

# Aplicação do Software Geogebra como Ferramenta Didática Auxiliar no Ensino de Matemática: Geogebra, Modelagem Matemática e TIC's

## Application of the Geogebra Software as an Auxiliary Didactic Tool in Mathematics Teaching: Geogebra, Mathematical Modeling and ICT

Ramon Oliveira Borges dos Santos

*Especialista em Ciências Humanas E Sociais Aplicadas e o Mundo do Trabalho – Universidade Federal do Piauí – UFPI. Especialista em Tutoria em Educação a Distância e Docência no Ensino Superior – Centro Universitário Faveni – UNIFAVENI. Graduado em Licenciatura em Matemática pelo Centro Universitário Internacional – UNINTER. Graduado em Engenharia Mecânica pelo Centro Universitário Salesiano São Paulo – UNISAL. Graduando em Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário Adventista de São Paulo – UNASP. Email: ramonobs98@gmail.com*

Any Moraes Rosa

*Bacharel em Computação Aplicada pela UNITAU - Universidade de Taubaté (2006), graduada em Gestão Empresarial com Ênfase em Marketing pela FATEC (2009), possui Formação Pedagógica em Matemática (Licenciatura) pela UNINTER – Centro Universitário Internacional (2020). Possui Pós-Graduação Lato Sensu em Gestão Estratégica da Inovação e Empreendedorismo pela FATEC - Faculdade de Tecnologia de Guaratinguetá (2020). Atualmente, é professora da rede municipal de ensino em Guaratinguetá, lecionando Informática como PEB II. Email: anymoraes@gmail.com*

Adriano Carlos Moraes Rosa

*Graduação tecnológica em Automação de Escritórios e Secretariado pela FATEC - Faculdade de Tecnologia de Guaratinguetá (2000). Pós-Graduado (MBA) em Gerência de Produção e Tecnologia (2003) pela UNITAU - Universidade de Taubaté (2003). Mestre em Gestão e Desenvolvimento Regional pela UNITAU - Universidade de Taubaté (2007). Doutor em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Itajubá - UNIFEI (2019). Atualmente, sou professor universitário atuando na FATEC Guaratinguetá nos cursos de Gestão Empresarial, Logística e Gestão Financeira. Email: adriano.carlos.rosa@gmail.com*

### Resumo

*Esse trabalho visa contribuir para os diversos métodos de ensino, utilizando a modelagem matemática e Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), mais especificamente a Gamificação, como metodologias ativas. A Gamificação é apresentada nesse trabalho como uma ferramenta visando auxiliar docentes na transmissão clara e eficiente do conhecimento e também com o preparo das aulas. Todavia as TIC's vem ganhando cada vez mais espaço no cenário educacional, tecnologias, aparelhos tecnológicos e os aplicativos passam fazer parte do cotidiano dos discente. Com isso, os aplicativos podem se tornar ferramentas de interações valiosas para auxiliar no ensino principalmente o infantil. Por meio dessa concepção propõe utilização do GeoGebra, como ferramenta favorável ao processo de ensino-aprendizagem, com intuito de deixar a aula mais atrativa e lúdica, e também visando melhorar o desempenho dos discentes nas atividades acadêmicas. Com isso o discente sente-se motivado e confiante ao entender o objetivo de seu estudo, buscando recursos que possibilitem um maior proveito dos conteúdos ensinados, desenvolvendo assim suas habilidades para um conhecimento prévio e construtivo.*

### Palavras-Chave

*Ensino, GeoGebra, TIC's, Modelagem.*

### Abstract

*This work aims to contribute to the various teaching methods, using mathematical modeling and*

*Information and Communication Technologies (ICT), more specifically Gamification, as active methodologies. Gamification is presented in this work as a tool to help teachers in the clear and efficient transmission of knowledge and also with the preparation of classes. However, ICTs are gaining more and more space in the educational scenario, technologies, technological devices and applications become part of the daily lives of students. With this, applications can become valuable interaction tools to assist in teaching, especially for children. Through this conception, it proposes the use of GeoGebra, as a tool favorable to the teaching-learning process, with the aim of making the class more attractive and playful, and also aiming to improve the performance of students in academic activities. As a result, the student feels motivated and confident when he understands the purpose of his study, seeking resources that make it possible to take greater advantage of the contents taught, thus developing his skills for a prior and constructive knowledge.*

## **Keywords**

*Teaching, GeoGebra, ICT, Modeling.*

## **Introdução**

A modelagem matemática aplicada ao ensino de matemática é uma metodologia ativa, que vem sendo amplamente utilizada na educação básica quanto a superior, tratando diversos assuntos no contexto educacional voltado ao ensino de ciências exatas, se tratando de uma metodologia lúdica e do ponto de vista pedagógico extremamente eficiente, Almeida e Brito (2005), consideram a modelagem matemática na educação matemática como “uma alternativa pedagógica, da qual faz-se uso da Matemática para resolver uma situação não essencialmente matemática”.

Nossas idéias acerca da educação têm sido demasiadamente acanhadas. Há a necessidade de um escopo mais amplo, de um objetivo mais elevado. A verdadeira educação significa mais do que a prossecução de um certo curso de estudos. Significa mais do que a preparação para a vida presente. Visa o ser todo, e todo o período da existência possível ao homem. É o desenvolvimento harmônico das faculdades físicas, intelectuais e espirituais. Prepara o estudante para o gozo do serviço neste mundo, e para aquela alegria mais elevada por um mais dilatado serviço no mundo vindouro. (WHITE, 2021)

Partindo dessa premissa Darius (2015), argumenta a importância em trabalhar com a criança de maneira com que ela compreenda determinado assunto, logo a TIC's como metodologia, ganhou espaço no cenário educacional. Pois o discente aprende conceitos matemáticos e aplicando nas soluções dos modelos obtidos, assim assuntos matemáticos que pareciam distante da realidade do discente passa agora ser notado e compreendido, a utilização da modelagem matemática no ensino é abrangente, abarcando tanto o ensino primário, médio e superior. Com isso mostra aplicabilidade que essa metodologia oferece.

A atividade de Modelagem pode ser utilizada para a introdução de novos conteúdos ou para a utilização dos conteúdos anteriormente definidos, podendo ser desenvolvida com alunos do Ensino Médio e também do Ensino Superior, dependendo do objetivo e das intenções do professor. (VELEDA *et al.*, 2010, p. 9)

A dinâmica de Modelagem Matemática na sala de aula geralmente começa com a escolha de um tema. Escolhido o tema, formula-se uma situação-problema a ser investigada por meio da construção e interpretação de modelos matemáticos. Finaliza-se a dinâmica avaliando-se tanto o processo em si quanto os modelos matemáticos construídos. (Souza, 2012. p. 310)

Assim Velede *et al.*, (2010), destaca alguns assuntos matemáticos que podem ser

trabalhados com a modelagem matemática, visando dar uma orientação ao docente que deseja trabalhar com a modelagem matemática no ensino.

