GUIA PEDAGÓGICO

CURSO DE FORMAÇÃO EM MATEMÁTICA PARA PROFESSORES USANDO GAMIFICAÇAO DO DUOLINGO MATH

IGOR REZENDE DE SOUZA
MARCELO ALMEIDA DE SOUZA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
INSTITUTO DE MATEMÁTICA E ESTATÍSTICA
MESTRADO PROFISSIONAL EM MATEMÁTICA

CURSO DE FORMAÇÃO EM MATEMÁTICA PARA PROFESSORES USANDO GAMIFICAÇÃO DO DUOLINGO MATH

PRODUTO EDUCACIONAL

GUIA PEDAGÓGICO

IGOR REZENDE DE SOUZA

GOIÂNIA
2024

INSTITUIÇÃO DE ENSINO: UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

PROGRAMA: MESTRADO PROFISSIONAL EM MATEMÁTICA EM REDE NACIONAL

NÍVEL: MESTRADO PROFISSIONAL

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: ENSINO DE MATEMÁTICA

AUTOR: IGOR REZENDE DE SOUZA

COAUTOR: MARCELO ALMEIDA DE SOUZA

PRODUTO EDUCACIONAL: GUIA PEDAGÓGICO

NÍVEL DE ENSINO: CURSO DE FORMAÇÃO PROFESSORES

ÁREA DE CONHECIMENTO: MATEMÁTICA

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 1
JUSTIFICATIVA 2
PASSO A PASSO COMO CRIAR O CURSO DE FORMAÇÃO.....3
1º PASSO 4
2º PASSO 5
3º PASSO 6
4º PASSO 7
5º PASSO 8
TUTORIAL DUOLINGO MATH.....9
CONSIDERAÇÕES FINAIS 15
REFERÊNCIAS 16

APRESENTAÇÃO

ESTE GUIA É PARTE DO TRABALHO DE PESQUISA DA DISSERTAÇÃO INTITULADA COMO: ANÁLISE DA FORMAÇÃO MATEMÁTICA NO CURSO DE PEDAGOGIA E A MATEMÁTICA A SER ENSINADA POR ELE DE ACORDO COM DCGO E A BNCC: UMA PROPOSTA DE CURSO USANDO A GAMIFICAÇÃO DO DUOLINGO MATH. E FOI DESENVOLVIDO COMO SEU PRODUTO EDUCACIONAL. SEU OBJETIVO É AUXILIAR NA CRIAÇÃO DE CURSO DE FORMAÇÃO MATEMÁTICA DE PROFESSORES VISANDO, O APROFUNDAMENTO DE CONCEITOS MATEMÁTICOS UTILIZANDO GAMIFICAÇÃO DO DUOLINGO MATH.

AO PROPOR UM CURSO DE FORMAÇÃO, BUSCANDO UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO UTILIZANDO O JOGO DUOLINGO MATH, PROCURA-SE EXPLORAR O LADO LÚDICO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO.

ALÉM DO DUOLINGO MATH, FOI UTILIZADO A PLATAFORMA DO GOOGLE SALA DE AULA, ONDE ESTÃO MONTADAS AS TURMAS E DISPONIBILIZADOS OS MATERIAIS E AS ATIVIDADES PROPOSTAS.

JUSTIFICATIVA

PORQUE USAR GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO?

OS BENEFÍCIOS DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO SÃO INÚMEROS. ELA AUMENTA O ENGAJAMENTO AO TORNAR AS AULAS MAIS DINÂMICAS E INTERATIVAS, MANTENDO OS ESTUDANTES INTERESSADOS E MOTIVADOS. ELEMENTOS DE JOGO, COMO RECOMPENSAS E DESAFIOS, INCENTIVAM OS ALUNOS A SE ESFORÇAREM MAIS E A CONTINUAREM PARTICIPANDO, MANTENDO A MOTIVAÇÃO ELEVADA.

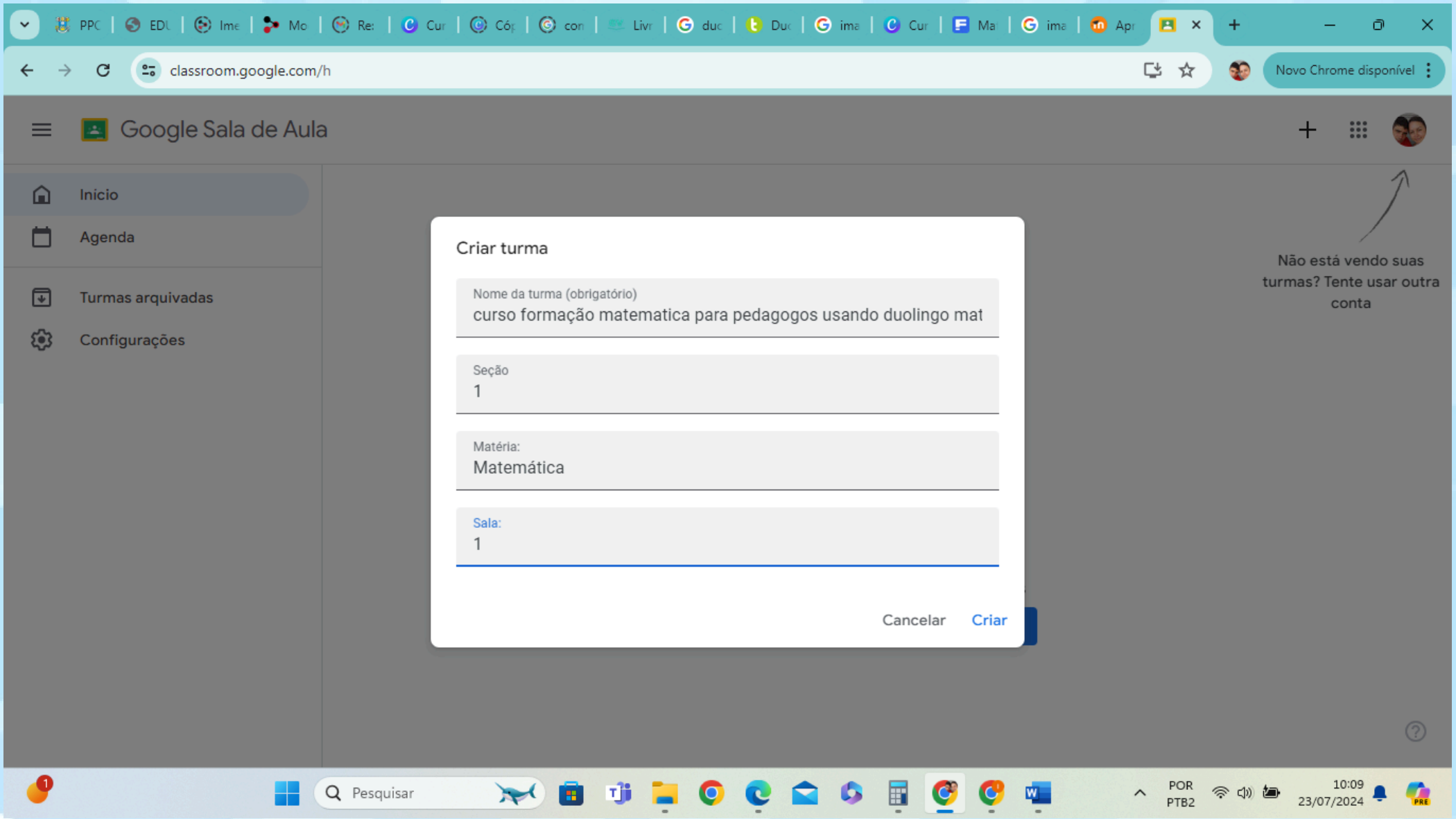
> "O DESAFIO NA CRIAÇÃO DE AMBIENTES E ARTEFATOS QUE EXPLORAM A GAMIFICAÇÃO É SABER COMO ESTIMULAR EFETIVAMENTE AS DUAS FORMAS DE MOTIVAÇÃO, TANTO NO SEU RELACIONAMENTO COMO SEPARADAMENTE. PARA A GAMIFICAÇÃO A COMBINAÇÃO EFETIVA DAS MOTIVAÇÕES INTRÍNSECA E EXTRÍNSECA AUMENTAM O NÍVEL DE MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO DO SUJEITO. (FADEL,2014, P.17)

