



A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA

Kérolyn Avila Polvora Soares, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé

Daiane da Silva Fagundes, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé

Denice Aparecida Fontana Nisxota Menegais, docente, Universidade Federal do Pampa, campus Bagé

Thiago Troina Melendez, docente, Instituto Federal Sul-rio-grandense, Campus Bagé

e-mail primeiro autor- kerolynsoares.aluno@unipampa.edu.br

A utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), no âmbito educacional, é uma realidade da sociedade contemporânea. As TDIC vêm sendo inseridas nas práticas didático-pedagógicas como um relevante recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem, especialmente no Ensino Remoto Emergencial (ERE), dado o cenário pandêmico da COVID-19. Nessa perspectiva, destaca-se a necessidade da oferta de formação inicial e continuada de professores. Corroborando com essa linha de pensamento, é de suma importância promover a implementação de ações pedagógicas que reflitam aprendizagens formativas atentando para as demandas educacionais relacionadas à incorporação/apropriação das TDIC à prática docente. O presente trabalho relata uma oficina intitulada “A gamificação no processo de ensino e aprendizagem de Matemática”, que teve como objetivo a integração da gamificação nas práticas didático-pedagógicas dos docentes e dos acadêmicos do curso de Licenciatura em Matemática, a fim de que estes possam conhecer novas metodologias de ensino. Assim, a incorporação das ferramentas digitais surge como recursos para intensificar a aprendizagem dos estudantes, uma vez que as plataformas, os *softwares* e os aplicativos educacionais possibilitam a interação como um meio facilitador da aprendizagem. O Wordwall é uma plataforma online, que é utilizada para criar atividades e jogos interativos, com vários modelos e *templates* diferentes. A oficina foi ministrada por acadêmicas do curso de Matemática-Licenciatura da Universidade Federal do Pampa, campus Bagé-RS, sendo desenvolvida na IX semana acadêmica do referido curso. Tal iniciativa contou com a presença de 12 participantes e teve uma carga horária de uma hora. A metodologia da aplicação da oficina se deu da seguinte forma: primeiro fez-se a apresentação da plataforma Wordwall e suas funcionalidades. Sendo propostas, em um segundo momento, a exploração das ferramentas da plataforma e a criação de jogos interativos. No terceiro, e último, momento, foi enviado um questionário avaliativo aos participantes, via Google Forms, contendo 9 perguntas. Vale ressaltar que a análise aqui apresentada foi realizada apenas das questões mais relevantes. Foram obtidos os seguintes resultados: na primeira questão, foi perguntado se já conheciam a plataforma Wordwall, na qual 75% dos participantes responderam que não. A segunda questão indagou se os participantes acreditam que o uso de *games* nas aulas de

matemática auxiliam no processo de aprendizagem, 100% responderam que sim, que os *games* auxiliam. Para ratificar essa questão, destaca-se o recorte das falas dos participantes A e B que reforçam a importância da utilização de *games* no processo de aprendizagem dos estudantes: “É uma forma de inovar e ressignificar as práticas pedagógicas, além de trazer motivação e interesse por parte dos discentes”; “Utilizar esses recursos torna a aula mais dinâmica e atrativa, melhorando o processo de aprendizagem”. Ao serem questionados sobre o possível uso da plataforma nas suas aulas, mais de 90% dos participantes responderam que sim, que farão o uso da plataforma. Desse modo, é de suma importância que professores e discentes conheçam diferentes ferramentas e plataformas digitais a fim de tornar suas aulas mais interativas e dinâmicas. Quanto à indicação do uso da plataforma para algum colega, 100% dos participantes afirmaram que sim. A partir das análises realizadas, percebe-se que a oficina sobre a plataforma Wordwall teve relevância para os participantes, pois possibilitou-os a conhecer uma nova ferramenta tecnológica que pode auxiliá-los durante o processo de ensino e aprendizagem. Diante dessas constatações, ressalta-se a importância de ações que contemplam a utilização das tecnologias digitais como recursos para aprender e pensar matemática, já que estas fazem parte do cotidiano dos estudantes.

Agradecimentos: Agradecemos o apoio financeiro da CAPES e do PDA, sendo possível a realização deste trabalho.

Palavras-chave: Gamificação; Matemática; Tecnologias Digitais.