



UM ESTUDO DE CASO SOBRE O USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE MATEMÁTICA

ANDRÉ DOS SANTOS WAGMACKER; EMILY MELO CARVALHO WAGMACKER

INTRODUÇÃO: Este trabalho se trata de um estudo de caso, realizado em uma escola de ensino fundamental da rede pública estadual, sendo desenvolvido na disciplina de matemática. O ensino da matemática apresenta obstáculos solidamente conhecidos na nossa rede pública, tendo o baixo desempenho dos estudantes da educação básica, aparentemente, agravado pela suspensão das atividades presenciais devido as limitações sanitárias impostas pela pandemia. Supostamente, os estudantes retornaram as aulas na modalidade presencial ainda mais dispersos e desmotivados, necessitando a busca de novas metodologias e estratégias para potencializar o desenvolvimento das competências em matemáticas propostas pelo BNCC. **OBJETIVOS:** Apresentar um estudo de caso acerca da utilização do sistema de gamificação como metodologia no ensino da matemática em turmas do 6º ano do ensino fundamental da rede pública de ensino. **METODOLOGIA:** O projeto foi dividido em três fases, cada um representando um trimestre; desta forma o estudante teve a oportunidade de recuperar a pontuação no decorrer do ano letivo, não desestimulando no decorrer do ano letivo. Os educandos somam pontuação individual à medida que desenvolvem novas competências ou realização de alguma atividade avaliativa; além de serem avaliados pelo comportamento e participação durante as aulas. Cada estudante recebeu uma ficha individual onde constava suas notas e selos de habilidades conquistadas. A pontuação foi avaliada de forma individual e coletiva, trabalhando desta forma a competição e cooperação entre os estudantes. Foram utilizadas ferramentas convencionais e digitais para a aplicação das atividades. Os *feedbacks* das atividades foram constantemente passados aos estudantes. **RESULTADOS:** A metodologia de gamificação não é um simples jogo para divertir o estudante, mas um potencializar do aprendizado através do engajamento e participação dos estudantes na disciplina de matemática. Quando o indivíduo se torna motivado para uma certa atividade, ele realiza com mais empenho. Os estudantes obtiveram desenvolvimento de competências que superaram as expectativas, quando se comparou as notas da avaliação diagnóstica realizada no início do ano com as avaliações subsequentes. **CONCLUSÕES:** A gamificação demonstrou-se como uma potente metodologia na construção do conhecimento de matemática, podendo ser replicada em outras disciplinas ou instituições escolares.

Palavras-chave: Gamificação, Matemática, Ensino da matemática, Metodologias ativas, Processo ensino e aprendizagem.