



A GAMIFICAÇÃO APLICADA AO ENSINO DOS NÚMEROS INTEIROS E DECIMAIS

Maria Clara de Sousa Silvestre¹, Muzielly Domiciano Nascimento², Camila da Silva Duarte³, Nayara Kelvia de Sousa Figueiredo⁴, Ione Carvalho Rodrigues⁵, Alberto da Silva Gomes⁶, Jhenyffer Tavares Muniz⁷

Resumo: O nosso trabalho nasceu da necessidade de realizar um ensino de matemática que pudesse trazer aprendizagens mais significativas para o campo dos números, visto que passados dois anos de ensino remoto, ocorreram muitas dificuldades de apreensão dos conteúdos básicos da referida disciplina. A gamificação, neste momento de retorno às aulas presenciais, foi um processo que muito nos auxiliou para a retomada da aprendizagem da linguagem matemática, principalmente com os cálculos decimais. Ao apresentar o recurso da Gamificação que iríamos utilizar nas aulas de matemática no 1º ano do Ensino Médio, os estudantes ficaram entusiasmados para desenvolverem eles mesmos o material que facilitaria a compreensão dessa linguagem que utiliza a tecnologia e uso de mecanismos e dinâmicas de jogos no ambiente escolar. As aulas seguiram com os conteúdos de Matemática das eletivas "Matemática Para o SPAECE", "Matemática e Game: Um Novo Aprendizado" e "Matemática Básica I", intercalando com aulas sobre Lógica de Programação e construção dos jogos digitais no programa Scratch, de acordo com os assuntos abordados em sala de aula. Para tanto, conseguimos desenvolver no laboratório de Informática jogos variados para a compreensão dos conteúdos básicos (números inteiros e decimais). A princípio, foi realizado um Quiz de Matemática sobre Números

¹ EEMTI Wilson Gonçalves, email: desousaclara522@gmail.com

² EEMTI Wilson Gonçalves, email: muzielly@gmail.com

³ EEMTI Wilson Gonçalves, email: professoracamilantpps@gmail

⁴ EEMTI Wilson Gonçalves, email: nayarakelvia@bol.com.br

⁵ EEMTI Wilson Gonçalves, email: ione.rodrigues@prof.ce.gov.br

⁶ EEMTI Wilson Gonçalves, email: gomesalberto2@gmail.com

⁷ EEMTI Wilson Gonçalves, email: jhenymuniz22.jtm@gmail.com

VII SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA – XXV

Semana

de Iniciação Científica da URCA e VIII Semana de Extensão da URCA

12 a 16 de dezembro de 2022

Tema: “DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA, INDEPENDÊNCIA E SOBERANIA NACIONAL”



decimais que consiste em um jogo de perguntas e respostas sobre as quatro operações matemáticas (adição, subtração, multiplicação e divisão) com números decimais. Outra atividade realizada foi a Corrida dos Números Inteiros, game que consiste em uma corrida, disputada entre os alunos e o computador, nesse ambiente aparecem na tela perguntas sobre as quatro operações matemáticas com números inteiros e os alunos têm que respondê-las corretamente para ultrapassar o adversário (computador). A gamificação motiva os estudantes a aprendizagem significativa e desenvolvem competências específicas, tanto do ponto de vista da matemática, como também da tecnologia de forma mais direcionada para o conhecimento matemático. Nossas atividades já deram origem a outros jogos para o estudo de novos conteúdos, outras disciplinas e está em desenvolvimento. **Palavras-chave:** Matemática. Gamificação. Ensino-aprendizagem. Jogos digitais.