ISSN: 2358-8829

O USO DA GAMEFICAÇÃO NO REFORÇO ESCOLAR: FORTALECENDO O RACIOCÍNIO LÓGICO-ALGÉBRICO EM COMUNIDADE RURAL

Fabiana Gomes [1]

RESUMO

O ensino da matemática enfrenta desafios históricos relacionados à desmotivação e ao acúmulo de dificuldades básicas que impedem o avanço para conteúdos complexos. Diante desse cenário, este projeto propõe uma intervenção de reforço escolar baseada na gameficação para alunos do 5º ao 9º ano da zona rural de Codó-MA. A problemática foi delineada a partir de um diagnóstico prévio, realizado via questionário, que apontou defasagens críticas em operações inversas, frações e na transição para o pensamento algébrico. O objetivo é utilizar elementos de jogos para tornar o reforço escolar mais dinâmico e eficaz. A metodologia consiste na aplicação de oficinas diferenciadas: o Escape Room Matemático para os anos iniciais, focando em agilidade de cálculo mental e operações fundamentais; e a Bolsa de Valores Escolar para os anos finais, utilizando equações de primeiro grau e funções para a resolução de problemas financeiros e lógicos. Espera-se que a ludicidade atue como um facilitador cognitivo, reduzindo a ansiedade matemática e permitindo que os discentes desenvolvam autonomia na resolução de situações-problema. Os resultados parciais indicam que a competição saudável e o sistema de desafios motivam o aluno a revisar conteúdos de séries anteriores sem o estigma do erro. Portanto, a gameficação configura-se como uma ferramenta digna e precisa para o reforço escolar, promovendo um aprendizado mais lúdico e eficiente.

Palavras-chave: Gameficação, Educação Matemática, Raciocínio Lógico, Reforço Escolar, Matemática.

[1] Graduanda pelo Curso de Licenciatura Plena Em Matematica do Instituto Federal do Maranhão – IFMA, gomes.fabiana@acad.ifma.edu.br;