

CRIMINAL CASE E A MATEMÁTICA: APRENDENDO ATRAVÉS DO FACEBOOK

DANIELA RENATA JACOBSEN¹; ROSÁRIA ILGENFRITZ SPEROTTO²

¹ Universidade Federal de Pelotas – drjjacobsen@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – ris1205@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A sociedade está passando por transformações que apontam novas formas de relações e interações. As descobertas tecnológicas originam inúmeras mudanças nas relações pessoais e na educação, proporcionando outras possibilidades de interação, de aprendizagem e de produção de conhecimentos (Mattar, 2010). Tais alterações introduzem hábitos diferentes aos do passado e, conseqüentemente, alteram o cotidiano das pessoas. A partir da disseminação da Internet, houve a introdução de alguns artefatos tecnológicos, tais como: os jogos de computador¹, o correio eletrônico, os telefones celulares com conexão com a internet, as Redes Sociais e os Sites de Rede Sociais passaram a integrar a vida de inúmeros jovens (Prensky, 2001).

Com base nessa evolução, cada vez mais, as mídias digitais interativas se fazem presentes em nossas vidas como se configurassem nossa identidade, podendo alterar nossos modos de existência.

Fica claro que os dispositivos eletrônicos com que convivemos e que usamos para realizar as mais diversas tarefas, com crescente familiaridade e proveito, desempenham um papel vital nessa metamorfose. Esses artefatos de uso cotidiano não só provocam velozes adaptações corporais e subjetivas os novos ritmos e experiências, permitindo responder com a maior agilidade possível à necessidade de reciclagem constante e de alto desempenho, como também eles mesmo acabam por se multiplicar e se popularizar em virtude de tais mudanças nos estilos de vida. (SIBILIA, 2012, p. 51)

Tais mudanças indicam aos educadores a urgência de contextualizar suas metodologias de ensino apontando, direcionando as suas formas de intervir com os conteúdos em sala de aula de modo que chame a atenção, ou seja, uma educação que promova mudanças e aguçe o desejo e a curiosidade de seus alunos (Mattar, 2010). Podemos confirmar essa ideia nas palavras de Veen e Vrakking,

[...] o tempo para mudar os parâmetros está diante de nós, e isso, por sua vez, cria um potencial. Com a ajuda da tecnologia, a comunicação não mais se restringe ao texto. As imagens e o som podem ser adicionados com a mesma facilidade e, sem dúvida acrescentam tanto quanto, ou mais, à nossa experiência. (2009, p. 10)

Deste modo, surge a necessidade de que o professor acompanhe como seus alunos estão interagindo com as Tecnologias digitais interativas (TDI) em suas aulas, apresentando novas formas de ensinar, aprender e interagir com seu aluno. Segundo Mattar (2010, p. XV) “Os alunos não dependem mais dos professores e das escolas para aprender, pois podem agora aprender a qualquer hora e em

¹ Jogos de computador, jogos eletrônicos e jogos sociais são utilizados no texto com o mesmo sinônimo.

qualquer lugar”. Baseado nessa ideia, os professores podem utilizar os novos espaços de aprendizagem disponibilizada na Internet, possibilitando formas diferenciadas para a aprendizagem. Entre vários espaços, destacamos as redes sociais, os chats, as comunidades virtuais e os jogos eletrônicos.

Entre os artefatos² tecnológicos destacamos os jogos eletrônicos on line, que desencadeiam certo fascínio entre os jovens. Um tipo de fascínio desafiador, intermediado pela tecnologia, e que altera os modos como nos constituímos como sujeitos aprendizes.

A estrutura disponibilizada no jogo, a imagem e o som, fazem com que o jogador visualize, ouça, use a imaginação e a criatividade, os quais são pontos importantes que devem ser desenvolvidos, e dessa forma, ao unir em uma aula de matemática teremos alunos envolvidos com o entretenimento e a aprendizagem.

A atenção deste estudo está sendo deslocada para a investigação de como os jogos eletrônicos – conectados as redes sociais e aos sites de redes sociais, poderão ser pensados/utilizados como espaços virtuais de aprendizagem matemática, de encontros, de brincadeiras e de produção de conhecimentos.

Os alunos-sujeitos assinalam que o Facebook é utilizado como um meio de distração, diversão, interação e de comunicação entre amigos. Partindo destes subsídios, pode-se dizer que os professores estão sendo desafiados para conhecer como os nativos digitais aprendem, quais seriam as habilidades que as Tecnologias Interativas Digitais alavancam? Como e porque e para quê as crianças e os adolescentes utilizam jogos eletrônicos? Baseados nestas indagações propõem-se usar os jogos eletrônicos como ferramenta que funciona como um dispositivo de aprendizagem e que pode auxiliar no ambiente escolar sendo trazida para a escola como um recurso didático. Partindo dessa ideia, objetiva-se despertar no aluno o desejo de conectar o lúdico com a possibilidade de aprender, aproveitando o prazer do jogo ligado a matemática.

