



## **IV Encontro Afirmativa: Práticas de Estudantes Cotistas em Pesquisa e Extensão**

### **Vivências de Oficina Pedagógica Durante a Pandemia: a gincana e o matematizar por meio de diferentes metodologias ativas**

Raimundo Santos Filho (UNEB – campus VII)

E-mail: raimundo18rsf@gmail.com

Orientador: Américo Junior Nunes da Silva (UNEB – campus VII)

E-mail: ajnunes@uneb.br

**Palavras-Chave:** Metodologias Ativas; Gamificação; Ensino de Matemática.

#### **Introdução**

Os contextos de presencialidade, durante o período pandêmico, sofreram grandes adaptações, sobretudo tendo em vista as orientações da Organização Mundial da Saúde (OMS). Durante esse “novo normal”, revelado pela necessidade de distanciamento social, muitas medidas vêm sendo tomadas para amenizar os grandes impactos que a Covid-19 trouxe ao planeta. Essas alterações na sociedade levaram ao distanciamento social e, com isso, as atividades acadêmicas/escolares se readequaram por aulas remotas, por meio de ferramentas digitais.

Porém, como fomos surpreendidos pela pandemia, observa-se que muitas escolas, docentes e estudantes não estavam preparados para trabalharem de uma forma diferente do modelo presencial, não havia equipamentos e internet de qualidade para assegurar esse novo modelo de interação. Essas aulas foram [e ainda são], um grande desafio para muitos profissionais de educação que desconheciam muitos dos dispositivos tecnológicos e metodologias

trabalhados durante esse período e para os estudantes que não possuem equipamentos e internet. Observamos durante esses quase dois anos, que tampouco foram pensadas alternativas ou políticas públicas que assegurem isso como direito.

Deste modo, diante do tamanho do desafio que se tem desenhado para os movimentos de ensinar e aprender e pensando em apresentar diferentes metodologias e ferramentas com o intuito de amenizar os efeitos das dificuldades com o trabalho remoto, decidimos estruturar para os alunos uma oficina que, nessa virtualidade, pensasse uma intervenção didático-pedagógica a partir de metodologias ativas, mostrando outras formas de aprender e ensinar Matemática.

#### **Metodologia**

Portanto, pensamos para a oficina pedagógica, a utilização da Gamificação. Sendo que, a princípio, proporcionaria para os estudantes um ambiente de sala de aula como o universo *game*, além de usar o jogo como



## IV Encontro Afirmativa:

### Práticas de Estudantes Cotistas em Pesquisa e Extensão

ferramenta no processo de ensino e aprendizagem, como orientado por Fardo (2013).

Nesse sentido, quando pensamos nas atividades que seriam desenvolvidas ao decorrer da Gincana, a partir das diferentes metodologias, refletimos e buscamos propostas potencialmente lúdicas. Pois, a ludicidade como bem assevera Luckesi (2014, p.14), trata-se de “um estado interno do sujeito”.

Com isso, a gincana, pensada para o 6º e 7º ano do Ensino Fundamental, aconteceu em dez encontros, sendo três semanalmente. Os encontros foram divididos em dias alternados para não torna-los cansativos e causar desânimo. As atividades foram divididas em apresentação entre alunos e monitores, trabalhando as quatro operações matemáticas (adição, subtração, divisão e multiplicação). Assim, utilizamos também os jogos para vivenciar e tornar o ensino e aprendizagem mais dinâmico e espontâneo e outras propostas para dinamizar o espaço virtual de sala de aula.

#### Resultados e Discussão

A nossa proposta de oficina pedagógica delineou-se a partir das metodologias ativas, tendo como principal caráter a gamificação da educação. Nesse sentido, como apresenta Schlemmer (2014), partimos de uma perspectiva epistemológica da gamificação, na qual a função está voltada para a cooperação e coletividade

entre os estudantes, desafiando-os com missões e tarefas no percurso da gincana [que é nossa proposta], assim, permitindo aos participantes descobrir uma matemática diferente da vivenciada dentro da sala de aula remotamente.

