A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Autor(res)

Marcelo Diniz Dos Santos
Suelen Lemes Peres
Davi Araújo De Oliveira
Cezar Henrique Da Costa E Souza
Amanda Gomes De Melo Pereira
Abiodun Kazeem Fashola
Gislainne Silva Santos

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

ANHANGUERA - EAD

Introdução

Muitos alunos apresentam dificuldades e falta de estímulos para o aprendizado na disciplina de matemática. Neste sentido, a gamificação possui metodologia com características que auxiliam o docente a aplicar o conteúdo da disciplina de matemática de forma interativa e significativa, aumentando habilidades, como: raciocínio lógico, criatividade e o pensamento crítico dos alunos, melhorando o processo de ensino e aprendizagem (LIMA; BRANDÃO, 2019).

Os jogos proporcionam um ensino divertido e interativo, estimulando o aluno a busca pelo aprendizado, podendo utilizar o ensino à distância para superar o medo da matemática (COUTO, 2022).

As metodologias gamificadas podem ser capazes de influenciar a superação de dificuldades na aprendizagem por instigar e estimular o aluno a aprender com recursos motivacionais e explorar o feedback positivo (TENÓRIO; SILVA; TENÓRIO, 2016).

Objetivo

Descrever os impactos da gamificação no ensino da disciplina de Matemática dentro do ambiente escolar e no ensino à distância, para construir um aprendizado mais efetivo e diminuir dificuldades na disciplina.

Material e Métodos

Para elaboração deste resumo, utilizou-se o método de investigação a pesquisa bibliográfica, adotando-se o Google Acadêmico como ferramenta de busca. Os artigos encontrados no período de 2014 a 2022 foram planilhados. Utilizou-se a metodologia de gamificação como critério de inclusão para

obtenção das respostas fundamentadas cientificamente, referentes ao ensino de matemática, EAD e o mundo

game na educação. Após avaliação do conteúdo, os artigos relevantes foram selecionados e, desta forma, foram extraídas informações pertinentes ao tema do resumo.

Resultados e Discussão

Os jogos desenvolvem habilidades e competências, raciocínio, segurança, pensamento crítico, habilidade em resolução de diversos problemas, estimulam o trabalho em equipe, pensamento sistemático e investigativo dos usuários. Além de permitir a segmentação dos conteúdos que poderão ser utilizados no processo educacional do aprendizado da matemática. Esta tecnologia no ambiente escolar e no ensino à distância, permite que o professor explore as vantagens que este recurso pode trazer para a sala de aula (GOMES; SILVA, 2018).

Nesse sentido, a gamificação pode ser utilizada como uma alternativa perfeita por promover a motivação dos alunos e, simultaneamente, permitir uma compreensão significativa, desafios e exploração de novo jeito de jogar, com as conquistas etapas por etapas, construindo o processo de aprendizagem de forma saudável, eliminando assim, o medo e afastando o aluno dos mitos da disciplina (BARBOSA; PONTES; CASTRO, 2020).

Conclusão

A gamificação aplicada ao ensino matemático, contribui para o aprendizado significativo e eficaz dos alunos e simultaneamente desenvolve habilidades individuais dos estudantes tanto no ensino presencial quanto a distância.

Referências

BARBOSA, F.E.; PONTES, M.M.; CASTRO, J. B. A utilização da gamificação aliada às tecnologias digitais no ensino da matemática: um panorama de pesquisas brasileiras. Revista Prática Docente, v.5, n.3, p.1593-1611, 2020.

COUTO, R.J. Utilização da gamificação enquanto metodologia ativa em prol da diminuição dos casos de evasão escolar relacionados ao desinteresse acadêmico. Revista Projeção e Docência. v.13, n.1, p.1-9, 2022.

GOMES, M.S.; SILVA, M.J.F. Gamificação: uma estratégia didática fundamentada pela perspectiva da Teoria das Situações Didáticas. Horizontes - Revista de Educação, v.6, n.11, p.18-30, 2018.

LIMA, F.O. BRANDÃO, D.N. Gamificação em matemática: umas das possíveis soluções em meio a tantas discussões Brazilian Journal of Development, Curitiba, v.5, n.11, p.2789-2790, 2019.

TENÓRIO, T.; SILVA, A.R; TENÓRIO, A. A influência da gamificação na Educação a Distância com base nas percepções de pesquisadores brasileiros. Revista EDaPECI, v.16, n.2, p.320-335, 2016.