Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
JOGOS TECNOLÓGICOS NO ENSINO DE ÁLGEBRA NO SÉTIMO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Adna Vitoria da Cruz Belo;
Cleiton Soares da Silva;
Maria Clara Rodrigues Elias;
Milenny Gomes Galdino;
Flavia Jeronimo Barbosa ;
Viviane Barbosa de Araújo Silva;
Flavia Jeronimo Barbosa (Orientadora).

Programa Pibid
CCEN - Centro de Ciências Exatas e da Natureza, Campus I - João Pessoa

RESUMO: INTRODUÇÃO Durante o surgimento e desenvolvimento das tecnologias, a matemática teve papel fundamental, pois, a tecnologia nasceu e evoluiu a partir da aplicação do pensamento matemático. Atualmente, um grande desafio enfrentado pelos professores é o de tornar a matemática interessante e atrativa, mas ao mesmo tempo relevante e integrada no mundo tecnológico de hoje (D'AMBRÓSIO, 2001). Ferramentas tecnológicas, como jogos e aplicativos educativos, despertam o interesse e a curiosidade, tornando o aprendizado mais dinâmico. Este resumo apresenta atividades desenvolvidas no 7º ano da Escola Municipal Professor Luís Mendes, ao longo do PIBID, utilizando a sala Google para integrar jogos e tecnologia no ensino de expressões algébricas e equações do primeiro grau. METODOLOGIA Os jogos Kahoot e Codenames, aplicados pelos bolsistas do PIBID, fortaleceram o entendimento dos alunos em diferentes áreas, principalmente na álgebra, onde se viu enorme dificuldade de aprendizagem. Esses jogos foram aplicados de maneira a respeitar os objetivos gerais referenciados pela BNCC, com apoio e supervisão da professora supervisora e da coordenadora do projeto. O Kahoot, plataforma de criação e desenvolvimento de quiz gratuito, atuou no reforço do conhecimento de expressões algébricas. Foi necessário aos alunos pensamento racional e interpretação textual para resolver as questões rapidamente, buscando alcançar bom desempenho e atuando na avaliação pedagógica do professor. O Codenames é um jogo de tabuleiro eletrônico com o objetivo de dedução lógica de palavras através de dicas fornecidas pelo mestre da equipe, sendo uma competição entre dois grupos. Foi necessário que os estudantes ajudassem os colegas na resolução dos problemas. O jogo foi adaptado para apresentar equações algébricas, em que cada equipe deveria calcular o valor da equação para achar corretamente a ficha que equivalia à sua equipe. RESULTADOS E DISCUSSÕES As ações desenvolvidas com os alunos apresentaram resultados positivos, buscando reduzir as dificuldades e tornar o ensino mais interessante, dialogando com a realidade digital dos estudantes. Durante as atividades, os alunos precisaram usar raciocínio lógico, interpretação e cooperação, ajudando uns aos outros para chegar à resposta correta. O trabalho em grupo e o envolvimento individual proporcionados pelos jogos estimularam a motivação e o empenho, consolidando o conteúdo e fortalecendo o aprendizado. O uso dessas ferramentas digitais mostrou-se eficiente, promovendo autonomia e aproximando o ensino da realidade dos

alunos. CONSIDERAÇÕES FINAIS O uso de jogos digitais no ensino da Matemática mostrou-se eficaz para tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas. A integração entre tecnologia e ludicidade estimulou o raciocínio, a autonomia e o protagonismo dos alunos, evidenciando a importância de metodologias inovadoras na construção significativa do conhecimento matemático. REFERÊNCIAS D'AMBROSIO, Ubiratan. Desafios da educação matemática no novo milênio. Educação Matemática em Revista, São Paulo, n. 11, ano 8, 2001.