Alguns conteúdos matemáticos que podem ser abordados no Ensino Médio são: equações de diferenças, ajuste de curvas, relações entre conjuntos, proporcionalidade, variável independente, variável dependente, função, domínio da função, imagem da função, gráfico da função e conceito de assíntota. Ensino Superior, é possível abordar: sequência monótona, sequência limitada, sequência convergente, sequência de Cauchy, definição de limite, método Ford Walford, método dos mínimos quadrados, definição de derivada e cálculo de integral. (VELEDA *et al.*, 2010)

Partindo dessa premissa o autor sugere alguns temas que podem ser trabalhados com os discentes do ensino fundamental. Para o ensino fundamental os assuntos matemáticos que podem ser trabalhados concomitantemente com a modelagem matemática são, cálculos de áreas de figuras planas, volumes de sólidos conhecidos ou desconhecidos, frações, operações fundamentais da matemática, classificação de polígonos, tempo ou seja ensinar a leitura e escrita das horas, minutos e segundos, ensinar grandezas e medidas, operações e compreensões de valores monetários, gráficos, tabelas, números decimais e etc.

Tais conceitos e procedimentos expressos por meio de símbolos, diagramas, gráficos, expressões algébricas ou geométricas, constituem "representações matemáticas resultantes do processo de Modelagem Matemática, ou seja, os modelos matemáticos" (BARBOSA, 2009, p. 1).

Segundo Li *et al.*, (2022) e Burak (2004), em atividades de Modelagem Matemática o processo de ensino é compartilhado com os alunos de modo geral, a motivação advém do interesse pelo tema, decorrendo daí alguns aspectos importantes a destacar: maior motivação do grupo, interação no processo de ensino-aprendizagem e forma diferenciada de conceber a Educação.

Desenvolvimento de uma atividade de modelagem inspirada na prova em fases se configura como uma importante estratégia de avaliação, pois utiliza situações extra matemáticas, com dados baseados na realidade dos alunos, para que eles possam mostrar o que sabem e receber feedback sobre toda sua atividade. (Dalto & Silva, 2018. p.37)

O novo professor precisaria, no mínimo, de uma cultura geral mais ampliada, capacidade de aprender a aprender, competência para saber agir na sala de aula, habilidades comunicativas, domínio da linguagem informacional, saber usar os meios de comunicação e articular as aulas com as mídias e multimídias (LIBANEO, 1998).

O professor deve estar em constante leitura sobre a disciplina em questão, articular as dúvidas, estar em sintonia com as informações e atividades disponibilizadas no ambiente virtual.

Com isso esse trabalho visa propor a utilização de softwares computacionais para auxiliar os discentes nas soluções analíticas e numéricas dos modelos obtidos, a utilização da computação nas pesquisas científicas, tem se mostrado necessário quando os modelos matemáticos estudados são de alta complexidade, necessitando assim de máquinas que possam computar milhares de informações em fração de segundos.

Pensando na aplicação da computação científica na modelagem matemática no ensino superior será abordado softwares de programação voltados para solução de problemas numéricos, onde apresentam resultados precisos e confiáveis. Auxiliando que os discentes possam obter as soluções de seus modelos matemáticos de um determinado problema, obtidos pelos métodos de modelagem matemática desenvolvido anteriormente pelo discente. Assim a

aplicação do computador poderá ser utilizada com a finalidade de projeção precisa dos resultados obtidos e agregando um aprendizado a formação do discente inserido no ensino superior pois obterá conhecimentos de linguagens de programação de computadores que será útil na sua carreira profissional, uma vez que o mundo se encontra globalizado e cada vez mais conectado.

Na aplicação de computação na modelagem matemática no ensino fundamental e médio, serão abordados softwares de cunho educacional, que visam auxiliar os alunos com as abordagens da modelagem matemáticas aplicadas ao ensino, assim as aulas podem se tornar mais interativas e lúdicas, fazendo com que o aluno tenha um aprendizado sólido, fugindo de eventuais abstrações que podem ser motivos de dúvidas futuras. Além disso segundo Caldeira, Magnus e Duarte (2019), “os conteúdos matemáticos trabalhados nas atividades de Modelagem proporcionam aos alunos um interesse maior pelo aprendizado dos mesmos”. Reforçando a ideia que interatividade, didática e ludicidade são fatores responsáveis pela compreensão do discente e sucesso na aplicação da metodologia no ensino aprendizagem, quando utilizada a modelagem matemática aplicada ao ensino.

Com a utilização dessas metodologias ativas espera-se ir de encontro com os pensamentos de Santos *et al.*, (2019), “com essa iniciativa espera-se quebrar aquela barreira de timidez criada entre professor e aluno, o qual muitas vezes não compreendeu o tema de maneira correta e acaba com dúvidas, atrapalhando todo esse ciclo de formação pedagógica”.

Segundo Goi (2022), Riar *et al.*, (2022), González *et al.*, (2021), Looyestyn *et al.*, (2017), Blohm & Leimeister (2013) e Prince (2013) argumentam que a Gamificação é um termo adaptado do inglês – *gamification* – que define o emprego de técnicas comuns aos games em situações de não jogo. Tal característica que, normalmente, aparece em jogos é adaptada para um contexto distinto, geralmente para motivar ou tornar uma tarefa mais prazerosa. Descrevem as aplicações mais específicas e concretas entre os elementos dos jogos. Assim como as mecânicas, nem todas elas estão presentes em um game, pois dependem dos objetivos e dinâmicas estabelecidas. A gamificação no ensino dá suporte para o rompimento com antigos padrões no processo de aprendizado, tornando as aulas e conteúdo mais atrativos. Uma das principais vantagens é o fato de que esse conceito de ensino pode ser aplicado para classes de todas as idades, desde a pré-escola até a educação continuada para adultos.

Como pode ser observado na obra de Duggal *et al.*, (2021), Garcia *et al.*, (2017), Menezes & Bortolli (2016) os autores argumentam que entidades que incorporam a gamificação em sua estratégia geral de ensino, implementando trilhas de aprendizagem e aplicando a gamificação, tem grandes chances de adquirir êxito no processo de ensino-aprendizagem. Há, ainda, instituições de ensino que empregam a gamificação como um auxílio para projetos pontuais, transformando, por exemplo, um conteúdo de História em uma narrativa que agregue engajamento.

Mesmo quando há inserção de ferramentas diferentes, como filmes, os estudantes têm dificuldade para assimilar o aprendizado, pois quase não participam desse processo. A gamificação, por outro lado, propõe a participação ativa de toda a classe, individualmente ou em grupo, partindo de uma atmosfera familiar “os jogos”. Assim como argumentado no início deste artigo, a gamificação pode ser aproveitada pelas empresas, a fim de gerar envolvimento junto aos clientes externos e internos. Quanto aos clientes externos, um dos principais propósitos é estreitar as relações, levando a uma aproximação entre eles e uma marca, produto ou serviço.