A INTERAÇÃO ENTRE GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO ESTÁ REVOLUCIONANDO A FORMA DE ENSINAR E APRENDER. AO INCORPORAR ELEMENTOS DE JOGOS, CRIA-SE UM AMBIENTE DE APRENDIZADO MAIS CATIVANTE, MOTIVADOR E EFICAZ, MELHORANDO A RETENÇÃO E A COMPREENSÃO DOS CONCEITOS. ESSE MÉTODO TORNA O PROCESSO EDUCATIVO MAIS AGRADÁVEL, PREPARANDO MELHOR OS ESTUDANTES PARA OS DESAFIOS DO FUTURO.

PASSO A PASSO COMO CRIAR O CURSO DE FORMAÇÃO

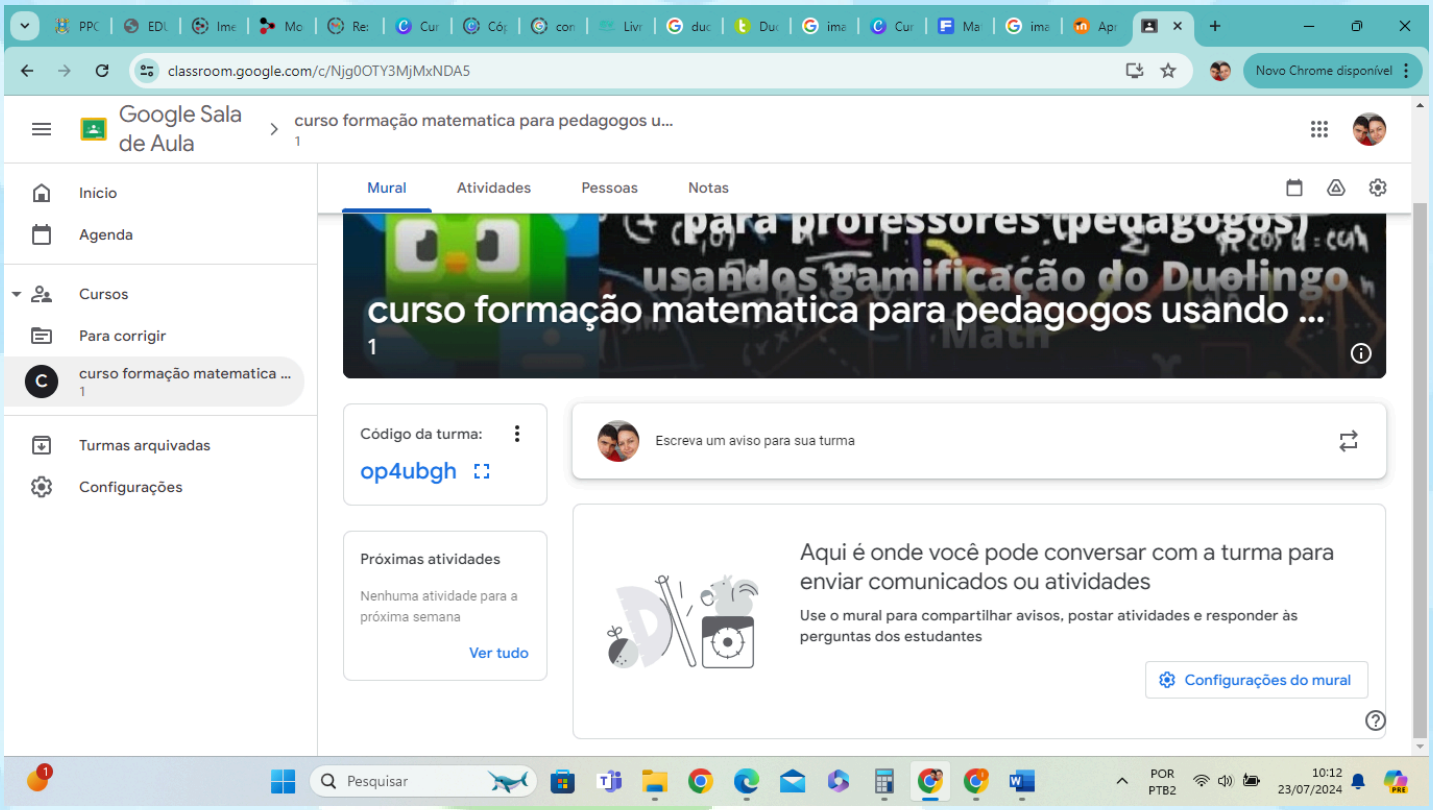
1º PASSO

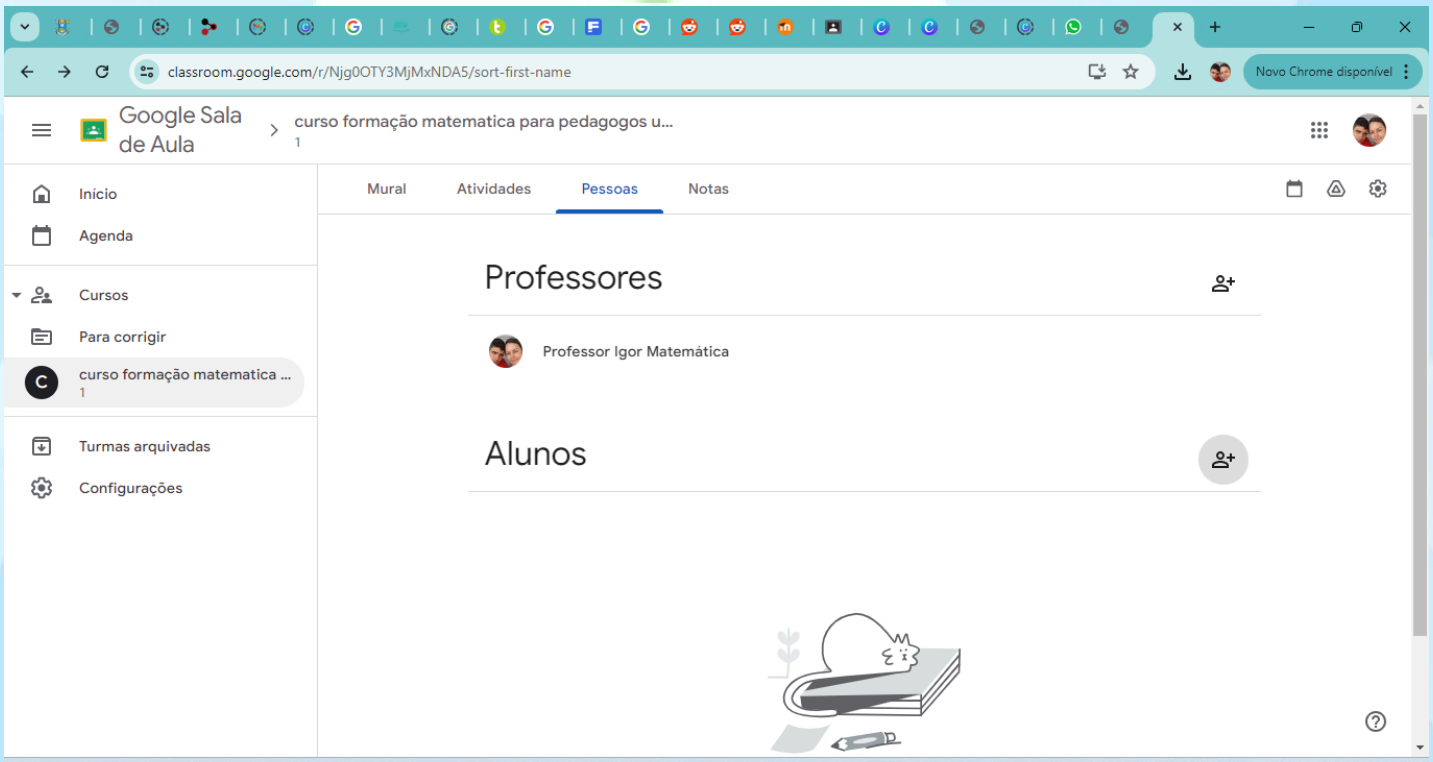
ACESSE SEU GOOGLE SALA DE AULA E CRIE UMA TURMA PARA MINISTRAÇÃO DO CURSO COMO NA FIGURA ABAIXO:



2 º PASSO

INSERIR OS ESTUDANTES NA TURMA. ESSA INSERÇÃO PODE SER FEITA DE DUAS FORMAS: ATRAVÉS DE UM CÓDIGO FORNECIDO AO ESTUDANTE OU O PRÓPRIO PROFESSOR FAZ ESSE INSERÇÃO UTILIZANDO O EMAIL DO ESTUDANTE.

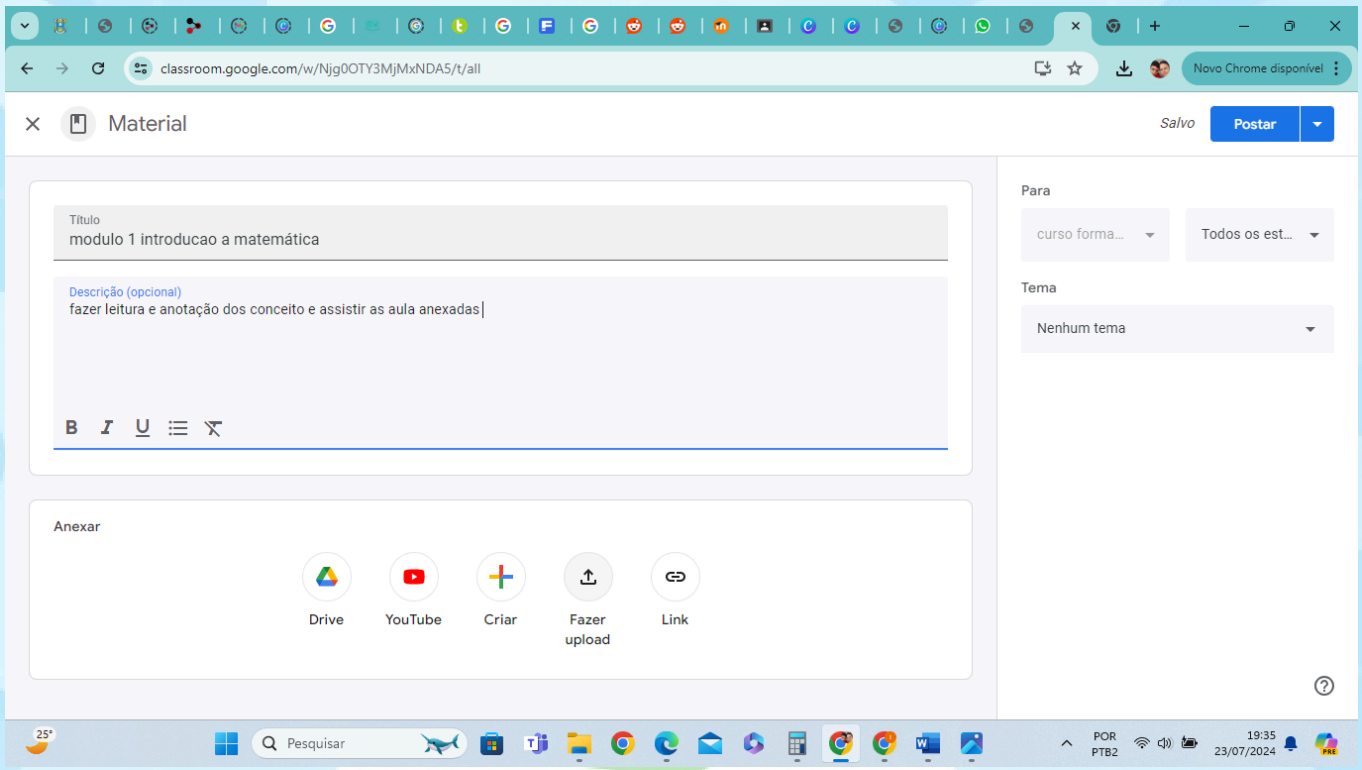


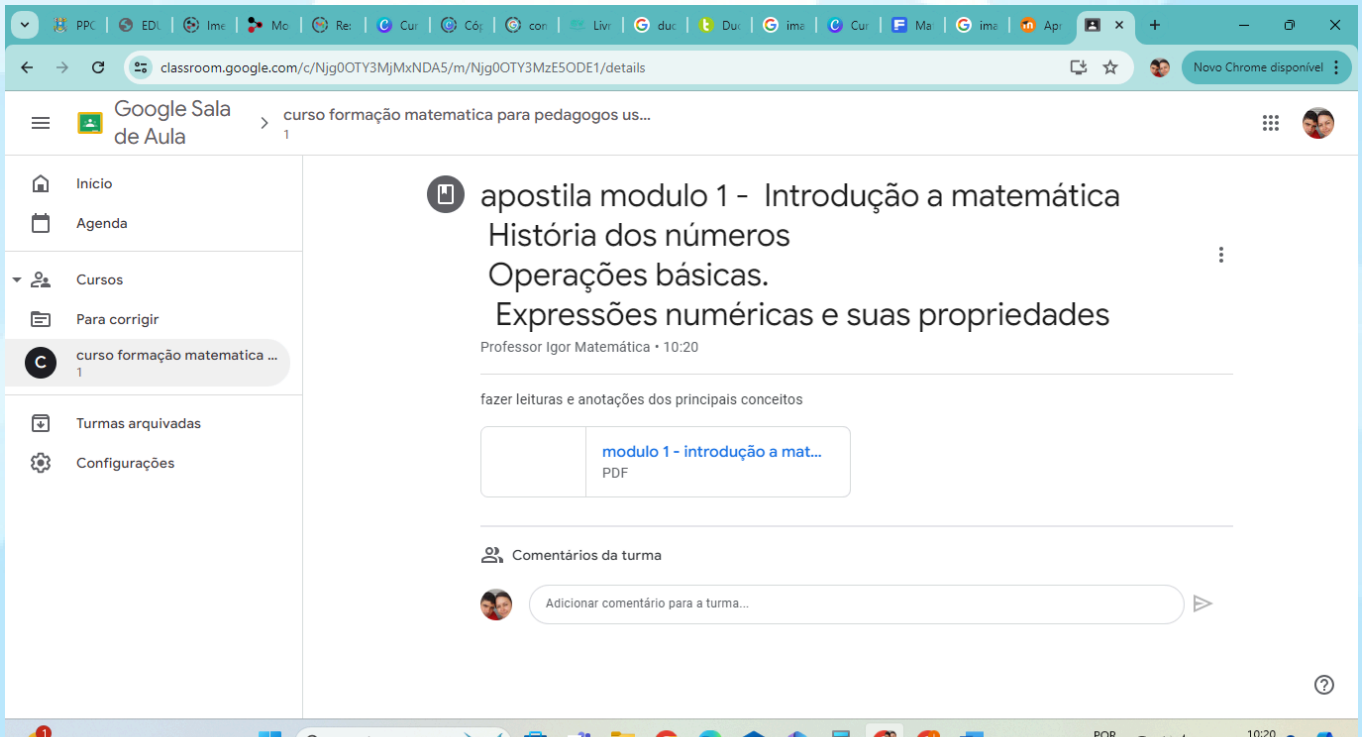


3 º PASSO

DISPONIBILIZAR PARA OS ESTUDANTES O MATERIAL DE ESTUDOS:

- PDF COM CONTEÚDO A SER ESTUDADO DE ACORDO COM CADA MÓDULO.
- VÍDEO AULA REFERENTES AOS CONTEÚDOS DESSAS AULAS PODEM SER PRÓPRIAS OU AULAS DISPONÍVEIS NO YOUTUBE.

