

Um Estudo de Possibilidades do Uso da Gameficação no Ensino de Funções de 2º Grau em um Curso de Engenharia.

Autor(es)

José Luiz Magalhães De Freitas
Jads Victor Paiva Dos Santos

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA

Resumo

O ensino das disciplinas de exatas enfrenta resistência desde cedo, pois de modo geral, os estudantes são levados a associar suas matérias com procedimentos mecânicos e exaustivos. Diante desse cenário, o aprendizado do conteúdo é postergado para as séries futuras, e na transição do ensino médio para o superior, essa lacuna torna-se explícita. No intuito de promover uma redução em lacunas de conhecimentos apresentadas por esses estudantes, sendo o foco dessa pesquisa o conhecimento de funções elementares, admitimos como hipótese que a prática de gameficação no ensino uma possível contribuição para minimizar os impactos negativos propagados pelo não aprendizado desse conteúdo em específico. Logo, faz-se necessário a utilização das práticas e conceitos de gameficação e a utilização de ferramentas para alcançar um resultado satisfatório.