ISSN: 2358-8829

ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE FUNÇÕES E SEUS GRÁFICOS COM AUXÍLIO DA GAMIFICAÇÃO

Fabiane Regina da Cunha Dantas Araújo [1]
Francisco das Chagas Araújo do Nascimento [2]

RESUMO

Este trabalho teve por objetivo desenvolver uma atividade didática por meio da gamificação para abordar os tipos de funções e seus gráficos nas aulas de matemática. A ferramenta escolhida para tal abordagem foi um jogo da memória intitulado "Memória das Funções" criado através da plataforma gratuita Flippity.net que transforma planilha do Google Sheets em jogos educativos quizzes, flashcards e outras ferramentas interativas para professores e alunos, de forma fácil e rápida. A vantagem deste tipo de jogo é que se pode utilizar qualquer dispositivo eletrônico, como celular, tablet e notebook. A atividade proposta neste estudo, a partir do jogo desenvolvido, consiste em encontrar os pares de cartas correspondentes, relacionando o tipo da função ao seu respectivo gráfico, memorizando suas posições. O jogador (aluno) deve virar duas cartas; se combinarem, o par é removido do jogo. Caso contrário, as cartas voltam a posição original. O professor pode sugerir uma competição entre os alunos com relação ao tempo, pois aquele que encontrar de forma mais rápida os pares correspondentes, ganha o jogo. Uma forma de incentivar a participação dos estudantes na atividade, seria a distribuição de brindes, podendo utilizá-la também como avaliação contínua, uma vez que, o conteúdo didático está sendo abordado em sala de aula e de maneira lúdica. Ao final da atividade, espera-se que os estudantes consigam assimilar o tema trabalhado pelo professor, uma vez que, por ser um jogo de repetição, se torna mais fácil a fixação dos conceitos abordados em sala de aula.

Palavras-chave: Atividade didática; Funções, Jogo da Memória.

[1] Professora: Doutora, Universidade Federal Rural do Semiárido - UFERSA, fabiane@ufersa.edu.br;
[2] Físico, Universidade Federal Rural do Semiárido – UFERSA, franciscofisica@ufersa.edu.br;