


## Aula de matemática se transforma em jogo de batalha naval



Para ensinar conceitos da disciplina de forma divertida, professora de Feira de Santana (BA) simula disputa de barcos piratas com os alunos

por Aline Falconeri Carneiro Bahia  29 de agosto de 2017

Sou professora de matemática na Escola SESI José Carvalho, em Feira de Santana (BA). Com a proposta de trazer situações motivadoras, desafiadoras e interessantes, comecei a trabalhar com games no ensino médio para ensinar conceitos da disciplina.

A gamificação da aula de matemática objetiva representar um universo lúdico e me permite colocar o aluno diante de situações em que ele aprende tanto a estrutura lógica quanto a estrutura matemática.

Como o uso de jogos, a turma pode interagir com o objeto de estudo para construir significativamente o conhecimento do assunto abordado em sala de aula. A partir das metodologias da sala de aula invertida, que propõe a inversão do modelo tradicional para tornar o aprendizado prático, e da aprendizagem cooperativa, que estimula o trabalho em grupo e a divisão de tarefas, a gamificação torna as aulas mais atraentes, contextualizadas e produtivas.

Em um dado período, escolhi trabalhar o conteúdo de plano cartesiano e distância entre dois pontos por meio da Batalha Naval. Na elaboração de uma estratégia para vencer o jogo, percebi que teria a possibilidade de criar um ambiente perfeito para os alunos calcularem, observarem, analisarem, articularem e verificarem pontos relacionados aos conteúdos da disciplina.

Apresentei o jogo para a turma, mostrando sua interface, regras e local onde poderia ser encontrado. Para conseguir vencer, o aluno deveria localizar os barcos dos colonizadores e dos piratas no mar e calcular, por meio de uma fórmula matemática, a distância correta para atingir o barco pirata.

Enquanto os grupos jogavam entre si, observei a colaboração entre membros das equipes e constatei a existência de uma competição saudável entre eles. Fica evidente que, por meio da gamificação, quando os alunos discutem com os colegas, eles encontram várias soluções para um único problema. Eles incorporam diferentes conceitos e aprendizagens significativas no seu processo educativo individual.

Com os jogos, eles também podem ter um retorno imediato de suas ações, o que faz com que busquem novos caminhos e informações quando necessário para atingir seus objetivos. Percebi que isso ampliou o interesse, a participação, a motivação e a interação dos alunos durante minhas aulas de matemática.

Para verificar se o uso da gamificação tem algum efeito sobre meus alunos, fiz uma enquete no grupo da escola do Facebook, onde perguntei a opinião deles em relação ao uso de jogos nas aulas de matemática. Eles responderam que as aulas se tornaram mais atraentes e produtivas. Isso faz com que me sinta cada vez mais realizada no meu trabalho e consciente de que estou no caminho certo.

### Aline Falconeri Carneiro Bahia

Formada em licenciatura em matemática pela Universidade Estadual de Feira de Santana. Leciona Matemática na Escola SESI José de Carvalho, onde trabalha com o 1º Ano do Ensino Médio e desenvolve um projeto de gamificação em matemática.

