

2023/1

O uso dos jogos midiáticos como instrumento de ensino de Matemática envolvendo os conteúdos indicados como complexos pelos estudantes do ensino médio

*Soleny Canuto de Lima
Thiago Beirigo Lopes*

Resumo

A disciplina de matemática tem sido ultimamente reconhecida pelos estudantes como umas das matérias mais temidas, devido alguns conteúdos serem complexos. Diante disso, deve-se pensar em uma nova estratégia de ensino para aplicar os conteúdos que dizem serem “difíceis” para os estudantes, de forma que facilitem na sua abordagem e atraiam a atenção dos mesmos, para que ocorra a aprendizagem significativa no decorrer das aulas. Usando essa problemática envolvendo os conteúdos matemáticos específicos do Ensino Médio, será realizada uma pesquisa de cunho qualitativo com estudantes do Ensino Médio, para que apontem os conteúdos que julguem serem complexos e de difícil entendimento. Com base nos resultados da pesquisa será abordado conceitos metodológicos para a dinamização dos conteúdos “citados” pelos estudantes. Dentro dessa dinamização, será abordado o uso de jogos midiáticos no ensino de matemática no Ensino Médio proporcionando uma abordagem moderna e envolvente, que estimulará o aprendizado dos estudantes de maneira prática, divertida e personalizada. Tendo em vista que esses jogos, que utilizam plataformas digitais e recursos multimídia, trazem uma abordagem inovadora e interativa para o ensino da disciplina. Além disso, os jogos midiáticos podem explorar diferentes cenários e situações, aplicando os conceitos matemáticos de forma contextualizada, permitindo uma personalização do ensino, adaptando-se ao nível de habilidade de cada aluno. Sendo assim o objetivo dessa pesquisa, é demonstrar uma nova estratégia de ensino para engajar os alunos e promover a aprendizagem. Ao incorporar jogos midiáticos, os estudantes terão a oportunidade de explorar conceitos matemáticos de maneira prática e divertida.

Palavras-chave: Matemática, Aprendizagem significativa, Jogos midiáticos.