundamental.

O projeto de pesquisa envolveu o estudo sobre a utilização de jogos para ensino de matemática, particularmente, de conteúdos de estatística para alunos dos primeiros anos do Ensino Fundamental. Foi produzido o protótipo de um jogo de tabuleiro e também o protótipo de um jogo digital na plataforma de programação Scratch.

O jogo de tabuleiro tem o estilo de jogo de RPG (*Role-Playing Game*) e foi chamado de “Uma aventura na era Medieval”, sendo desenvolvido em conjunto com outras duas bolsistas de IC de Ensino Médio, onde cada um ficou responsável por tarefas relacionadas ao jogo, tais como definição das regras, do enredo, produção dos materiais etc. A proposta do jogo é ensinar estatística para crianças de forma divertida e lúdica. Esse jogo foi orientado pelas professoras que coordenam o projeto “Jogos cooperativos como instrumentos de avaliação da aprendizagem: os alunos dos anos iniciais do ensino fundamental estão alcançando a alfabetização estatística?” da Chamada Universal CNPq 2016, sendo parte que será aproveitada no projeto.

O jogo digital feito no Scratch também está relacionado ao ensino de matemática e será aperfeiçoado para ser utilizado em outros projetos de iniciação científica de alunos do curso de Licenciatura em Matemática.

Nas duas atividades de desenvolvimento dos jogos, foi interessante trabalhar a pesquisa de forma conjunta com outros bolsistas, o que ampliou as contribuições de todos ao projeto. Utilizamos os laboratórios do curso de Licenciatura em Matemática da UDESC, vivenciando o ambiente da Universidade.