2. METODOLOGIA

Este trabalho é um recorte da dissertação de mestrado: “*Jogos eletrônicos e Ensino de Matemática*”. Trata-se de um estudo que intenciona buscar subsídios para congregar outra possibilidade para o ensino de Matemática, onde os jogos eletrônicos em rede servirão como artefatos lúdicos para serem utilizados em sala de aula. Objetiva-se despertar no aluno o desejo de conectar o lúdico com a possibilidade de aprender.

A produção dos dados da pesquisa está acontecendo com alunos do 7º ano e constatou-se que utilizam a internet móvel. Verificou-se que passam conectados ao site de rede social Facebook, 24 horas.

Esta investigação intenciona buscar contribuições para congregar outra possibilidade para o ensino de Matemática, onde os jogos eletrônicos em rede, conectados a Internet servirão como artefatos lúdicos para serem utilizados em sala de aula. Fundamentado nestes pressupostos a pesquisa está ocorrendo em uma escola municipal pública do interior de Camaquã – RS.

A pesquisa é de caráter misto (qualiquantitativo) com investigação na relação do jogo eletrônico com a matemática escolar, mais especificamente, o jogo social *Criminal Case* da rede social Facebook e a matemática do 7º ano.

² A palavra artefato é uma designação dada a qualquer objeto produzido pelas artes mecânicas (Dicionário).

Sua metodologia será realizada através de questionários feitos aos jogadores-alunos antes, durante e após a aplicação do jogo através de um grupo no SRS Facebook, estimulando o aluno a interpretar as questões de matemática vista na escola com momentos do jogo eletrônico, desenvolvendo a criatividade, a imaginação e o senso crítico.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa citada está em andamento, portanto, esse trabalho é um recorte da dissertação, assim os resultados apenas serão conhecidos posteriormente às aplicações de todas as etapas do projeto, e deste modo, apenas têm conclusões referentes aos autores lidos para o embasamento teórico e da primeira etapa já aplicada.

Portanto, será descrita brevemente, a aplicação da primeira etapa, onde inicialmente, foi criado um grupo da turma no Facebook como forma de interação entre os alunos e a professora, sendo postado uma sucinta apresentação do conteúdo de equações do 1º grau, ou seja, a apresentação dos cálculos contendo “x”, para o qual deve ser encontrado um valor exato como resposta.

As próximas etapas envolvem o jogo social *Criminal case* e o conteúdo de equações do 1º grau, onde os alunos devem postar no grupo, este será utilizado como um “lugar” onde o aluno deve descrever suas sensações, aprendizagens, dificuldades, encontradas enquanto joga o *Criminal case*. Serão postados também, vários problemas envolvendo equações do 1º grau, situações-problemas, fatos históricos que envolvam o conteúdo em questão.

E a partir das falas dos alunos, das resoluções dos exercícios, dos momentos descritos dos momentos que jogaram, serão lançadas questões com intuito de que os alunos enfatizam quais são as semelhanças entre o conteúdo e o jogo eletrônico, sobre quais são as sensações entre ter que encontrar o “x” e desvendar o “crime”, quais são as expectativas, sensações de cada momento. Com base em todas as possíveis respostas, será postado para finalizar questões onde os alunos deverão responder sobre a comparação entre as estratégias utilizadas entre o jogo eletrônico e a descoberta do “x”. A experiência de ensino com jogos eletrônicos do Facebook e o conteúdo matemático está em fase de aplicação.

4. CONCLUSÕES

Os jogos eletrônicos, portanto, são artefatos culturais inseridos na sociedade de massa, o qual teve seu surgimento devido à ampliação tecnológica da computação gráfica. Atualmente, são produzidos com o máximo de qualidade de imagem e de som, com temas mais diversos, e isto, acaba despertando o desejo e a curiosidade do jogador.

Ao utilizá-los pode se proporcionar uma interatividade entre o aluno e a tecnologia, e assim, este pode aprender de forma livre e motivadora. Além de adquirir habilidades formadoras constituintes, como pensamento lógico e a construção de estratégias.

Os jogos eletrônicos e a tecnologia são soluções favoráveis para o ensino e aprendizagem, pois quanto mais possibilidades de ambas forem trazidas para o espaço escolar, mais atenção e participação dos “nativos digitais” serão alcançadas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson, 2010.

PRENSKY, Marc. **Digital native, digital immigrant**. Acesso em 22 de ago. 2012. Disponível em: [http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital % 20 natives, %20digital %20immigrants%20-%20part1.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf).

SIBILIA, P. **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

VEEN, W. ; VRAKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.