



O USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE MATEMÁTICA, O PONTO DE PARTIDA PARA UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA SIGNIFICATIVA

CRUZ, Luciana Barros¹
MENDES, Ivanilde da
Paixão²

RESUMO

Este estudo irá explorar o tema: O uso da gamificação no ensino de matemática, o ponto de partida para uma prática pedagógica significativa. A Educação formal cada vez, mais está no momento de constante transformação. O objetivo geral é mostrar como o uso da gamificação no ensino de matemática, através dos jogos matemáticos desenvolvidos na instituição de ensino Municipal de Sapucaia no Pará. Promover relação mútua entre coordenação, professores e alunos. Criar estratégias para os jogos educativos e brincadeira para que as crianças aprendem brincando. Realizar atividades individuais e grupos usando jogos. Facilitar a compreensão do assunto na área de matemática. Estimular no aluno a vontade de aprender. Hoje entendemos que o aluno está, convivendo no meio digital como nunca antes, seu convívio com meio dos jogos é muito intensa, é por isso que a escola necessita se transformar, se inovar suas práticas pedagógicas. E o uso da gamificação, pode ser um modelo inovador, onde procurar trazer o envolvimento do aluno por meio dos jogos no ensino de matemática. Os jogos matemáticos usado com uma ferramenta de aprendizagem, sendo um instrumento a ser usado como apoio pedagógico ao docente. Porque muitas das vezes o fracasso escolar a desinteresse escolar está relacionado à vontade de aprender, e onde a evasão escolar a reprovação pode estar ligado ao componente curricular na área de matemática. Onde muitos dos alunos mostram dificuldade a entender o ensino de matemática, e isso pode ser a forma como a disciplina é apresentada a esse aluno. Sendo assim essa realidade pode ser mudada por meio dos jogos, se todos si conscientizar que o lúdico não é uma simples diversão um passatempo, é começarem a entender que através dele as crianças aprendem. Os jogos são situações favoráveis ao aprendizado das crianças, pois, além de promoverem a interação entre eles, contribuem também para o desenvolvimento e o bem estar das crianças no âmbito escolar.

¹ Graduanda em ciências naturais com habilitação em física pela UEP- Universidade do Estado do Pará, pós graduada em física e matemática, pela FUNPAC- Faculdade de Educação Regional Serrana, mestranda no ensino de física campus UNIFESSPA. Sapucaia-Pará. lucianauepa2010@gmail.com

² Graduanda em pedagogia pela Faculdade Alfredo Nasser; segunda graduação em matemática pela Universidade Norte do Paraná- UNOPAR, pós graduanda em Gestão supervisão e orientação escolar pela Faculdade sustentável da Amazônia- FADESSA. Sapucaia-Pará. Ivanildemendes5@gmail.com

Toda atividade ela pode ser lúdicas independe da disciplina ou ao público a qual vai ser atendido, só depende da forma como vai ser planejada. Uma atividade lúdica pode ser um jogo, uma brincadeira, uma operação matemática ou qualquer outra coisa que seja uma forma de aprendizado para os alunos. Porque por meio dessas atividades lúdicas, inúmeras competências são estimuladas, por exemplo se pode destacar as características do pensar lógico como analisar situações com o grupo ou com o professor, afetividade. Nessa perspectiva o uso de jogos ganham espaços muito importantes para a aprendizagem. Assim pode estimular o interesse das crianças para a construção de novos conhecimentos e habilidades.

Palavras-chave: Ensino. Matemática. Jogos.