



# BRINCAR E APRENDER: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

Rebeca Maciel da Silva - - Graduanda do Curso de Licenciatura em  
matemática da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão -  
UEMASUL

Contato: [rebeca.maciel07@hotmail.com.br](mailto:rebeca.maciel07@hotmail.com.br)

# BRINCAR E APRENDER: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

## ➤ OBJETIVOS

- Melhorar o Engajamento dos Alunos por meio da gamificação .
- Utilizar a gamificação para consolidar a compreensão de conceitos matemáticos essenciais, como álgebra, geometria, aritmética, entre outros.
- Identificar os principais obstáculos e desafios na implementação da gamificação no ensino de matemática.
- Investigar como a gamificação pode ser adaptada para atender às necessidades de alunos com diferentes estilos de aprendizagem.
- Promover a conscientização entre os educadores sobre os benefícios da gamificação no ensino de matemática e facilitar a sua adoção.

# BRINCAR E APRENDER: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

## ➤ JUSTIFICATIVA

A importância deste estudo reside na capacidade de identificar de forma organizada as estratégias aplicadas à disciplina de Matemática, o que, por conseguinte, permite destacar outras ferramentas, sendo elas digitais ou não, que podem ser incorporadas em iniciativas educacionais, promovendo assim o processo de ensino e aprendizagem.

# BRINCAR E APRENDER: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

## ➤ INTRODUÇÃO

Este artigo se propõe a explorar em detalhes o uso da gamificação como uma metodologia inovadora para o ensino da Matemática. Uma vez compreendida a dificuldade de aprendizagem, em seus distintos níveis de complexidade, relacionados aos diferentes níveis de ensino, quer-se compreender nesta pesquisa: *como a gamificação se apresentam quando postas como alternativa para amenizar as dificuldades do ensino de matemática?*. Na busca por compreender o indagado, realiza-se aqui uma pesquisa qualitativa, de cunho bibliográfico, buscando o que dizem pesquisadores do âmbito da Educação Matemática acerca da pergunta norteadora

# BRINCAR E APRENDER: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

## ➤ Ensino de Matemática e suas relações

Em vez de promover uma verdadeira comunicação, o educador emite "comunicados" e entrega informações que os alunos, atuando apenas como receptáculos, aceitam sem questionar, memorizam e reproduzem. Essa abordagem representa a visão de educação bancária, na qual a única responsabilidade dos alunos é receber esses depósitos de conhecimento, guardá-los e mantê-los arquivados (FREIRE, 1987).

# BRINCAR E APRENDER: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

## ➤ A aplicação da gamificação no contexto educacional

De acordo com Vianna et al. (2013), para estimular a criatividade de uma pessoa, é fundamental que o ambiente seja agradável, pois isso resultaria em um comprometimento pessoal com a tarefa proposta, gerando uma sensação agradável e, assim, tornando a motivação um elemento essencial no desenvolvimento de uma atividade específica. Alves e Teixeira (2014, p. 140) questionam que a "gamificação pode explorar qualidades cognitivas, sociais, culturais e motivacionais", o que facilita a realização de atividades e, ao mesmo tempo, atua como um impulsionador do processo de aprendizagem.

# BRINCAR E APRENDER: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

## ➤ METODOLOGIA

Com o intuito de compreender o questionamento abordado neste estudo, conduz-se uma Revisão Bibliográfica Sistemática, que envolve a análise detalhada de fontes de literatura especializada que consiste na “aplicação de estratégias científicas que permitem limitar o viés de seleção de artigos, avaliá-los com espírito crítico e sintetizar todos os estudos relevantes em um tópico específico” (BOTELHO; CUNHA; MACEDO, 2011, p. 126)

# BRINCAR E APRENDER: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

## ➤ RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos textos, com o objetivo de compreender como o processo de gamificação deve ser conduzido no contexto do ensino e da aprendizagem de Matemática, revelou algumas semelhanças. Consideramos que a discussão dessas convergências é uma maneira de apresentar ao leitor as conclusões relacionadas à questão de pesquisa:

- A implementação da gamificação no cenário do ensino e da aprendizagem da Matemática

# BRINCAR E APRENDER: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

## ➤ CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enfatizamos a necessidade de incorporar as tecnologias disponíveis no ensino de matemática, com o propósito de habilitar os estudantes a utilizar essas ferramentas para aprimorar a sua capacidade de raciocínio, com o objetivo de facilitar o processo de aprendizagem. Entretanto, é essencial salientar que essa transição não é uma tarefa simples. Ela exige, sobretudo por parte dos educadores, a aquisição de novos conhecimentos e a reestruturação do seu conjunto de habilidades, com foco na contínua construção e atualização do seu conhecimento pedagógico relacionado à tecnologia e ao conteúdo. Isso deve ser visto como parte de um compromisso com o aprendizado ao longo da vida, com o intuito de promover o seu desenvolvimento profissional.

# BRINCAR E APRENDER: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

## ➤ REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1987

BOTELHO, Louise Lira Roedel; CUNHA, Cristiano Castro de Almeida; MACEDO, Marcelo. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. Gestão e Sociedade. Belo Horizonte, v.5, n. 11, p. 121-136, maio-ago. 2011.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA Bruno; TANAKA Samara. Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV, 2013.

ALVES, Marcia Maria; TEIXEIRA, Oscar. Gamificação e objetos de aprendizagem: contribuições da gamificação para o design de objetos de aprendizagem. FADEL, LM, et al. Gamificação na Educação. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 122-142, 2014