Então, partindo desses desafios, buscamos ressignificar algumas práticas de ensino e aprendizagem da matemática, acontecendo virtualmente, em algo que melhorasse as consequências causadas pelo contexto pandêmico que muitas das vezes impossibilita uma aprendizagem interativa e dinâmica para os estudantes.

No primeiro encontro foi apresentado para os alunos a oficina e como a gincana funcionaria por todos os dez dias. Os monitores apresentaram-se e deram orientações de como poderia ajudar nas atividades que valerão pontos na competição entre as duas equipes. Valendo ressaltar que antes deste encontro os monitores estiveram presentes em aula com a turma do sexto ano, para fazer o convite à turma da oficina.

No segundo encontro, como planejado, explanamos as duas primeiras operações fundamentais: adição e subtração. Com isso, iniciamos nosso encontro apresentando um pouco sobre a importância da aprendizagem matemática e dessas duas operações em especial, exemplificando-as com o cotidiano dos estudantes. Sendo assim, apresentamos um vídeo



## **IV Encontro Afirmativa:**

### **Práticas de Estudantes Cotistas em Pesquisa e Extensão**

aula da plataforma do YouTube, que apresenta exemplos contextualizados das operações. Nesse sentido, percebemos com as reflexões realizadas durante o encontro, que os estudantes puderam entender ainda mais os assuntos de Adição e Subtração.

Nos próximos encontros, vivenciamos o “Jogo da Trilha” e o Jogo digital do “Math the Cross Math Puzzle”. Algo muito interessante nessas atividades propostas foi perceber que as equipes descreviam os caminhos traçados para chegarem as respostas dos problemas matemáticos. Para além desses jogos, trabalhamos com as operações de Multiplicação e Divisão. Sendo assim, abordamos o contexto histórico dessas operações, para permitir que os estudantes criem relações e entendam o processo até as operações como conhecemos atualmente. Então apresentamos diferentes contextos onde se utilizou essas operações e como determinados povos tinham maneiras diferentes de realiza-las.

Alguns dos encontros tiveram como foco a construção e socialização de problemas matemáticos, criando uma dinâmica de jogo de perguntas e respostas entre as equipes. Esses problemas, pensados pelos estudantes, foram construídos a partir de orientações e discussões em sala, sobretudo entendendo que é de fato um problema matemático.

#### **Conclusões**

Durante as vivências da oficina foi visível a compreensão e participação dos alunos, principalmente quando do uso de materiais didáticos. O jogo, por exemplo, foi um desses materiais, que despertou o interesse dos estudantes e promoveu aprendizagens. As atividades propostas provocaram participação, competição, aprendizagens e o aprimoramento de estratégias. Os alunos, mediante essas atividades, conseguiram despertar o seu pensamento matemático para resolver os problemas que os games ofereceram.

Durante o início das atividades não foi fácil. Quando levamos o convite aos alunos para a participação de uma oficina, sendo ela não obrigatória, muitos estudantes não demonstraram interesse. A atualidade que eles vivem em estudar por ensino remoto fez com que acreditassem que os encontros seriam mais aulas cansativas.

Então, podemos dizer que a oficina em formato de Gincana Matemática, mostrou aos alunos que existem vários mecanismos de aprendizagem. Este mecanismo contribui no ensino e aprendizagem da Matemática. Além disso, essa experiência contribuiu diretamente com nossa formação docente.

#### **Agradecimentos**

Ao Programa Afirmativa e ao professor orientador pela possibilidade de inserção no universo da Extensão Universitária, movimento



## **IV Encontro Afirmativa:**

### **Práticas de Estudantes Cotistas em Pesquisa e Extensão**

que muito contribuiu para a minha formação humana e profissional.

#### **Referências**

- FARDO, Marcelo Luis. A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.
- LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. Revista entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.
- SCHLEMMER, E. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade, v. 23, n. 42, 11.