



CAÇA COM CÓDIGOS

Ruana Maíra Schneider¹

Deivison Porto de Sousa²

Júlio César dos Reis³

Educação Matemática, Tecnologias Informáticas e Educação à Distância

Resumo: Atividades da vida real são caracterizadas pela coletividade. Dessa forma, o ambiente escolar possibilita o desenvolvimento do trabalho em equipe por meio de jogos, brincadeiras e pesquisas. Arelado a isso, tecnologias como smartphones, tablets, blogs e outras, possibilitam constante contato, acessibilidade e acompanhamento a distância. Com isso em mente, pensamos em unir a famosa brincadeira de caça ao tesouro com a versatilidade proporcionada pela escrita em códigos. Para tal atividade, optamos pelo QR code dada sua grande popularidade e facilidade de leitura por meio de smartphones. A atividade se inicia com uma pesquisa em grupo sobre a história do QR code, geração e leitura. Em seguida, os grupos competirão entre si no jogo de caça ao tesouro. A brincadeira se distingue pela procura de pistas que levem sequencialmente uma à outra até a obtenção de um prêmio final. Nessa etapa, escrevemos as pistas em QR code e imprimimos para facilitar o esconderijo e fixação. As pistas podem ser questões cujas respostas estarão em uma tabela de códigos. A correta leitura e interpretação da tabela levará à próxima etapa. A leitura da pista pelo código pode ser feita de forma imediata e textual ou dar acesso a sites de estudos, vídeos explicativos, um possível blog do professor, etc. Espera-se que com a atividade, assim elaborada, o professor possa, além de aliar novas tecnologias a sua metodologia, revisar conteúdos diversos, devido a flexibilidade apresentada na escolha das questões, e propiciar uma experiência lúdica aos alunos, tornando a aprendizagem mais prazerosa e atraente.

Palavras Chaves: Códigos. QR code. Caça ao tesouro.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnologia. *Parâmetros curriculares nacionais: ensino médio*. Brasília: MEC, 2000.

COUTO, S. P. *Códigos e cifras: da antiguidade a era moderna*. Rio de Janeiro: Novaterra, 2008.

ECKSCHMIDT, T.; MORITA, S. S. *QR code: comunicação e engajamento na era digital*. Estados Unidos: Moderattus, 2014. E-book. ISBN 978-1502559791.

MORAN, J. M.; MASSETO, M. T.; BEHRENS, M. A. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas, SP: Papirus, 2000.

¹ Mestre em Matemática. Instituto Federal do Rio Grande do Sul, IFRS. E-mail: ruana.schneider@vacaria.ifrs.edu.br

² Mestre em Matemática. Instituto Federal do Rio Grande do Sul, IFRS. E-mail: deivison.sousa@vacaria.ifrs.edu.br

³ Doutor em Matemática. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, UESB. E-mail: julio@uesb.edu.br

TOLEDO, F. *Sáquele jugo a los códigos qr: conozca el potencial de escanear códigos qr em los smartphones*. [S.l.: s.n.], 2012. E-book. ASIN B008BID85M