Perante os colaboradores, o objetivo da gamification costuma ser fornecer motivação para que trabalhem mais felizes e produtivos como pode ser observado nas obras de Zhihao & Zhonggen (2022), Macedo *et al.*, (2018), Matsumoto (2016) e Azmi & Singh (2015). Considerando que os recursos humanos são os mais relevantes dentro de qualquer empresa,

conquistar a admiração e o empenho dos empregados é de extrema importância, uma vez que pode melhorar a performance geral da companhia. Também costuma ser um dos quesitos essenciais na hora de atrair e ganhar a confiança de clientes em potencial, porque o time precisa estar satisfeito para tratar o consumidor bem.

Esses softwares que serão descritos no trabalho, podem ser utilizados tanto para o ensino de matemática quanto de física e química ou seja mostra a utilidade desses sistemas computacionais de simulação, relevante para o ensino de crianças, jovens e adolescentes, podendo até ser utilizado na indústria, porém não é o foco principal do Geogebra.

## **Modelagem Matemática**

A modelagem matemática poder se expressada como a criação de um modelo matemático podendo ser algum padrão matemático ou alguma fórmula matemática, que consiste como explicação ou compreensão de um fenômeno natural ou artificial, o fenômeno pode ser de qualquer área distinta do conhecimento.

A ideia inicial de modelagem matemática é a de um processo dinâmico utilizado para a obtenção e validação de modelos matemáticos “[...] consiste, essencialmente, na arte de transformar situações da realidade em problemas matemáticos cujas soluções devem ser interpretadas na linguagem usual”. (BASSANEZI, 2010, p. 24)

Atualmente, podemos perceber o uso da modelagem matemática na agropecuária, produção industrial, desmatamento de árvores, movimentação de animais, teoria de decisão, crescimento de cidades, população, controle biológico de pragas e outros.

## **Modelagem no Ensino de Matemática**

Como a maioria das teorias educacionais existem diferentes pensamentos sobre o significado da teoria educacional e a contextualização da mesma, diferentes autores propõem concepções distintas sobre a modelagem matemática aplicadas ao ensino, como exemplifica Madruga e Scheller (2019), “Não há um consenso sobre sua definição, gerando uma gama de estudos em diferentes direções”.

Modelagem é o processo envolvido na elaboração de modelo [...]. Trata-se de um processo de pesquisa. A essência deste processo emerge na mente de uma pessoa quando alguma dúvida genuína ou circunstância instigam-na a encontrar uma melhor forma para alcançar uma solução, descobrir um meio para compreender, solucionar, alterar, ou ainda, criar ou aprimorar algo. E em especial, quando a pessoa tem uma percepção que instiga sua inspiração. (BIEMBENGUT, 2014, p. 21).

Concepção proposta por Biembengut (2014), Silva *et al* (2022), são baseadas na concepção de Bassanezi (2010), considera-se esta forma de pensamento sobre modelagem matemática vem ao encontro dos objetivos da educação, proporcionando uma metodologia aplicável no ensino e na aprendizagem não só de matemática, mas também dos demais componentes curriculares.

Em trabalhos posteriores desenvolvidos por Bassanezi (2015) é aprimorado o conceito de modelagem, o ele propõe que: “Um processo de criação de modelos em que são definidas

as estratégias de ação do indivíduo sobre a realidade, mais especificamente sobre a sua realidade” (BASSANEZI, 2015, p. 15).

De acordo com as outras concepções propostas por Barbosa (2001), Almeida e Brito (2005), Araújo (2009) e Caldeira (2009), apud (MADRUGA; SCHELLER, 2019 p. 158), pode-se chegar a um entendimento modesto que:

Exemplificando de forma sintética: Barbosa (2001) considera a modelagem como um ambiente de aprendizagem no qual os estudantes são convidados a investigar por meio da modelagem; Almeida e Brito (2005) a consideram como uma alternativa pedagógica, destacando o caráter investigativo e o estabelecimento de uma perspectiva socioepistemológica; Araújo (2009), por sua vez, considera a modelagem como um ambiente de aprendizagem; Barbosa (2001) orientado por um referencial crítico de educação matemática; Caldeira (2009) entende a modelagem como uma concepção de educação matemática advinda de projetos, sem a preocupação de reproduzir conteúdos curriculares, mas sem exclusão dos conceitos universais da matemática. (MADRUGA; SCHELLER, 2019. p. 158)

A modelagem aplicada ao ensino de matemática é uma metodologia que se enquadra no método de aprendizagem por descobertas, segundo Lakomy (2008), apresenta em seu trabalho um esclarecimento do método de aprendizagem por descoberta.

O método de aprendizagem por descobertas é uma forma de aprendizagem em que os alunos são estimulados pelo professor por meio de perguntas que geram estudos e pesquisas. Na busca por respostas, podem descobrir sozinhos, algumas ideias ou princípios básicos relacionados com a questão colocada. (LAKOMY, 2008. p.57)

Seguindo nessa tônica de aprendizagens por descobertas e teoria de aprendizagem construtivista, Krall *et al.*, (2022), Caldeira, Magnus e Duarte (2019), Santos (2021), Celestino (2022), Lattimer & Riordan (2011), Wu & Krajcik (2006) complementando a linha de pensamento de Lakomy (2008), propõe que:

Essas atividades tornam-se mais importante para a aprendizagem do que para o ensino, na aula tradicional o professor é o sujeito do processo de ensino, mas quando você trabalha com modelagem o aluno é sujeito do processo de aprendizagem, ele se torna responsável pela própria aprendizagem, e, há casos em que os alunos exigiram temas matemáticos que transcendiam o programa. Ou seja, o interesse pela atividade leva os alunos a quererem aprender “mais” Matemática. (CALDEIRA; MAGNUS; DUARTE, 2019, p.2)

A Modelagem é um caminho para a aprendizagem de certas situações matemáticas. Para incentivar o aprendizado pelo aluno, parte-se da realidade com o objetivo de apresentar conceitos matemáticos contextualizados. (CALDEIRA; MAGNUS; DUARTE, 2019, p.3)

Ao analisar o tema, buscou-se um sentido para as novas tecnologias, dentro do cenário acadêmico, mais precisamente em sala de aula do ensino fundamental, a pesquisa buscou enfatizar a utilização da modelagem matemática juntamente com a computação, embasado na teoria construtivista de Piaget. Trazendo um resultado satisfatório tanto na transmissão do conteúdo quanto no desenvolvimento e aprendizagem eficaz de qualidade e também que traga sentido à vida do aluno e assim ele possa colocar em prática em seu cotidiano.