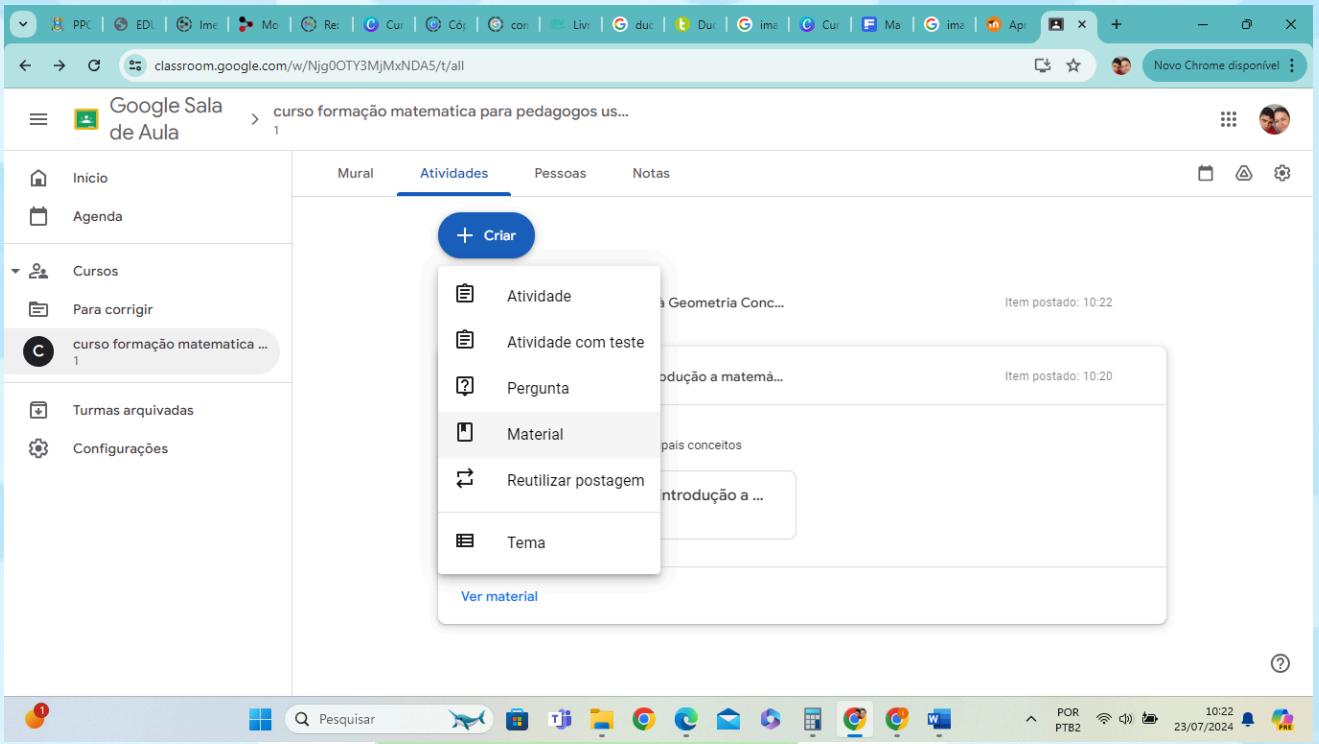


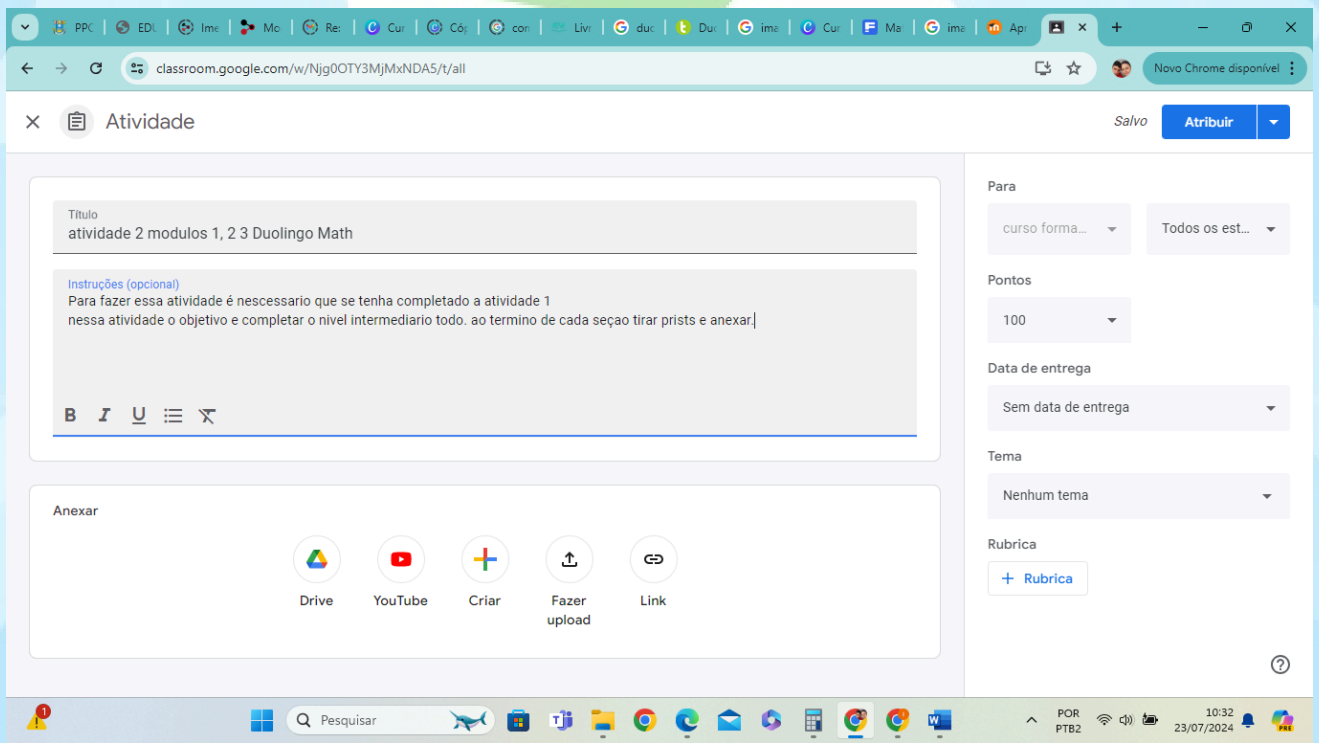


4 º PASSO

ANEXAR ATIVIDADES.

SUGESTÃO DE ATIVIDADES A CADA TÓPICO ESTUDADO O ESTUDANTE DEVERÁ ACESSAR O DUOLINGO MATH E APÓS O TÉRMINO DE CADA SEÇÃO ANEXAR OS PRINTS DE SUA EVOLUÇÃO.





