

## PROJETO BOATEMÁTICA

Residente: Elisa Santiago e Lilian Glecia

Escola Joaquim Coutinho



### APRESENTAÇÃO

Com esse projeto procuramos verificar a possibilidade de introduzir a gamificação, que junto com o conteúdo, ajuda nas aulas tornando-as mais cativantes, interativas e com mais facilidade no processo de ensino aprendizagem destes alunos.

### OBJETIVO

- Incentivar o estudo da matemática a partir da gamificação.
- Estimular a criatividade dos alunos para a criação dos jogos.
- Resolver e elaborar problemas que envolvam os assuntos trabalhados.

### METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido em turmas dos 7º e 8º anos durante o período remoto na Escola Joaquim Coutinho Correia de Oliveira, localizada no distrito de Apoti, da cidade de Glória do Goitá- PE, durante o mês de abril e maio de 2021. Participaram cerca de 25 alunos.

A sequência didática se deu da seguinte maneira:

Inicialmente foram realizadas aulas teóricas por vídeo conferência, onde foram ensinados os assuntos no qual foram criados os jogos.

Os alunos foram separados por grupos para o planejamento e criação dos jogos durante as aulas.

Para a criação dos jogos foram necessários no total de 8 aulas, sendo 1 aula por semana e o restante das aulas de matemática foram destinadas para a parte teórica.

Os assuntos trabalhados foram separados para as turmas de acordo com o cronograma de aula da escola. As turmas dos 7º anos trabalharam em cima dos assuntos: números naturais (4 operações) e polígonos e as turmas dos 8º anos ficaram com números naturais (4 operações), tabuada e fração.

Através dos temas propostos pelo professor os jogos foram totalmente elaborados e pensados pelos alunos com o auxílio do docente para serem jogados presencialmente.

Por fim, após a finalização dos jogos, os mesmos foram apresentados em sala para o professor da disciplina.

### PRODUTO FINAL

Ao final do projeto, os alunos conseguiram desenvolver 7 jogos de matemática com assuntos sobre as 4 operações, fração, polímeros, números naturais e tabuada.