O USO DA PLATAFORMA “THE KHAN ACADEMY” COMO FERRAMENTA DE GAMIFICAÇÃO EM CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL

XI Encontro de Docência no Ensino Superior

Marciel Barros Pereira

Um problema recorrente nos cursos de ciências exatas diz respeito ao elevado índice de reprovação na disciplina de Cálculo Diferencial e Integral. Particularmente, o Campus da UFC em Crateús apresentou, em 2019.1, uma taxa de reprovação de 78%. Em paralelo a essa infeliz constatação, é percebido um crescente uso pelos discentes de diversos recursos de mídias sociais no âmbito do apoio à aprendizagem. O uso recorrente, por conta própria, das redes sociais Facebook, Whatsapp e Youtube pelos discentes no aspecto da aprendizagem mostra potencialidades de cada uma dessas ferramentas em tarefas que diversos ambientes virtuais designados para educação não conseguem replicar no mesmo grau. Um interessante questionamento é: quais dessas funcionalidades e de que forma elas podem, de fato, contribuir no processo de aprendizagem? Tendo como base essa motivação, buscou-se uma plataforma que englobasse alguns dos recursos mais úteis das mídias sociais e que, ao mesmo tempo, auxiliasse no processo de aprendizagem de maneira específica e direcionada e permitisse a mensuração do desempenho dos discentes. Desse modo, realizou-se um estudo de caso da plataforma online de acesso gratuito “The Khan Academy”, que disponibiliza diversos conteúdos em formato de videoaulas e exercícios interativos aplicando o conceito de “gamificação”. Realizou-se a criação de uma turma virtual, onde os discentes tem, a cada semana, recomendação de conteúdos para estudo e exercícios. O acompanhamento semanal permitiu identificar fraquezas e potencialidades dos discentes e a participação nas atividades foi contabilizada como uma atividade avaliativa contínua. Foi verificado que 75% dos discentes consideraram extremamente importante o uso dessa plataforma no processo de complementação à aprendizagem, apesar de que apenas 10% considerou que videoaulas foram melhores que as aulas expositivas. Por fim, nesta disciplina, a taxa de alunos aprovados sem avaliação final foi de 45%.

Palavras-chave: Ensino de Matemática. Mídias sociais. Cálculo. Gamificação.