5 º PASSO

ACOMPANHAMENTO:

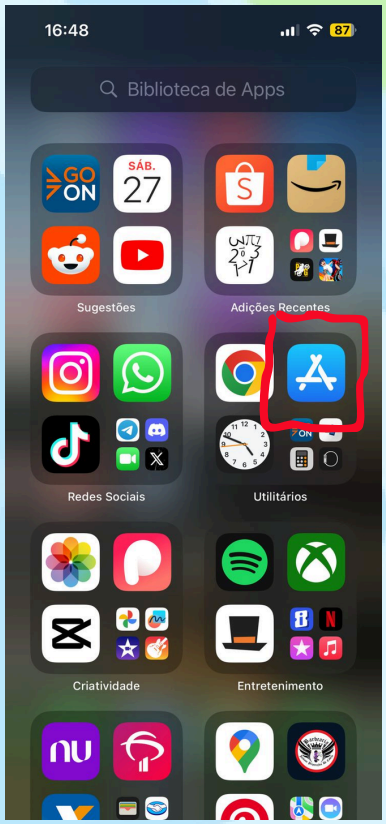
O PROFESSOR DEVERÁ ESTAR SEMPRE DISPONÍVEL PARA AUXILIAR OS ESTUDANTES.

FAÇA UM TUTORIAL SOBRE O DUOLINGO MATH E ANEXE NO MATERIAL DA TURMA PARA AUXILIAR AOS ESTUDANTES SOBRE O JOGO CONFORME 3º PASSO.

O DUOLINGO MATH É UMA DAS LINGUAGENS DO DUOLINGO, E AINDA NÃO ESTÁ DISPONIVEL PARA A VERSÃO ANDROID, ESTA DISPONIVEL NO MOMENTO SÓ PARA IOS, DE ACORDO COM O SITE DO DUOLINGO A PREVISÃO DE DISPONIBILIDADE PARA ANDROID SERÁ O ANO DE 2024.

ABAIXO SEGUE A DEMONSTRAÇÃO DE COMO BAIXAR O APP, CRIAR UMA CONTA E OUTRAS INFORMAÇÕES SOBRE O JOGO.

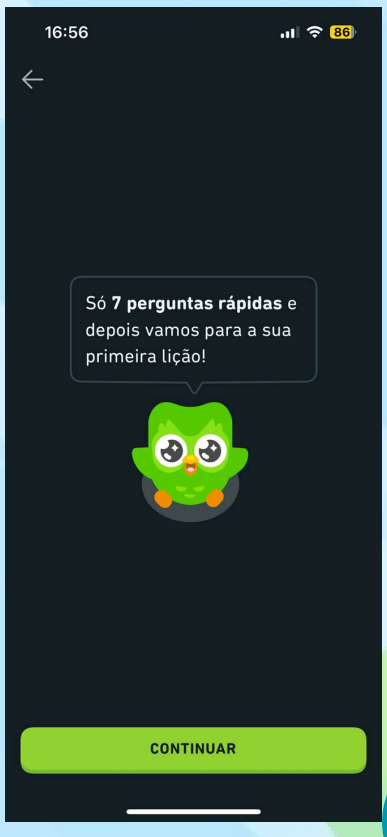
VÁ ATÉ A LOJA DA APP STORE NO SEU CELULAR



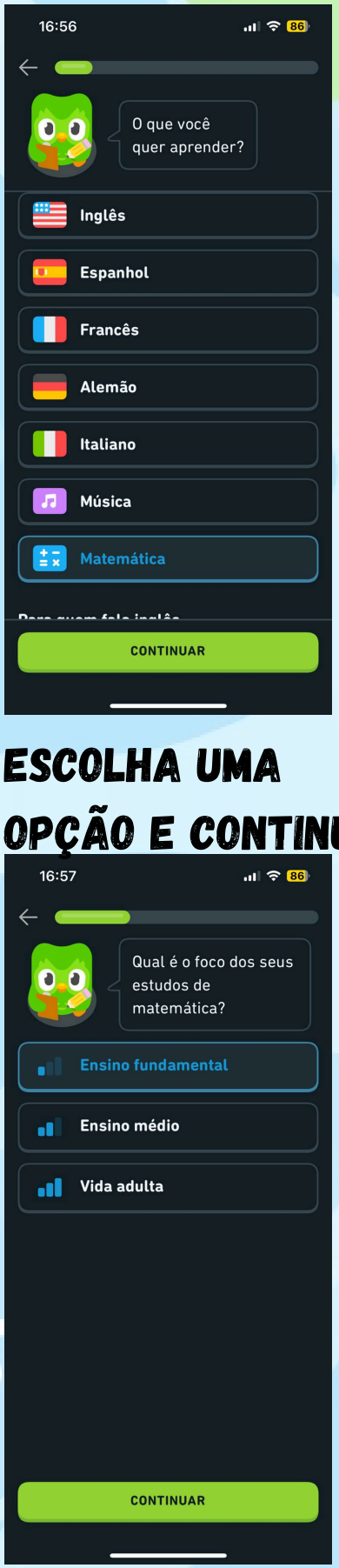
DEPOIS PROCURE PELO JOGO E FAÇA O DOWNLOAD

