

GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA NO ENSINO DE MATEMÁTICA

Yanka Araújo de Azevedo

¹Universidade do Estado do Rio de Janeiro-Faculdade de Formação de Professores (UERJ-FFP), São Gonçalo, RJ, Brasil, yankaaraujo2004@outlook.com

O presente resumo tem como finalidade apresentar o conceito de gamificação e sua funcionalidade no aumento do engajamento de pessoas nos mais diversos contextos, incluindo o ambiente educacional. Neste trabalho pretende-se discutir a usabilidade desta metodologia no ensino da Matemática. O ensino de matemática no Brasil enfrenta desafios relacionados à desmotivação e falta de interesse de estudantes na disciplina, que frequentemente a encaram como uma disciplina difícil ou até mesmo inacessível. Nesse contexto, a Educação pode beneficiar-se do uso de novas metodologias ativas. A gamificação originou-se na área de marketing com o propósito inicial de aumentar o engajamento e fidelizar clientes, mas passou a ser incorporada em outros contextos como em empresas, sites e dinâmicas de grupo. Segundo Deterding et al. (2011) ela é definida como a utilização de elementos de jogos em contextos onde não tem jogos. Werbach e Hunter (2012) argumentam que esses elementos incluem dinâmicas, mecânicas e componentes como desafios, participação voluntária, recompensas, sistema de pontos e feedback imediato, buscando estimular a motivação e o engajamento sem que seja necessariamente um jogo completo. Deste modo, não devemos confundi-la com a simples aplicação de um jogo, mas interpretá-la como uma estratégia pedagógica para potencializar a aprendizagem. Essa abordagem se alinha com as metodologias ativas defendidas por Moran (2015), que destacam o estudante como protagonista e participante ativo no processo de ensino-aprendizagem. Sob esse cenário, ao estruturar uma aula de forma gamificada, utilizando os componentes na atividade, nós colocamos o estudante como participante ativo do processo. Esse estudo caracteriza-se como pesquisa qualitativa através de revisão bibliográfica, feita ao analisar produções acadêmicas que abordam a gamificação, metodologias ativas e sua aplicação no ensino de matemática. Concluímos que a metodologia mostra um grande potencial para o ensino de Matemática no nível básico principalmente ao favorecer o engajamento na resolução de problemas. Desde que seja planejada de forma alinhada aos objetivos da disciplina, o método pode ser de forte benefício.

Palavras-Chave: Gamificação; Metodologia; Educação Matemática;

Referências Bibliográficas

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. Tampere: ACM, 2011. p. 9–15.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.



REALIZAÇÃO:



UECE



AINPGP

AINPGP