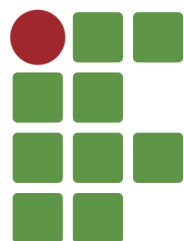


Defesas de PCC e TCC
Licenciatura em Computação



**INSTITUTO
FEDERAL**
Brasília

Trabalhos de Conclusão de Curso

- Aluno(s): Luiz Gustavo Benício
- Título do Trabalho: Gamefique: Plataforma de apoio a professores para desenvolvimento de atividades interdisciplinares envolvendo o ensino de computação.
- Professor Orientador: Dra. Veruska Ribeiro Machado
- Professor Coorientador: Esp. Thiago Batista Amorim
- Examinador 1 (Interno): Prof. Dr. Raimundo Cláudio Vaconcelos
- Examinador 2 (Externo): Prof. Me James Figueiredo
- Data: 10/02/2022
- Horário: 14:00:00
- Local: meet.google.com/cxr-uzsx-dvc

Resumo

A falta de interesse dos estudantes em relação a conteúdos da matemática, bem como as dificuldades em relação à aprendizagem desses conteúdos são desafios presentes na vida dos docentes que trabalham com essa disciplina. Partindo desse contexto, este trabalho se voltou a uma proposta que pudesse auxiliar professores de matemática da segunda etapa do ensino fundamental buscando o diálogo entre os conteúdos de computação e matemática de forma interdisciplinar por meio do desenvolvimento de jogos digitais. Para tanto, fez-se um levantamento do estado da arte, que envolveu um apanhado dos artigos mais recentes sobre a interdisciplinaridade entre jogos digitais na educação. Além disso, desenvolveu-se um estudo de caso, com o objetivo de reconhecer as principais fragilidades em relação aos conhecimentos da matemática por parte de estudantes recém-ingressos no ensino médio. O estudo de caso contou com a participação de uma professora de matemática do Instituto Federal de Brasília/Campus Taguatinga. Dados coletados em entrevista com essa professora de matemática apontaram algumas dificuldades em relação ao conteúdo de matemática do ensino fundamental. Esses dados serviram como embasamento na construção do produto: um protótipo de plataforma online colaborativa que auxilie os docentes da área de matemática a desenvolver propostas pedagógicas para o ensino de matemática que envolvam interdisciplinaridade e desenvolvimento de jogos digitais e gamificação. Espera-se, com isso,

fomentar a criação de uma comunidade online de docentes para compartilhamento de planos de aula e experiências vividas em sala de aula.