

Projeto MathPong

Concentração e Aprendizagem em Jogos:

Estudar como os jovens usam a concentração nos jogos, e como isso pode ser convertido em algo educacional.

Links de estudo: LE ESSES MARIA

Material/artigo de pesquisa	Visto
Faria, Alexandre Ferreira de. "Gamificação na educação." (2021). link: https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/3441/1/Gamificacao%20na%20Educação.pdf	
Barbosa, M. L., & Amaral, S. F. do. (2021). Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações / Applications and gamification in education: possibilities and considerations. Brazilian Journal of Development, 7(3), 23974–23987. https://doi.org/10.34117/bjdv7n3-210	x
Monteiro, Elias Ytalo Silva, and Giselle Maria Carvalho da Silva Lima. "JOGOS DIGITAIS NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO." link: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2022/TRABALHO_COMPLETO_EV174_MD4_ID17462_TB4641_16112022144228.pdf	x
da Silva, BARONI Lucimara. "LUDOPEDAGOGIA: A TRANSFORMAÇÃO DO APRENDIZADO ATRAVÉS DOS JOGOS." Revista Científica do Centro Universitário de Jales XIV Edição/vol. 2 (2024); ISSN: 1980-8925 http://reuni.unijales.edu.br : 52. link: https://reuni.unijales.edu.br/edicoes/19/ludopedagogia-a-transformacao-do-aprendizado-atraves-dos-jogos.pdf	x

Educação Matemática em Ambientes Digitais:

Estudar como que a matemática vem integrando o seu conteúdo em áreas digitais:

Material/artigo de pesquisa	Visto
dos Santos Silva, B. H. M. ., Silva, A. L. da ., de Oliveira, E. G. ., Lira, L. L. e ., & Pontes, E. A. S. (2022). Jogos Matemáticos como Ferramenta Educacional Lúdica no Processo de Ensino e Aprendizagem da Matemática na Educação Básica. Revena -	

Revista Brasileira De Ensino E Aprendizagem, 4, 246–254. Recuperado de https://reben.emnuvens.com.br/revista/article/view/59	
CAMARA LUBACHEWSKI, Gesseca; CERUTTI, Elisabete. Metodologias ativas no ensino da matemática no anos iniciais: aprendizagem por meio de jogos. RIDPHE_R Revista Iberoamericana do Patrimônio Histórico-Educativo, Campinas, SP, v. 6, n. 00, p. e020018, 2020. DOI: 10.20888/ridpher.v6i00.9923. Disponível em: https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/ridphe/article/view/9923 . Acesso em: 28 nov. 2024.	
da Silva, A. A., Lobo, B. de C., Dias, J. M., & Pantoja, L. F. L. (2023). Os Impactos Das Metodologias Ativas Na Aprendizagem Da Matemática. REVISTA FOCO, 16(9), e2879. https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n9-142 SANTOS, D. P. G. .; ROCHA, L. O. .; SANTOS, T. M. Impacts of gamification adoption on students' performance in Mathematics discipline. Research, Society and Development, [S. l.], v. 11, n. 15, p. e141111536628, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i15.36628. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/36628 . Acesso em: 28 nov. 2024.	

Psicologia do Tempo e Decisões Sob Pressão:

Estudar como que o ambiente de pressão, como o de jogos competitivos, pode afetar as decisões e raciocínio lógico dos jovens:

Material/artigo de pesquisa	Visto
RAMALHO, Aline Oliveira; DRUMMOND DE CAMARGO, Julia; MAZÓCOLI, Eliane; MATIAS RENTES BARBOSA, Claudia; OLIVEIRA PRADO, Nilda Rosa; MARIN, Alessandra. SCAPE ROOM AS A SENSITIZATION AND EDUCATION STRATEGY ABOUT PRESSURE INJURY PREVENTION. Estima – Brazilian Journal of Enterostomal Therapy, [S. l.], v. 20, 2022.	

Disponível em: https://www.revistaestima.com.br/estima/article/view/1211 . Acesso em: 28 nov. 2024.	
PEREIRA, Elder Gomes; TEODORO, Maycoln Leôni Martins. A Influência da Personalidade na Tomada de Decisão Intertemporal. Revista Psicologia: Teoria e Prática, v. 26, n. 2, 2024.	

Ensino Competitivo e Colaborativo:

Como mesclar o ambiente do jogo com um ambiente educativo. E estudar como pode usar diferentes tipos de jogos como ferramenta:

Material/artigo de pesquisa	Visto
dos Santos, André Gonçalves, et al. "O USO DE JOGOS COMPETITIVOS COMO FORMA DE ENGAJAMENTO." Unisanta Humanitas 12.2 (2023): 150-162.	