## **Dificuldades Enfrentadas na Modelagem Matemática**

Historicamente, os educadores enfrentam desafios na busca da maior eficiência no processo de ensino-aprendizagem, em todos os campos do conhecimento e níveis de ensino, desde a educação infantil até a pós-graduação, desde a matemática até a filosofia. A adoção de metodologias ativas em sala de aula, a introdução de atividades lúdicas e interativas, e até uso de computadores e aplicativos sofisticados já não são novidade, e nem garantem o sucesso de engajamento e eficácia do ensino-aprendizagem. (CORDOBA; SILVA; GOMES, 2020, p.108)

A dificuldade encontrada para engajar os alunos utilizando os recursos educacionais tradicionais, aliada à avalanche de informação disponível com acesso cada vez mais fácil, torna-se necessário encontrar novas formas de exercer o ensino-aprendizagem, no desenvolvimento da docência com profundidade e a devida qualidade, assim como outras maneiras para encantar e motivar os alunos da geração. (CORDOBA; SILVA; GOMES, 2020, p.108)

## **Vantagens de Aplicação da Modelagem Matemática**

A utilização da modelagem matemática no ensino é de grande valia para o processo pedagógico de ensino e aprendizagem do discente, pois é uma forma estratégica de ensino, ou seja, um ensino orientado e sequencial.

Estratégico pois o docente elabora uma estratégia de ensino com os alunos, assim será discutido com a classe o tema proposto, orientado pois será analisado quais conhecimentos matemáticos serão necessários para que haja um estudo aprimorado nesses temas assim subtendente uma orientação do docente para com os alunos fazendo que o conhecimento aprendido seja pleno no entendimento do aluno, e por fim sequencial pois existe uma sequência, os conteúdos são dispostos em um cronograma onde existirão prazos para trabalhar com os conteúdos, fazendo que a metodologia exista um começo, meio e fim, não acarretando em atrasos nos demais conteúdos a serem trabalhados posteriormente ao longo do ano letivo.

A Modelagem se apresentaria como uma forma, uma estratégia, para o ensino dos conteúdos. As atividades de Modelagem proporcionariam aplicações no dia-a-dia, valorizando, desta maneira, a realidade do aluno e, conseqüentemente, o conteúdo matemático. (CALDEIRA; MAGNUS; DUARTE, 2019. p. 44)

Na maneira hipotética de ministrar aula, o professor traz o conteúdo sob a forma de problema, a ser resolvido de forma ativa pelo aluno, por meio da investigação, perguntas, pesquisa, experimentação e etc. com isso, o professor ajuda-o a resolver o problema, discutindo as alternativas apresentadas pelo próprio aluno. (LAKOMY, 2008. p.58)

Assim Lakomy (2008) conclui no capítulo dois em sua obra Teoria Cognitivas da Aprendizagem que:

A aprendizagem realizada de maneira hipotética permite que o aluno atinja um nível de compreensão do conteúdo que vai além da simples memorização, ou seja, ele se torna capaz de entender as relações entre os fatos. (LAKOMY, 2008. p.58)

O uso de atividades de Modelagem propicia o ensino de Matemática a partir de situações cotidianas contribuindo para melhorar o processo de ensino e aprendizagem. O trabalho com Modelagem partirá de problemas propostos pelos alunos e/ou professores com o objetivo de trabalhar os conteúdos previstos no programa. Além disso, os conteúdos matemáticos trabalhados nas atividades de Modelagem proporcionam aos alunos um interesse maior pelo aprendizado dos mesmos. Nesta perspectiva, o discurso da Modelagem se apresentaria como uma possibilidade de amenizar a dificuldade dos

alunos com a aprendizagem dos conteúdos matemáticos. Nas atividades de Modelagem, a Matemática discutida deveria servir para o ensino e a aprendizagem do conteúdo programático e, principalmente, para compreensão dos problemas propostos. Além de ensinar os conteúdos matemáticos, as atividades proporcionam momentos de discussão não-matemáticas a partir do tema escolhido, oportunizando ao aluno perceber a importância da Matemática escolar na sociedade. (CALDEIRA; MAGNUS; DUARTE, 2019. p.49)

Como apresentado as vantagens são inúmeras assim mostra a relevância desse tema ser estudado com objetivo de melhorias no ensino, principalmente o público onde encontra-se as maiores deficiências. É necessária uma reformulação nos métodos de ensino e aprendizagem utilizadas, é notório essas dificuldades enfrentadas pelos professores, como baixo salário, condições precárias de serviço, desmotivação, falta de reconhecimento por parte dos alunos e superiores. De maneira semelhante em determinadas regiões do Brasil as condições precárias enfrentadas por estudantes são inúmeras, dentre elas encontra-se falta de alimentação, meio de transportes precários, regiões de difícil acessos e etc.

A concepção pedagógica construtivista não é, num sentido estrito, essa teoria psicológica, apresenta-se como referencial explicativo, interpretativo do processo de ensino-aprendizagem como um processo social de caráter ativo, sendo o conhecimento oriundo do fruto da construção pessoal e ativa do aluno.

A utilização de ambientes mais flexíveis para a aprendizagem auxilia na fixação do conteúdo tornando a aprendizagem prazerosa, que pode ser compartilhada com grupos de alunos do mesmo curso e grau de conhecimento, favorece tanto a autoaprendizagem como a aprendizagem colaborativa de grupo, onde surgem as competências.

Segundo Cunha (2013), Carvalho & Largo (2016), Santos & Amorim (2020), Garcia *et al.*, (2021) e Miranda (2016) a TIC é a abreviação adotada para o termo Tecnologia da Informação e Comunicação. Refere-se a um conjunto de recursos tecnológicos integrados, os quais proporcionam, por meio das funções de hardware, software e telecomunicações, a automação e comunicação de processos.

## **Softwares de Computação Científica Aplicados ao Ensino Infantil**

Visando, mais do que entreter, os aplicativos podem se tornar ferramentas de interação valiosas para auxiliar no trabalho de sala de aula, desde que bem utilizadas. Quando o professor conhece os interesses dos alunos, tais recursos, podem torná-las mais dinâmicas e interessantes, facilitando a aprendizagem, segundo Fraguas-Sánchez *et al.*, (2022), Niu *et al.*, (2022), Soriano-Pascual *et al.*, (2022), Manzano-León *et al.*, (2022) e Panmei & Waluyo (2022) partilham do mesmo pressuposto.