CLIQUE EM COMEÇAR

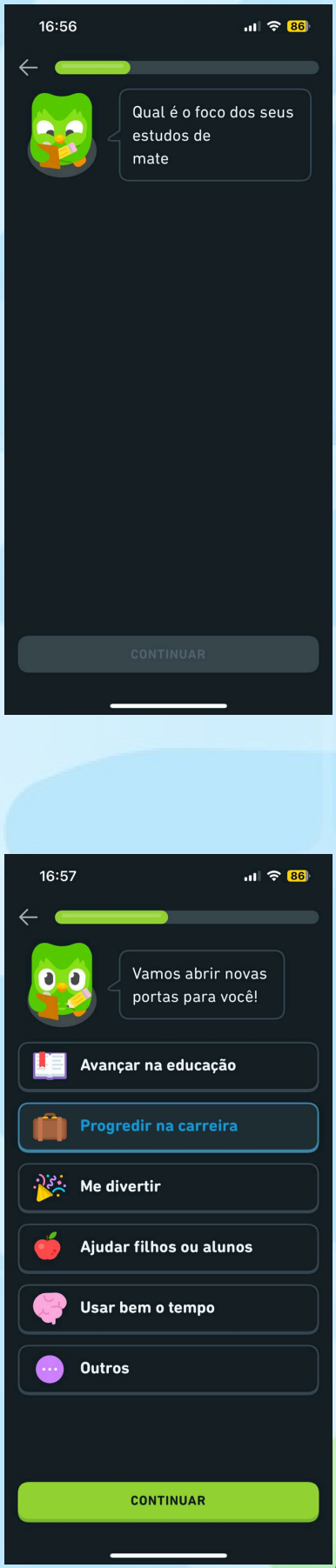
CLIQUE EM CONTINUAR



CLIQUE EM MATEMÁTICA E CONTINUAR



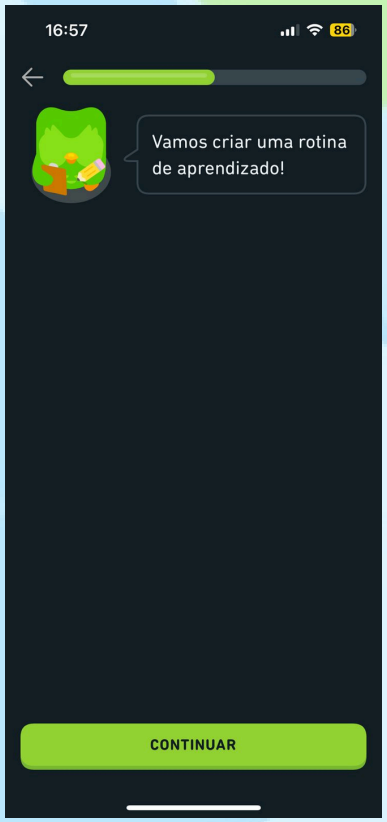
CONTINUAR



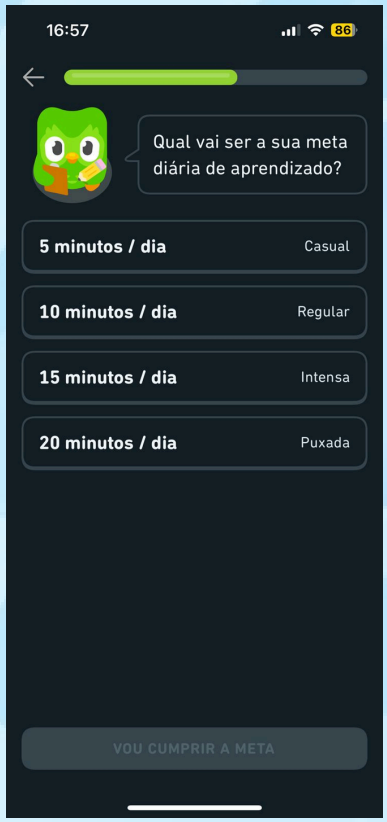
ESCOLHA UMA OPÇÃO E CONTINUAR

ESCOLHA UMA OPÇÃO E CONTINUAR

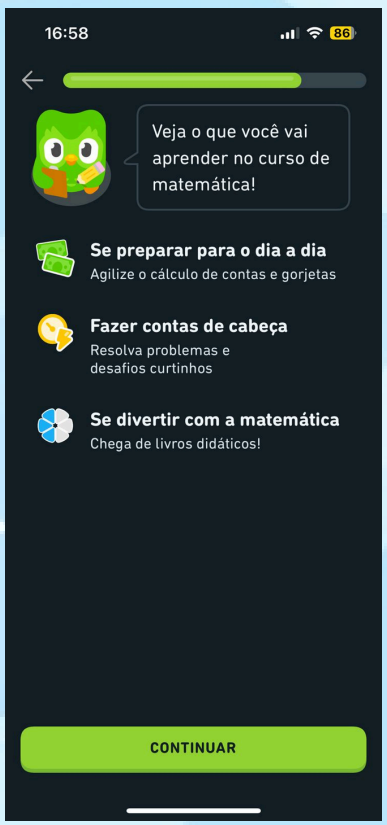
CLIQUE EM CONTINUAR



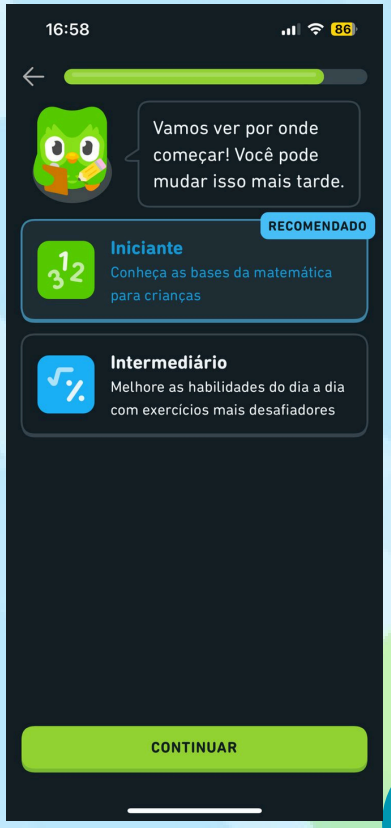
ESCOLHA UMA OPÇÃO E CONTINUAR



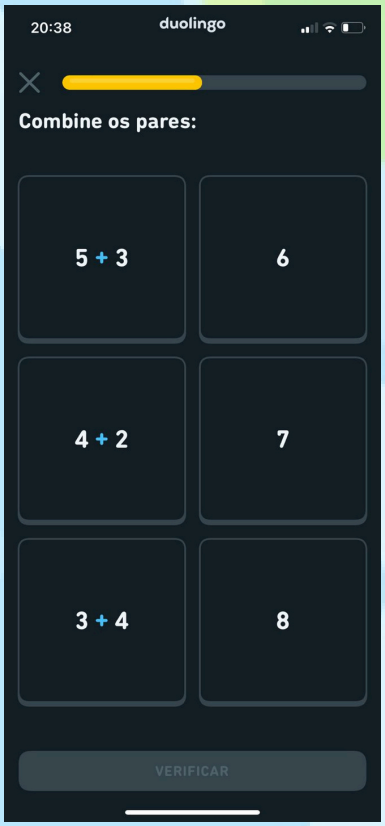
ESCOLHA UMA OPÇÃO E CONTINUAR

