

# I Encontro das Licenciaturas em Matemática do IFRS

## X Semana Acadêmica da Licenciatura em Matemática do IFRS, Campus Caxias do Sul

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul  
Evento *on-line*, RS – Brasil  
1 a 10 de Setembro de 2020

### Gamificação como recurso nas aulas de Matemática

Esp. José Erlan Nunes Matias

Escola de Comunicações, RS, Brasil

#### Resumo

Esta oficina pretende apresentar o conceito de gamificação e sua aplicabilidade nas aulas de Matemática, independente da modalidade (presencial ou a distância) ou etapa de ensino. O conceito de gamificação pode ser empregado em diversas situações durante as aulas; portanto, o objetivo da oficina é mostrar ferramentas que podem auxiliar o professor no tocante ao engajamento, participação e motivação dos alunos durante as aulas de Matemática. Busca-se mostrar que a gamificação não é apenas o jogo em si (game), mas a possibilidade de utilizar os elementos caracterizadores dos jogos dentro da sala de aula. Pretende-se mostrar aplicativos e sites gratuitos que podem ser utilizados como ferramentas de gamificação durante as aulas, ou como exercícios para serem resolvidos pelos alunos no contraturno escolar, podendo as tarefas serem resolvidas de forma interativa e com a intencionalidade e o planejamento do professor. Algumas ferramentas como Mentimeter, Kahoot, Google Formulários, Quizizz, Genially são apresentadas e configuradas para mostrar as possibilidades que podem oferecer em aulas síncronas ou assíncronas. Outro ponto importante abordado na oficina é a utilização de questões da Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP) para o ensino da Matemática, fator que motiva os alunos, já que existem desafios e várias formas de resoluções. A ideia de usar o banco de dados da OBMEP nas aulas de Matemática é uma tentativa de não utilizar apenas as questões presentes em livros didáticos, cujo objetivo principal é a fixação do conteúdo. As questões da OBMEP, quando utilizadas de forma intencional e planejadas com os assuntos trabalhados em sala de aula, propiciam aos alunos o desenvolvimento do raciocínio lógico e da criatividade nas resoluções. Os discentes ficam mais interessados quando não precisam ficar presos às fórmulas, podendo encontrar estratégias e caminhos diferentes para chegar às soluções dos problemas. Mostra-se também a forma como as atividades podem ser aplicadas na modalidade de ensino presencial e na modalidade a distância, já que cada modalidade possui suas especificidades, tanto no aspecto procedimental, quanto no tecnológico. Enfatiza-se que a gamificação, sendo lúdica, tem um papel crucial no processo de ensino e aprendizagem. Nós, professores, não podemos distanciar os alunos das tecnologias, e atividade lúdicas e intencionais favorecem o aprendizado e a motivação dos alunos. Porém é preciso ter muito cuidado e planejamento quando se pensa em atividades educacionais com jogos. Por fim, a intenção de apresentar o tema aos alunos do Instituto Federal do Rio Grande do Sul é a de contribuir de alguma forma com a instituição que me formou e permitiu que eu criasse meu próprio horizonte. Acredito que, por meio de compartilhamento de ideias, posso contribuir de alguma maneira e com muita felicidade com aquilo que aprendi neste caminho da docência.

**Palavras-chave:** Gamificação. Metodologias Ativas. EaD. Educação. Tecnologia Educacional.

**Modalidade:** Oficina.

