



I Encontro Nacional do Mestrado PROFMAT



EXPLORANDO OS RECURSOS DO *H5P* DA PLATAFORMA MOODLE PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

Luiz Felipe Abreu Almeida¹

Dirce Uesu Pesco²

Resumo

Este trabalho é uma pesquisa em andamento sobre o uso do recurso *H5P* na Plataforma *Moodle* para o ensino de matemática. São propostas algumas atividades utilizando esse recurso com o intuito de apresentar uma estrutura mais amigável ao estudante tendo foco no conteúdo de matemática. Um dos objetivos é investigar a necessidade de associar o uso de tecnologias digitais e jogos para a elaboração de materiais para estimular os estudantes no seu aprendizado. Os recursos desenvolvidos envolvem atividades na Plataforma *Moodle* que exploram a resolução de equações, notação e organização de escrita e os recursos do *H5P*: como os vídeos e slides interativos e o jogo Show do Milhão. O público alvo são alunos do ensino fundamental II e do 1º ano do ensino médio. No período pós pandemia foi observado em sala de aula a necessidade de utilizar materiais complementares tanto para a revisão de conteúdo quanto para novos recursos de aplicação.

Bibliografia:

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília 2018.

BORBA, M. C. **The future of mathematics education Since COVID-19: humans-with-media or humans-with-non-living-things**. Educational Studies Mathematics 108, 385-400 (2021). <https://doi.org/10.1007/s10649-021-10043-2>

INEP. Nota Técnica. **Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) 2021**. Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira.

GRANDO, R.C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos em sala de aula**. 2000. 224 p. Tese (Doutorado em Educação) Faculdade de Educação. Universidade de Campinas, Campinas, 2000.

MARINHO, F.C.V. **Saberes docentes para promoção de aprendizagem em ciências e matemática a partir do desenvolvimento de jogos digitais**. 2014, 358 p. (Tese de Doutorado) Pós Graduação em Educação em Ciências e Saúde. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

MOODLE, *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*.

¹ luiz_abreu@id.uff.br

² dirceuescu@id.uff.br