As relações interpessoais passam não exclusivamente no ambiente físico, mas principalmente no ambiente digital. Portanto, isso se reflete em todas as áreas sociais, inclusive nas relações e o processo de ensino e aprendizagem da sala de aula. As mudanças impactam no papel do docente que vai além de um conteúdo pré-definido. As informações já não se concentram no professor, elas estão disponíveis em qualquer lugar que tenha acesso a internet. (SILVEIRA & MACHADO, 2020, p.26)

Por meio dessa concepção propõe-se a utilização do computador e aplicativos educacionais em sala de aula como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, com intuito de deixar a aula mais atrativa, de uma forma mais lúdica, visando melhorar o



desempenho dos alunos nas atividades escolares, uma vez que Bonn *et al.*, (2022), Santos (2020), Leal (2020) e Rosa *et al.*, (2021) e Santos *et al.*, (2019), realiza o seguinte argumento sobre as tecnologias da informação e comunicação, no ponto de vista do pesquisador argumenta que “na educação, as TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) são vistas como potencialidades que beneficia o processo de ensino e aprendizagem tanto na educação à distância quanto presencial”. Ainda sobre o argumento da importância da utilização da TICs no ensino, Moran (2000, p.63) discute que:

Ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. (MORAN, 2000, p.63)

As investigações matemáticas podem apresentar um grande potencial educativo, mostrando-se importantes no desenvolvimento da criatividade do aluno. (LOPES, 2013, p. 636)

Com isso o aluno sente-se motivado e confiante ao entender o objetivo de seu estudo, possibilitem maior proveito dos conteúdos ensinados em diferentes meios, desenvolvendo assim suas habilidades para um conhecimento prévio e construtivo. Esta pesquisa busca mostrar o potencial das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) na educação, a partir da discussão sobre a importância de incluí-las em sala de aula.

## Resultados

O software GeoGebra, apresenta-se como uma proposta revolucionária no ensino de matemática como um todo, principalmente no ensino da geometria. Sendo assim a proposta pedagógica incluída nesse software são diversas, dentre elas a ludicidade, fator avultoso principalmente quando aplicável ao ensino infantil.

O instituto São Paulo GeoGebra, uma instituição vinculada a faculdade de ciências exatas e tecnologia da PUC-SP, são um dos responsáveis pela disseminação do software GeoGebra no Brasil. Segundo Instituto São Paulo Geogebra (2020), esclarece a seguinte questão sobre o instituto “O grupo de pesquisa Tecnologias e Meios de Expressão em Matemática (TecMEM) do Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação Matemática da PUC/SP e o Curso de Ciência da Computação têm sob sua responsabilidade o Instituto GeoGebra de São Paulo, com sede na Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia da PUC-SP.”

Os Institutos Internacionais de Geogebra (IGI) são organizações sem fins lucrativos, criados devido à ampla divulgação e uso do software livre GeoGebra. Em cada Instituto e em todos os continentes, professores e pesquisadores trabalham juntos para promover o ensino e a aprendizagem da Matemática apoiando e desenvolvendo as seguintes atividades.

Ainda sobre esses aspectos pedagógicos o Instituto São Paulo Geogebra (2020), ressalta a importância e as aplicabilidades do GeoGebra na educação.

O GeoGebra é um software de matemática dinâmica gratuito e multiplataforma para todos os níveis de ensino, que combina geometria, álgebra, tabelas, gráficos, estatística e cálculo numa única aplicação. Tem recebido vários prêmios na Europa e EUA. (INSTITUTO SÃO PAULO GEOGEBRA, 2020)

Visando esclarecer os aspectos de criação do GeoGebra, o Instituto São Paulo GeoGebra (2020), ainda argumenta sobre como se originou o software propriamente dito.

GeoGebra foi criado em 2001 como tese de Markus Hohenwarter e a sua popularidade tem crescido desde então. Atualmente, o GeoGebra é usado em 190 países, traduzido para 55 idiomas, são mais de 300000 downloads mensais, 62 Institutos GeoGebra em 44 países para dar suporte para o seu uso. Além disso, recebeu diversos prêmios de software educacional na Europa e nos EUA, e foi instalado em milhões de laptops em vários países ao redor do mundo. (INSTITUTO SÃO PAULO GEOGEBRA, 2020)

Algumas características importantes sobre o GeoGebra:

- Gráficos, álgebra e tabelas estão interligados e possuem características dinâmicas;
- Interface amigável, com vários recursos sofisticados;
- Ferramenta de produção de aplicativos interativos em páginas WEB;
- Disponível em vários idiomas para milhões de usuários em torno do mundo;
- Software gratuito e de código aberto.

Por ser de acesso livre, o software GeoGebra vem ao encontro de novas estratégias de ensino e aprendizagem de conteúdos de geometria, álgebra, cálculo e estatística, permitindo a professores e alunos a possibilidade de explorar, conjecturar, investigar tais conteúdos na construção do conhecimento matemático. (INSTITUTO SÃO PAULO GEOGEBRA, 2020)

A utilização de novas tecnologias no ensino torna-se necessário nos dias atuais, o GeoGebra pode ser utilizado de maneira profusa, e conseqüentemente aliado com outros softwares ou outros instrumentos tecnológicos que auxiliam no ensino aprendizagem do indivíduo. Nesse ponto a sagacidade do docente é levada em consideração, de maneira que conhecendo as dificuldades do discente, pode-se dispor de outras ferramentas visando ajudá-lo a compreender o determinado assunto e esclarecer a eventual dúvida.

Outro aspecto, relevante, é que ainda existem uma certa resistência das TICs por parte dos docentes, sendo essas resistências as mais diversas possíveis, acredita-se que essa resistência de utilização seja por falta de conhecimento das potencialidades dessas ferramentas e do alto poder de impacto que causam no aprendizado do discente. Segundo Santos *et al.*, (2021), Rosa *et al.*, (2021), Santos *et al.*, (2021), Schleich & Pinto (2021), Silva & Maran (2020), Cunha & Santos (2020), Santos *et al.*, (2020, p.15) e Nogueira & Leal (2018), ressalta esse fato, e argumenta sobre a utilização das TICs e a renovação que causa no ensino aprendizagem, em suas palavras salienta que:

Compreende-se que com a chegada das tecnologias de informação e comunicação (TICs) no contexto de ensino e aprendizagem, gerou-se grandes discussões a respeito da sua inserção nesse segmento de ensino, no entanto, é preciso introduzi-las ao currículo e na política pedagógica da instituição, levando em consideração que o uso das novas tecnologias educacionais atuais proporcionam um espaço de inteira renovação na ensino, permitindo pensá-las como uma verdadeira possibilidade de comunicação e interação, o que propicia novas formas de aprender, ensinar e produzir conhecimento. (SANTOS *et al.*, 2020, p. 15)

Fomentando esse argumento, sobre a utilização das novas tecnologias aliada ao ensino Mognon & Barros (2012), esclarecem a importância e possíveis contribuições que essas tecnologias podem oferecer.

