



O JOGO COMO UMA FERRAMENTA TECNOLÓGICA ASSOCIADA AO ENSINO DA MATEMÁTICA

Edson Luis Bruxel¹, Cristiane da Silva Stamberg²

Resumo: O presente trabalho refere-se ao projeto realizado na disciplina da Prática de Ensino de Computação, no Curso Superior de Licenciatura em Computação, no Instituto Federal - *Campus* Santo Ângelo, em que foi escolhido um “Quiz”, jogo de perguntas e respostas sobre o tema determinado pela docente responsável pela disciplina de matemática. Essa atividade foi realizada no segundo ano do Curso Integrado em Manutenção e Suporte em Informática da mesma Instituição. O Jogo vem através do seu conceito mais lúdico facilitar a interação dos estudantes no meio em que estão inseridos e, como consequência buscar novas vivências no ato de ensinar e aprender. O “Quiz de Matemática” realizado foi uma ferramenta mais atual e interativa, que serviu de auxílio na aprendizagem com relação aos conteúdos trabalhados em sala de aula, atuando como um reforço mais atrativo e que possa ser lembrado com mais facilidade pela interação que as interfaces gráficas geram no jogador, pois foram utilizados recursos tecnológicos. O método utilizado para realizar o levantamento de requisitos deste jogo, foi à técnica de grupo chamada de Brainstorming, na qual se utiliza a geração de ideias no grupo, aproveitamento de várias hipóteses, ocorrendo um encorajamento do pensamento livre sem predefinições (padronização) na parte inicial do desenvolvimento do jogo. Ao analisarmos os desafios da informática na educação e o ensino da computação por meio de ferramentas digitais, percebemos que a escola não é mais o único lugar que pode acontecer a formação humana e, sim um espaço privilegiado no qual os alunos poderão oportunizar uma trajetória rica em diferentes contextos sociais e com uma construção de valores que podem impactar de forma positiva a construção de uma sociedade mais justa e democrática. O computador aliado às novas tecnologias, com vistas a ser utilizada na educação vem romper com o conceito de educação centrada num único saber, voltando-se para o desenvolvimento das capacidades cognitivas do estudante, bem como, mudando as perspectivas atuais sobre o ensino e aprendizagem. Com o desenvolvimento deste “Quiz de Matemática” aprendemos que temos um longo caminho a percorrer como docentes e técnicos, a nossa formação como Licenciados em Computação deve nos proporcionar os meios e os fins para alcançar o desenvolvimento de tecnologias que visem melhorar o ensino e a aprendizagem dos discentes e, auxiliar os colegas docentes na desmistificação do uso das tecnologias em

¹ Aluno do Curso Superior de Licenciatura em Computação do IF Farroupilha *Campus* Santo Ângelo. E-mail: edson.bruxel@hotmail.com.

² Docente de Matemática do IF Farroupilha *Campus* Santo Ângelo. E-mail: cristiane.stamberg@iffarroupilha.edu.br.

sala de aula. Com esse trabalho, mostramos também, que os IFs possuem um aspecto muito positivo aliado à formação docente, a verticalização, aliada ao tripé ensino como um contexto favorável à qualificação e a oferta dos cursos de licenciatura, com possibilidades de atuação verticalizada dentro da própria instituição, com ações concretas que contribuem para a qualificação do processo formativo.

Palavras-chave: Aprendizagem. Desmistificação. Ferramentas Digitais. Interação. Lúdico. Verticalização