



O USO DA PLATAFORMA BLOOKET NA REVISÃO DE CONCEITOS DE FUNÇÃO DO 1º GRAU NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO

ROZÁRIO, Arina de Jesus¹

Resumo

A utilização de plataformas digitais interativas tem se mostrado uma alternativa eficaz para promover a aprendizagem significativa no contexto escolar, especialmente no ensino de Matemática. Este estudo tem como objetivo relatar a aplicação da plataforma Booklet em uma turma de 1º ano do ensino médio, com foco na revisão de conceitos de função do 1º grau. A escolha do tema justifica-se pela necessidade de tornar o processo de revisão mais dinâmico, engajador e atrativo para os estudantes, que muitas vezes apresentam dificuldades de assimilação quando submetidos a metodologias tradicionais. Além disso, a gamificação tem se consolidado como uma estratégia que estimula a participação ativa, a motivação e a construção coletiva do conhecimento, permitindo que os alunos se envolvam de maneira lúdica com conteúdos que exigem raciocínio lógico e interpretação. A metodologia adotada consistiu na elaboração de atividades dentro da plataforma Blooket, contemplando questões relacionadas à identificação da lei de formação da função do 1º grau, análise do comportamento gráfico, determinação de raízes e interpretação de situações-problema. Os alunos foram organizados em duplas e participaram de uma partida no modo *Gold Quest*. Nesse jogo, os estudantes recebem questões para resolver e, a cada acerto, têm a oportunidade de escolher um entre três baús disponíveis. O conteúdo de cada baú é revelado de forma aleatória, podendo resultar em diferentes situações, como ganhar uma quantidade de ouro, roubar o ouro de outro participante, perder todo o ouro acumulado ou não receber nenhuma recompensa. O objetivo da aplicação do jogo foi, promover tanto a competição saudável quanto a colaboração entre os colegas. Durante a jogatina a presença do professor, foi essencial para esclarecer dúvidas e reforçar conceitos ao longo da dinâmica, criando um espaço de interação que extrapolou a simples resolução de exercícios. A experiência revelou resultados positivos, evidenciados pelo maior engajamento dos alunos, que demonstraram entusiasmo ao interagir com

¹ Licenciada em Matemática pela Faculdade Multivix.. E-mail: dejesusarina@gmail.com





o jogo e apresentaram avanços no reconhecimento e aplicação dos conceitos trabalhados. Além de que a prática contribuiu para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, que, ao participarem das atividades, construíram estratégias para resolver os desafios propostos, refletindo em uma aprendizagem onde este estava à frente do processo de aprendizagem. Outro ponto relevante foi a possibilidade de o professor acompanhar em tempo real o desempenho dos grupos, o que permitiu identificar as principais dificuldades e ajustar a abordagem em sala de aula. Considera-se que o uso do Blooket para a revisão de funções do 1º grau pode ser um recurso pedagógico inovador e eficiente, pois alia a revisão de conteúdos à ludicidade, favorecendo a motivação, o trabalho em equipe e a compreensão matemática. Em síntese, a experiência apontou que a gamificação, quando bem estruturada e alinhada aos objetivos de ensino, representa um recurso complementar valioso para a prática docente, capaz de transformar a forma como os alunos interagem com o conhecimento matemático no ensino médio.

Palavras-chave: Ensino de Matemática. Função do 1º grau. Gamificação. Blooket.