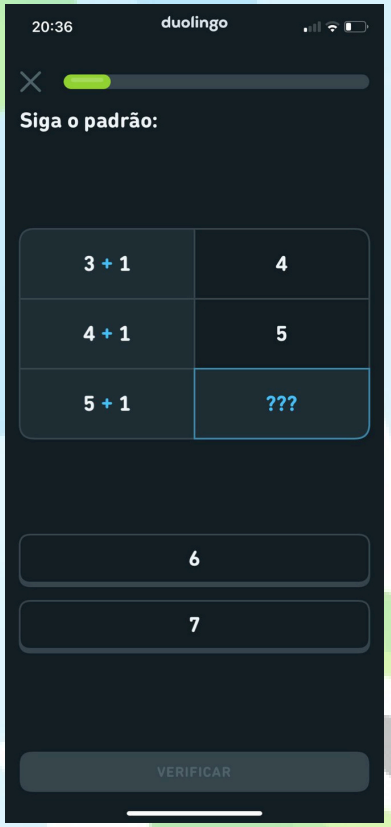


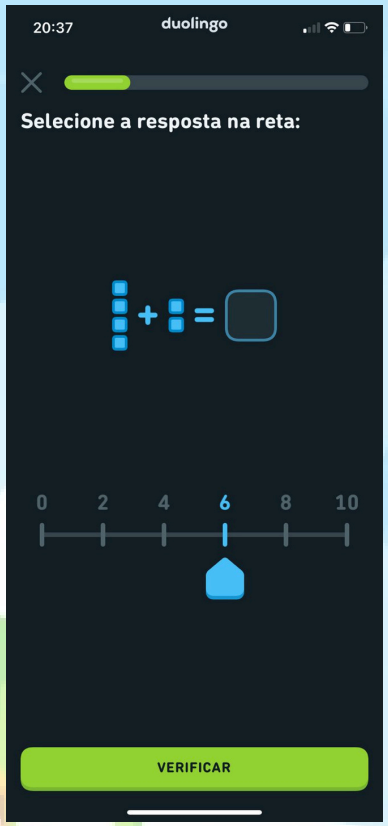
ESCOLHA UMA OPÇÃO E CONTINUAR

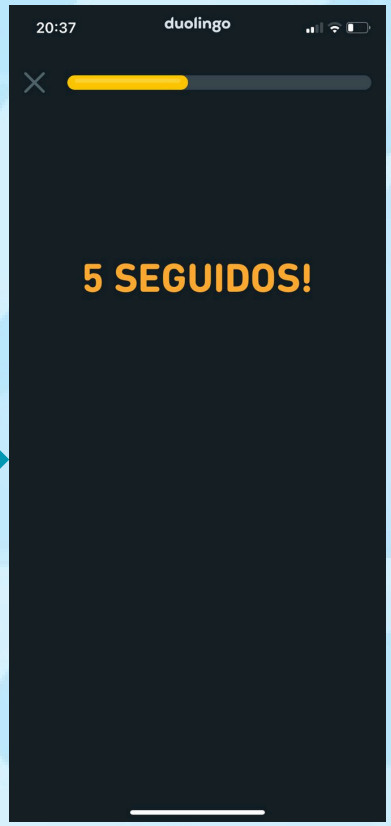


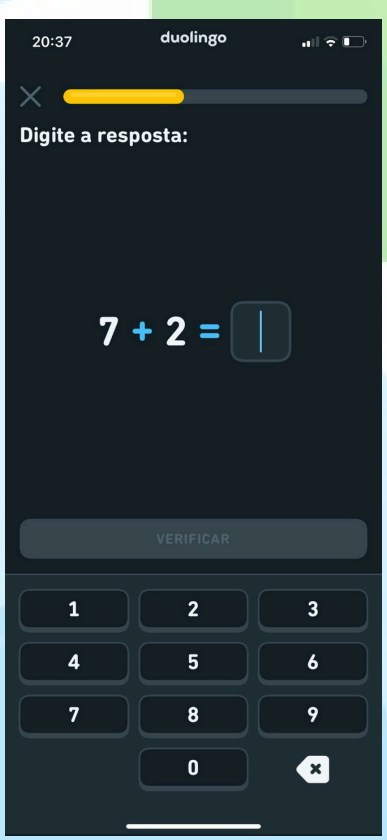
AGORA VOCÊ VAI RESPONDER AS QUESTÕES ABAIXO:

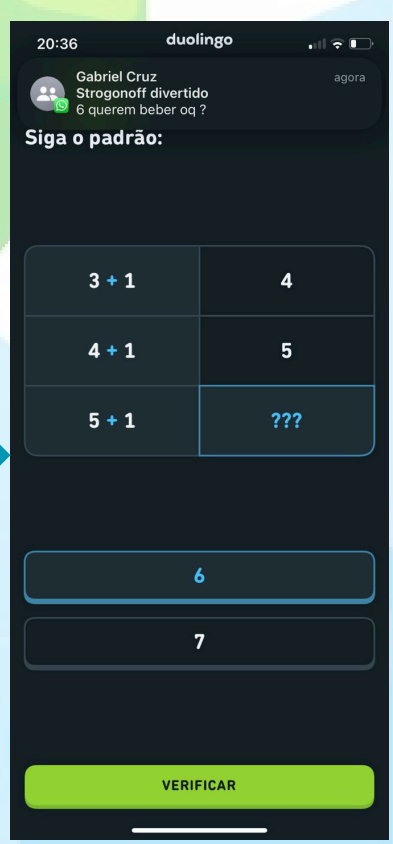


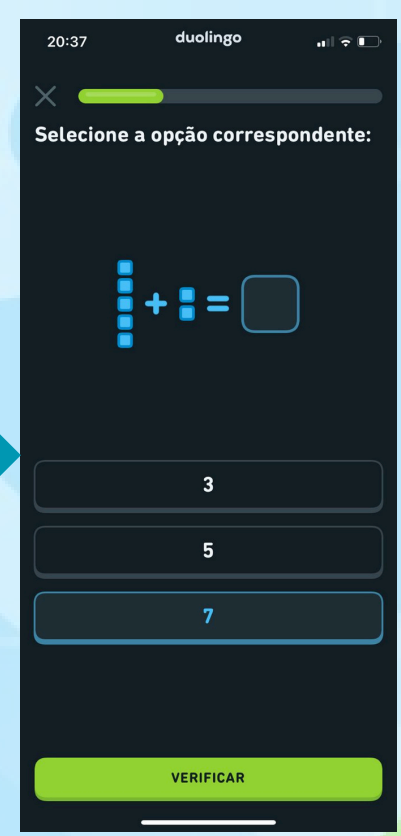






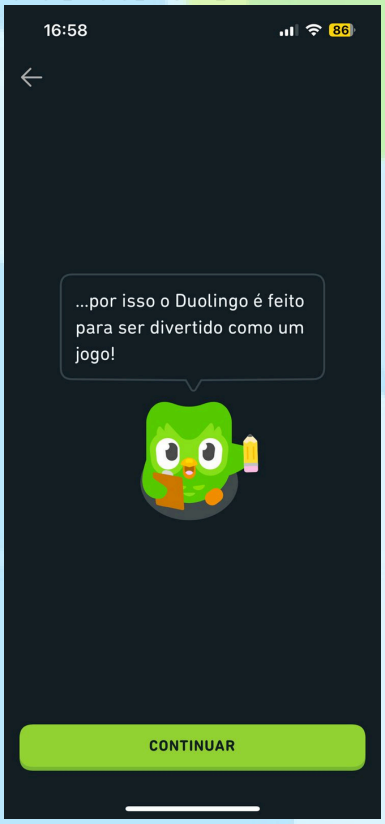




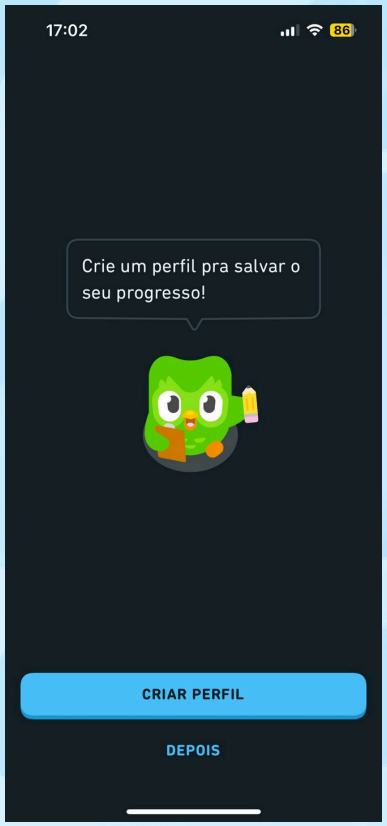


APÓS RESPONDER AS QUESTÕES CHEGOU A HORA DE FAZER SEU CADASTRO.

