



## A UTILIZAÇÃO DO JOGO DIGITAL PARA O ENSINO-APRENDIZADO DA ÁLGEBRA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO

Luciane Machado Rodrigues\*, Ricardo Pini Caramit

[\\*lucianem.rodriques@yahoo.com.br](mailto:lucianem.rodriques@yahoo.com.br)

*Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS) - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – Campo Grande – Brasil.*

### Resumo:

A era das TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação) vem mudando completamente o cenário da educação e reinventando o ensino educacional e o aprendizado dos estudantes. A utilização das TIC na escola pode ajudar os estudantes na aprendizagem, implicando em novas formas de aprendizado, comunicação e pensamento. Assim, o uso de jogos digitais no ensino da matemática pode aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes e permitir que estes superem as dificuldades e desafios referentes à disciplina de matemática, trazendo o lúdico para a prática pedagógica e facilitando o processo de ensino e aprendizagem. No contexto escolar, os estudantes apresentam, geralmente, muitas dificuldades e desinteresse na aprendizagem dos conteúdos da unidade curricular de matemática. A dificuldade apresentada pelos estudantes é um dos problemas que ocorrem no ensino educacional e pode estar relacionada com a falta de motivação, gerando altos índices de notas baixas e de retenção. Desta forma, a investigação que essa pesquisa sugere surge da necessidade de um ambiente lúdico e motivacional nas aulas da disciplina de matemática. Esta pesquisa teve como objetivo avaliar a motivação dos alunos por meio da aplicação do jogo digital, produto educacional que esta pesquisa procurou desenvolver. Esta pesquisa foi aprovada ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Católica Dom Bosco, sob o CAAE número 25798019.3.0000.5162 e teve como procedimentos metodológicos a natureza qualitativa e o caráter descritivo. A pesquisa foi realizada nas turmas do 1º e 2º semestres do Curso Técnico Integrado em Informática no Instituto Federal de Mato Grosso do Sul Campus Campo Grande. Os dados foram obtidos por meio de aplicações do questionário demográfico composto por questões fechadas (para identificar informações demográficas dos estudantes) e do questionário de avaliação composto por questões fechadas e abertas (para avaliar a motivação dos alunos baseado no modelo do *Instructional Materials Motivation Scale (IMMS)*). Os dois questionários foram disponibilizados online por meio da ferramenta *Google Forms* e os dados coletados foram focados na análise qualitativa. As respostas obtidas por meio do questionário mostraram que: 69% dos estudantes afirmaram que o jogo capturou a sua atenção, 82,8% afirmaram que o conteúdo do jogo foi relevante, 79,3% afirmaram que sentiram confiança ao




jogar e 89,7% sentiram satisfeitos ao completar o jogo. Os resultados obtidos foram satisfatórios, indicando que é possível utilizar o jogo digital como ferramenta motivadora no ensino educacional, aumentando a motivação dos estudantes no aprendizado do conteúdo. Espera-se que este trabalho possa servir no futuro como uma ferramenta de apoio motivacional durante as aulas de matemática na disciplina de álgebra.


**Palavras-chave:** Jogo Digital, Educação Matemática, Motivação.

O trabalho será apresentado no formato oral? ( ) sim ou ( X ) não

 [www.ifms.edu.br](http://www.ifms.edu.br)

 [/ifmscomunica](https://www.youtube.com/ifmscomunica)

 [/ifms.oficial](https://www.facebook.com/ifms.oficial)

 [/ifms.oficial](https://www.instagram.com/ifms.oficial)

Realização

 **INSTITUTO FEDERAL**  
Mato Grosso do Sul

MINISTÉRIO DA  
CIÊNCIA, TECNOLOGIA,  
INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES

MINISTÉRIO DA  
EDUCAÇÃO

 **PÁTRIA AMADA  
BRASIL**  
GOVERNO FEDERAL