Acreditamos que as novas tecnologias oferecem contribuições importantes para o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que podem auxiliar na

construção do conhecimento. Em particular, o software GeoGebra apresenta recursos, que permitem simular, fazer conjecturas, possibilitando melhor visualizar o significado de conceitos, enriquecendo a aprendizagem. (MOGNON & BARROS, 2012, p. 14)

A facilidade de criação no software GeoGebra, reflete seu dinamismo e aplicabilidade na educação, podendo traçar curvas de gráficos, extrusão de figuras geométricas planas e até mesmo realizar sólidos de revolução. Partindo dessa tônica de pensamento, essa ferramenta poderia ser muito útil para o ensino primário, principalmente quando o professor aborda geometria plana e espacial, princípios de funções, plano cartesiano e etc.

Ao representar o gráfico de uma função na tela do computador, outras janelas se abrem apresentando a correspondente expressão algébrica e, por vezes, outra janela com uma planilha contendo as coordenadas de alguns pontos pertencentes ao gráfico. As alterações no gráfico imediatamente são visíveis na janela algébrica e na planilha de pontos. É a apresentação do dinamismo de situações que permitem ao professor e aluno levantar conjecturas e testar hipóteses. (INSTITUTO SÃO PAULO GEOGEBRA, 2020)

Segundo Cyrino e Baldini (2012, p. 53) enaltece que “O uso do GeoGebra pode criar um ambiente favorável a superação de dificuldades relacionadas à construção de conceitos e ideias matemáticas”.

Na visão dos alunos, o GeoGebra torna a matemática tangível, dinâmica, interativa, divertida, acessível, disponível e torna a matemática mais fácil de se aprender. Os estudantes têm à disposição uma nova maneira estimulante de se apreender matemática que vai além do quadro e giz, proporcionando conexões entre geometria e álgebra. (LEMKE; SILVEIRA; SIPLE, 2016, p.612)

Com essa potencialidade dessas metodologias ativas, agregam também para uma melhor organização de tempo da aula realizando mudanças otimistas significativas, sobre isso Kenski (2007, p.44) ressalta que a “presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino”.

Na ótica docente o GeoGebra permite que os professores continuem a ensinar, potencializando seu trabalho, uma vez que o GeoGebra fornece aos professores autonomia e liberdade para criarem suas aulas. Além disso, possibilita que os professores que usam o GeoGebra se conectem um com os outros numa comunidade global. Salientando que o GeoGebra não substitui o professor. (LEMKE; SILVEIRA; SIPLE, 2016, p.612)

Assim a utilização da informática na educação vem para transformar a educação, o propósito da utilização dos softwares apresentados é que possam realmente inserir os estudantes principalmente as crianças, no mundo da tecnologia.

Assim sendo, quando a informática faz parte do ambiente escolar, num processo dinâmico de interação entre alunos, professores e TIC, ela passa a despertar no professor a sensibilidade para as diferentes possibilidades de representação da Matemática, o que é importante no momento de realizar construções, análises, observações de regularidades e, também, ao estabelecer relações. "Trabalhar a informática na escola na perspectiva de produzir conhecimentos permite ao aluno fazer análises de modo a poder refletir sobre seus procedimentos de solução, testes e conceitos empregados na resolução de problemas" (SCHEFFER, 2002, p. 23).

A introdução do computador e a utilização das tecnologias da informação e comunicação (TICs), no processo de ensino-aprendizagem aplicado para o ensino de matemática, relacionando a utilização das mesmas no ambiente escolar, visando contribuir significativamente com o processo de ensino e aprendizagem. Atualmente de maneira gradativa, as tecnologias, aparelhos tecnológicos e os aplicativos passam a fazer parte do cotidiano dos alunos e essa é uma realidade imutável.

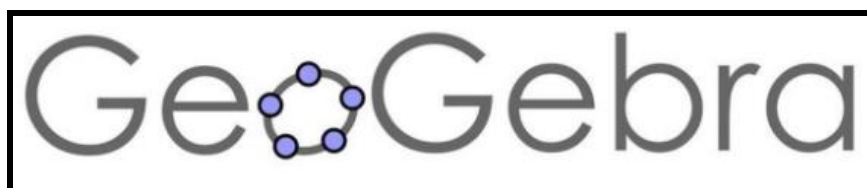
Desse modo, o aluno usa o computador para resolver problemas, ou seja, realizar tarefas como desenhar, escrever, construir, calcular, analisar, após efetuar alguns comandos, levantar hipóteses, formular e testar conjecturas, entre outras possibilidades. A construção do conhecimento advém do fato de o aluno ter de buscar novos conteúdos e estratégias para acrescer ao conhecimento de que já dispõe sobre o assunto, que está sendo estudado via computador. (LOPES, 2013, p. 634)

Na obra desenvolvida por Lopes (2013), é esclarecido de que o GeoGebra aliada com as TICs, pode auxiliar de uma maneira o docente e propor novas metas e solução para quadro educacional que o Brasil se encontra.

Contudo, para a elaboração das atividades da sequência didática presente no produto educacional, baseadas nos recursos das TIC por meio das ferramentas do software GeoGebra, adotamos uma perspectiva investigativa, estabelecendo um diálogo constante entre as investigações no ensino de Matemática e os recursos das TIC em sala de aula. (LOPES, 2013, p. 636)

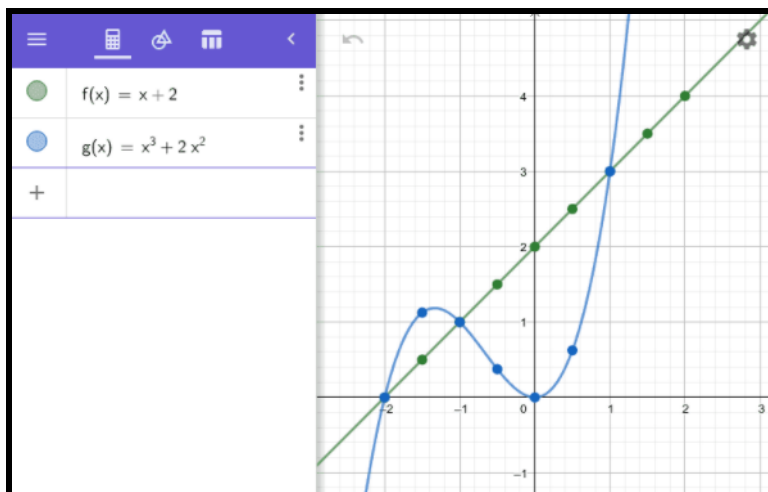
De acordo com a figura 1, está disposto o logotipo do software propriamente dito, e na figura 2, está disposto um exemplo da sua aplicação.

