

Identificação do Produto Educacional

Autor:

Wesley Nunes da Silva.

Nível de Ensino de Aplicação:

Ensino Fundamental II (9º ano).

Público-Alvo:

Estudantes e professores do ensino Fundamental II.

Vínculo Institucional:

Dissertação de Mestrado Profissional em Matemática – MatemAI: Inteligência Artificial e Machine Learning como motores da Gamificação Adaptativa no Ensino de Matemática.

Programa de Pós-Graduação:

Programa de Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional – PROFMAT.

Categoria do Produto Educacional:

Software.

Resumo:

Produto Educacional elaborado como extensão da pesquisa desenvolvida pelo autor para a sua dissertação de mestrado. O material tem como objetivo oferecer um recurso de apoio para estudantes e professores de matemática, utilizando Inteligência Artificial Generativa e Gamificação Adaptativa para mediar a aprendizagem matemática de forma contextualizada e personalizada.

Palavras-chave:

Inteligência Artificial na Educação; Sistemas Tutores Inteligentes; Gamificação Adaptativa; Zona de Desenvolvimento Proximal; Ensino de Matemática.

Processo de Validação:

Aprovação em Banca Examinadora de Defesa da Dissertação.

Forma de Disponibilização:

Repositório Institucional.

Ano de Produção:

Junho de 2026.

Licencia de Uso e Distribuição:

Licencia de domínio público.