

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

### Autor(res)

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 gameificação 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 gameificação e a utilização de ferramentas para alcançar um resultado satisfatório.