Figura 1: Logotipo do Software GeoGebra



Fonte: PROFES (2020)

Figura 2: Exemplo de Plotagem de Gráfico 2d



Fonte: GEOGEBRA (2020)

A utilização de ambientes mais flexíveis para a aprendizagem auxilia na fixação do conteúdo tornando a aprendizagem prazerosa, podendo compartilhar com grupos de alunos do mesmo curso e grau de conhecimento, favorece tanto a autoaprendizagem como a aprendizagem colaborativa de grupo, onde surgem as competências e habilidades dos alunos.

## Considerações Finais

Foi buscado ao analisar o tema, um sentido para as novas tecnologias, dentro do cenário acadêmico, mais precisamente em sala de aula do ensino infantil, juvenil, superior e até mesmo à distância, trazendo um resultado satisfatório tanto na transmissão do conteúdo quanto no desenvolvimento e aprendizagem eficaz de qualidade e também que traga sentido à vida do aluno e assim ele possa colocar em prática em seu cotidiano.

O aluno possui um desejo pela descoberta, e o professor deve fornecer as ferramentas essenciais que possibilitem seu desenvolvimento humano. O trabalho apresentado, demonstra o quão importante e transformadora a metodologia de modelagem matemática e computação, podendo ser no ambiente escolar. É função do professor encontrar melhores oportunidades para que o conteúdo seja compreendido pelos alunos, sendo necessário maior planejamento e pesquisa. O ensino mecanizado ainda é bastante utilizado, porém a utilização da modelagem matemática surge como uma ferramenta possível e prática no processo da evolução da educação.

Baseado em toda pesquisa apresentada, temos que a modelagem matemática aliada com tecnologias da informação, se apresenta como grande recurso, tanto por ser inovador, quanto por se tratar de algo que estamos corriqueiramente habituados, no caso, os celulares e computadores. Os resultados tão esperados, somente acontecerá na educação brasileira quando tivermos a ousadia em modificar nossa metodologia.

## Referências

- ALMEIDA, L. M. W.; BRITO, D. S. Atividades de Modelagem Matemática: que sentido os alunos podem lhe atribuir?. *Ciência e Educação (UNESP)*, v. 11, p. 1-16, 2005.
- AZMI, M. A.; SINGH, D. Schoolcube: gamification for learning management system through microsoft sharepoint. **International Journal of Computer Games Technology**, v. 2015, p. 1-5, 2015. Hindawi Limited. <http://dx.doi.org/10.1155/2015/589180>.
- BASSANEZI, R. C. Ensino-aprendizagem com Modelagem Matemática. 3. ed. 2ª reimpressão São Paulo: Contexto, 2010.
- BASSANEZI, R. C. Modelagem Matemática teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2015.
- BIEMBENGUT, M. S. Modelagem Matemática no Ensino Fundamental. Blumenau: Editora da FURB, 2014.
- BLOHM, I.; LEIMEISTER, J. M. Gamification. **Business & Information Systems Engineering**, v. 5, n. 4, p. 275-278, 14 jun. 2013. Springer Science and Business Media LLC. <http://dx.doi.org/10.1007/s12599-013-0273-5>.
- BONN, J.; *et al.* Using Gamification to Engage Clinical Nurses in Quality Improvement. **Journal for Nurses in Professional Development**, p. 10.1097, 2022.
- BURAK, D. Modelagem matemática e a sala de aula. **Encontro Paranaense da Modelagem na Educação Matemática (EPMEM)**, Anais EPMEM. Londrina, 2004.

- CALDEIRA, A. D.; MAGNUS, M. C. M.; DUARTE, C. G. Modelagem Matemática na Educação Matemática: uma legitimação do discurso curricular. **Revista de Educação Matemática**, São Paulo, v. 16, n. 21, p.38-56, 2019. Doi: [dx.doi.org/10.25090/remat25269062v16n212019p38a56](https://doi.org/10.25090/remat25269062v16n212019p38a56).
- CARVALHO, D. F.; LARGO, V. As relações com o saber estabelecidas na ação do professor em sala de aula: investigações realizadas com o uso da matriz 3x3 entre os anos de 2011 a 2014. **HIPÁTIA-Revista Brasileira de História, Educação e Matemática**, v. 1, n. 1, p. 58-70, 2016. Disponível em: <<https://ojs.ifsp.edu.br/index.php/hipatia/article/view/440/71>>. Acesso em: 2020.
- CELESTINO, A. K. S.; *et al.* A utilização das metodologias ativas no ensino remoto durante a pandemia de COVID-19. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 15, p. e406111537337-e406111537337, 2022.
- CORDOBA, L. C.; SILVA, J. A. A.; GOMES, Marcelo C. Gamification na Educação. **Educação, Cultura e Comunicação**, v. 11, n. 22, 2020.
- CUNHA, K. C. S.; SANTOS, R. O. B. Utilização Da Tecnologia Da Informação E Metodologias Ativas Para Ensino De Engenharia: Contribuindo Para Formação De Engenheiros 4.0.. In: **Anais do VIII Simpósio de Engenharia de Produção - SIMEP**. Anais...Caruaru (PE) UNIVAFIP, 2020. Disponível em: <<https://www.even3.com.br/anais/8simep/239253-UTILIZACAO-DA-TECNOLOGIA-DA-INFORMACAO-E-METODOLOGIAS-ATIVAS-PARA-ENSINO-DE-ENGENHARIA--CONTRIBUINDO-PARA-FORMACA>>. Acesso em: 22/12/2022 14:29
- CUNHA, M. A. V. C.; MIRANDA, Paulo Roberto de Mello. O uso de TIC pelos governos: uma proposta de agenda de pesquisa a partir da produção acadêmica e da prática nacional. **Organizações & Sociedade**, v. 20, p. 543-566, 2013.
- CYRINO, M. C. C. T.; BALDINI, L. A. F. O Software Geogebra na Formação de Professores de Matemática – uma Visão a partir de Dissertações e Teses. **Revista Paranaense de Educação Matemática - RPEM**, Campo Mourão, v.1, n.1, jul-dez. 2012. Disponível em< [http://www.fecilcam.br/revista/index.php/rpem/article/viewFile/870/pdf\\_76](http://www.fecilcam.br/revista/index.php/rpem/article/viewFile/870/pdf_76)>: Acesso em 31 jul. 2016.
- DALTO, J. O.; SILVA, K. A. P. D. Atividade De Modelagem Matemática Como Estratégia De Avaliação Da Aprendizagem. **Educação Matemática em Revista**, Brasília, v. 57, n. 23, p. 34-45, 2018. Disponível em: <<http://www.sbem.com.br/revista/index.php/emr/article/view/793>>. Acesso em: 22 fev. 2020.
- DARIUS, F. A. Ellen White e a educação santificadora: Teologia holística através da análise do livro “Educação”—. In: **Anais do Congresso Internacional da Faculdades EST**. 2015. p. 1752-1761.
- DUGGAL, K.; *et al.* Gamification and Machine Learning Inspired Approach for Classroom Engagement and Learning. **Mathematical Problems In Engineering**, v. 2021, p. 1-18, 2021. Hindawi Limited. [http://dx.doi.org/10.1155/2021/9922775](https://dx.doi.org/10.1155/2021/9922775).
- FRAGUAS-SÁNCHEZ, A. I.; *et al.* Gamification Tools in Higher Education: creation and implementation of an escape room methodology in the pharmacy classroom. **Education Sciences**, v. 12, n. 11, p. 833, 2022. MDPI AG. [http://dx.doi.org/10.3390/educsci12110833](https://dx.doi.org/10.3390/educsci12110833).
- GARCIA, A. B. B. C.; *et al.* Gamificação: Ferramenta De Engajamento Entre Geração YE Marcas. **Educação, Cultura e Comunicação**, v. 8, n. 16, 2017.
- GARCIA, R. V.; *et al.* The use of Wittgenstein's language games to promote argumentation in children at the beginning of scientific literacy. **International Journal for Innovation Education and Research**, v. 9, n. 7, p. 84-99, 2021. International Journal for Innovation

