

A Gamificação no Ensino de Matemática: Um Estudo de Caso com o Software Escola Games nos anos iniciais.

Leandro Orlando Souza dos Santos¹
Vanja Vago de Vilhena²

RESUMO

Este artigo foi desenvolvido observando os níveis de conhecimento matemático alcançado nas crianças dos anos iniciais, após iniciarem uma atividade no Site educacional (escola games: <https://www.escolagames.com.br>). Assim, torna-se importante investigar os impactos da utilização de software como apoio na aprendizagem matemática. Esta pesquisa explorou como a integração de tecnologia e sua ludicidade pode contribuir para compreensão matemática de alunos durante esta fase inicial de seu desenvolvimento, foram estabelecidas metas matemáticas alcançáveis, com conteúdo relacionado ao que foi ensinado em sala. Utilizando uma pesquisa exploratória, com abordagem qualitativa, Entrevistando o grupo de criança para entender o nível de dificuldade e observando os resultados das crianças revelaram que a utilização de softwares educativos facilitou a concretização de conceitos matemáticos de adição e subtração, isso pois ao se depararem com interatividade que jogo busca trazer: sistema de pontos que recompensam as ações dos usuários e a estrutura de níveis que representam o progresso do usuário, estimulou a querer passar de fase e até competir contra eles mesmo, promovendo um ambiente de aprendizagem mais interativo e engajado caracterizado por elementos gamificados como sistema de pontos, níveis, desafios, missões e rankings . Este estudo destaca a importância de inserir a tecnologia no âmbito escolar como uma ferramenta eficaz para fortalecer as habilidades matemáticas desde os primeiros anos escolares .Preparando os estudantes para alcançarem uma excelência escolar.

Palavras-chave: Software-educacional, Matemática, Integração de tecnologia, Habilidades Matemáticas, Interatividade.

¹ Graduando do Curso Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagem e da Universidade Federal - UFPA, Leandroorlando91@gmail.com ;

² Mestre em Educação e Ciências da Amazônia pela Universidade do Estado do Pará. Professora de Informática Educativa da Escola de Aplicação da UFPA- EAUFPA, vanvilhena@gmail.com .