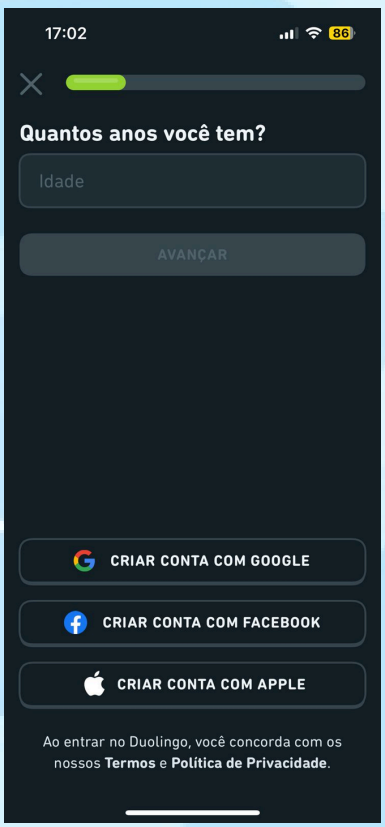
CLIQUE EM CONTINUAR



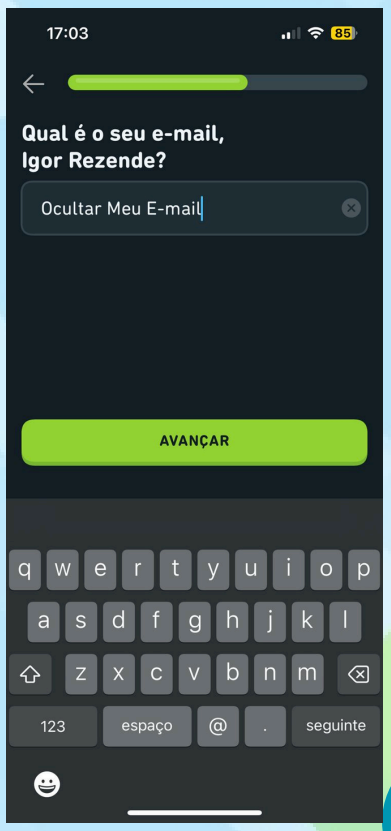
CLIQUE EM CRIAR UM PERFIL



ESCOLHA UMA OPÇÃO E CONTINUAR

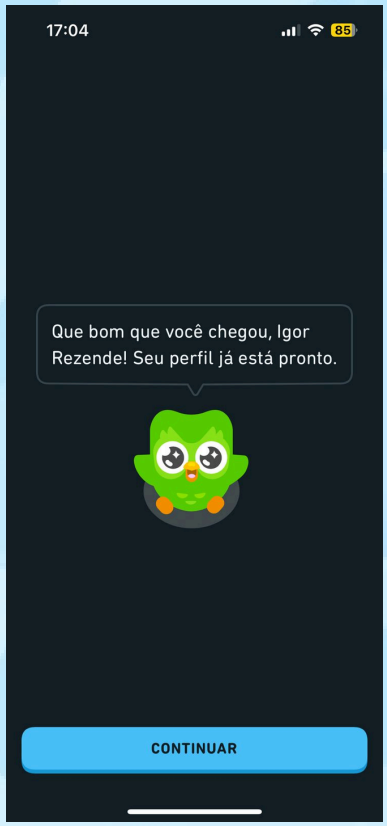


SE NÃO FOR UTILIZAR UMA DAS OPÇÕES DE CONTAS CONTINUA

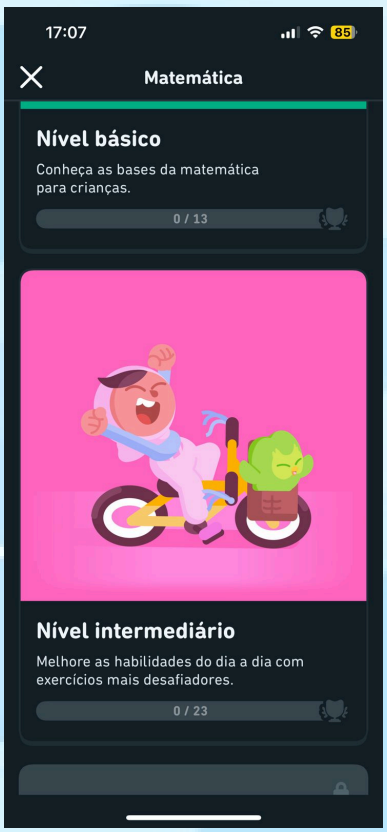


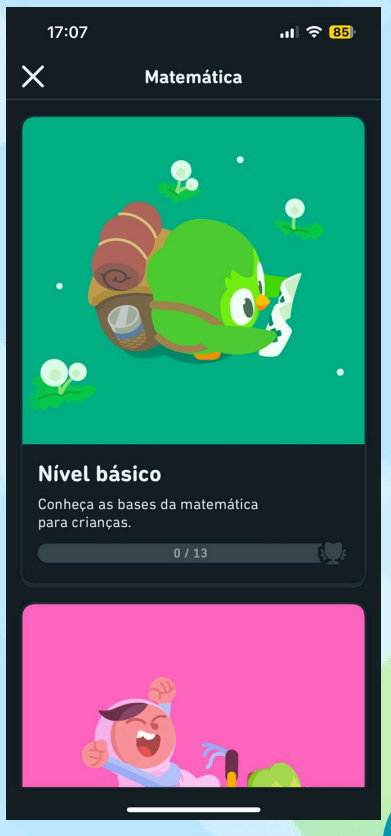
CRIE UMA SENHA

PRONTO PERFIL CRIADO CONTINUE



AGORA É SÓ SE DIVERTIR E APRENDER





CONSIDERAÇÕES FINAIS

ESTE MATERIAL FOI DESENVOLVIDO COM O OBJETIVO DE APERFEIÇOAMENTO NA FORMAÇÃO MATEMÁTICA DE PROFESSORES/PEDAGOGOS. POIS DE ACORDO COM AS ANÁLISES FEITAS NA DISSERTAÇÃO MENCIONADA, SOBRE A FORMAÇÃO MATEMÁTICA NOS CURSOS DE PEDAGOGIA, VERIFICOU-SE QUE O APROFUNDAMENTO MATEMÁTICO É INSUFICIENTE. ALÉM DISSO, COM BASE NOS DOCUMENTOS OFICIAIS ANALISADOS, CONSTATOU-SE QUE ESSES PROFISSIONAIS TRABALHAM DIVERSOS CONTEÚDOS, SENDO FUNDAMENTAL QUE DOMINEM O CONTEÚDO A SER ENSINADO PARA UM BOM APROVEITAMENTO DO ENSINO-APRENDIZAGEM. AO UTILIZAR JOGOS, CONSIDERAMOS A POSSIBILIDADE DE TORNAR O PROCESSO MAIS AGRADÁVEL.

AS PLATAFORMAS UTILIZADAS PODEM SER ADAPTADAS CONFORME O PROFESSOR QUE FOR OFERTAR O CURSO, SENDO O OBJETIVO QUE AS ATIVIDADES SEJAM REALIZADAS POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO.

REFERÊNCIAS:

BRASIL, BNCC: DISPONÍVEL EM: HTTP://BASENACIONALCOMUM.MEC.GOV.BR/IMAGES/BNCC_EI_EF_110518_VERSAOFINAL_SITE.PDF ACESSO EM 13/06/2024 16:00

BRASIL, LDB: DISPONÍVEL EM: HTTPS://WWW2.SENADO.LEG.BR/BDSF/BITSTREAM/HANDLE/ID/529732/LEI_DE_DIRETRIZES_E_BASES_1ED.PDF ACESSO EM 03/06/2024 12:25

BRASIL, CONSTITUIÇÃO 1988: DISPONÍVEL EM: HTTPS://WWW.PLANALTO.GOV.BR/CCIVIL_03/CONSTITUICAO/CONSTITUICAO ACESSO EM 25/04/2024 15:34

BRASIL, IFG. PROJETO PEDAGÓGICO, 2017: DISPONÍVEL EM: HTTP://CURSOS.IFG.EDU.BR/INFO/LIC/LIC-PEDAGOGIA/CP-OES ACESSO 10/07/2024 9:27

BRASIL, UFG. PROJETO PEDAGÓGICO, 2018 DISPONÍVEL EM: HTTPS://FILES.CERCOMP.UFG.BR/WEBY/UP/2/0/2018PPC_PEDAGOGIA_%281%29.PDF?1518023839 ACESSO 08/05/2024 14:00

FADEL, LUCIANE MARIA. ULBRICHT, VANIA RIBAS. BATISTA, CLAUDIA REGINA. VANZIN TARCÍSIO. ORGANIZADORES. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO – SÃO PAULO: PIMENTA CULTURAL, 2014

MURR, CAROLINE ELISA, FERRARI, GABRIEL ENTENDENDO E APLICANDO A GAMIFICAÇÃO O QUE É, PARA QUE SERVE, POTENCIALIDADES E DESAFIOS: FLORIANÓPOLIS- UFSC 2020, DISPONÍVEL EM: HTTPS://PORTAL.SEAD.UFSC.BR/FILES/2020/04/EBOOK-GAMIFICACAO.PDF ACESSO: 17/07/2024 19:00

SOUZA, IGOR REZENDE. ANÁLISE DA FORMAÇÃO MATEMÁTICA NO CURSO DE PEDAGOGIA E A MATEMÁTICA A SER ENSINADA POR ELE DE ACORDO COM DCGO E A BNCC: UMA PROPOSTA DE CURSO USANDO A GAMIFICAÇÃO DO DUOLINGO MATH DISSERTAÇÃO (MESTRADO PROFISSIONAL) – PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM MATEMÁTICA (PROFMAT). UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, GOIÂNIA, 2024.