Education and Research. <http://dx.doi.org/10.31686/ijier.vol9.iss7.3222>.

**GEOGEBRA**. Table View. Disponível em: <<https://www.geogebra.org/m/v4upbbpv>>. Acesso em: 21 ago. 2020.

GOI, C. L. Gamification in business education: visualizing bibliometric networks analysis. **Journal of Education For Business**, p. 1-13, 24 out. 2022. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/08832323.2022.2129553>

GONZÁLEZ, C.; *et al.* The limits of gamification. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, v. 27, n. 3, p. 787-804, 29 jan. 2021. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1354856520984743>.

**INSTITUTO SÃO PAULO GEOGEBRA**. Sobre o GeoGebra. Disponível em: <<https://www.pucsp.br/geogebra/geogebra.html>>. Acesso em: 17 ago. 2020.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. São Paulo: Papirus, 2007.

KRALL, R. M.; *et al.* Project-Based Unit Development by Middle School Science Teachers: investigations on watershed water quality. **Education Sciences**, v. 13, n. 1, p. 11 – 22. 2022. MDPI AG. <http://dx.doi.org/10.3390/educsci13010011>.

LAKOMY, A. M. **Teorias Cognitivas da Aprendizagem**. 2. ed. Curitiba: Ibpe, 2008. p. 8-93.

LATTIMER, H.; RIORDAN, R. Project-based learning engages students in meaningful work: Students at High Tech Middle engage in project-based learning. **Middle School Journal**, v. 43, n. 2, p. 18-23, 2011.

LEAL, M. M. Metodologias ativas no ensino remoto emergencial: estudo avaliativo com discentes de administração sobre os novos desafios no aprendizado. 2020. **Trabalho de Conclusão de Curso**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

LEMKE, R.; SILVEIRA, R. F.; SIPLE, I. Z. GeoGebra: uma tendência no Ensino de Matemática. **Colóquio Luso-Brasileiro de Educação-COLBEDUCA**, v. 1, p. 607-619, 2016.

LI, X.; *et al.* Reflection on Value and Function of Information Technology Curriculum from the Reform of the British ICT Curriculum. **Education Sciences**, v. 13, n. 1, p. 7, 21 dez. 2022. MDPI AG. <http://dx.doi.org/10.3390/educsci13010007>

LOOYESTYN, J.; *et al.* Does gamification increase engagement with online programs? A systematic review. **Plos One**, v. 12, n. 3, p. 0173403-0173410, 2017. Public Library of Science (PLoS). <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0173403>

LOPES, M. M. Sequência didática para o ensino de trigonometria utilizando o software GeoGebra. **Bolema**, Rio Claro, v. 27, n. 46, pág. 631-644, 2013. Doi: <https://doi.org/10.1590/S0103-636X2013000300019>

MACEDO, R. F.; *et al.* Inventions Related to Gamification Can Be Patented in Brazilian Patent Office. **Creative Education**, v. 09, n. 07, p. 1054-1060, 2018. Scientific Research Publishing, Inc.. <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2018.97078>

MADRUGA, Z. E. F.; SCHELLER, M. A Modelagem (Matemática) implícita nos fazeres de uma designer de unhas artísticas e suas possíveis implicações para a Educação. **Revista de Educação Matemática**, São Paulo, v. 16, n. 21, p.154-172, 2019. Doi: [dx.doi.org/10.25090/remat25269062v16n212019p154a172](http://dx.doi.org/10.25090/remat25269062v16n212019p154a172)

MANZANO-LEÓN, A.; *et al.* The Legends of Elendor: educational gamification as an influential factor in academic flow and academic performance in socially depressed

- communities. **Education Sciences**, v. 13, n. 1, p. 8, 21 dez. 2022. MDPI AG. <http://dx.doi.org/10.3390/educsci13010008>
- MATSUMOTO, T. Motivation Strategy Using Gamification. **Creative Education**, v. 07, n. 10, p. 1480-1485, 2016. Scientific Research Publishing, Inc. <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2016.710153>
- MENEZES, C. C. N.; BORTOLLI, R. Potential of Gamification as Assessment Tool. **Creative Education**, v. 07, n. 04, p. 561-566, 2016. Scientific Research Publishing, Inc.. <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2016.74058>
- MIRANDA, G. L. Limites e possibilidades das TIC na educação. **Sísifo**, n. 3, p. 41-50/EN 39-48, 2016
- MOGNON, A.; BARROS, M. C. O uso do software GeoGebra no ensino da matemática. **Revista do Instituto GeoGebra Internacional de São Paulo**. v. 1, n. 1, p. CCCVIII - CCCXXII, 2012. ISSN 2237-9657. Disponível em: <<http://ken.pucsp.br/IGISP/article/view/8392/7216>>. Acesso em: 17 ago. 2020.
- MORAN, J. M. *et al.* **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.
- NIU, S. J.; *et al.* Teachers' and Students' Views of Using an AI-Aided Educational Platform for Supporting Teaching and Learning at Chinese Schools. **Education Sciences**, v. 12, n. 12, p. 858, 2022. MDPI AG. <http://dx.doi.org/10.3390/educsci12120858>
- NOGUEIRA, M. O. G; LEAL, D. **Teorias da Aprendizagem: Um encontro entre os pensamentos filosóficos, pedagógico e psicológico**. 3. ed. Curitiba: Intersaberes, 2018. p. 9-356.
- PANMEI, B.; WALUYO, B. The Pedagogical Use of Gamification in English Vocabulary Training and Learning in Higher Education. **Education Sciences**, v. 13, n. 1, p. 24, 26 dez. 2022. MDPI AG. <http://dx.doi.org/10.3390/educsci13010024>
- PRINCE, J. D. Gamification. **Journal of Electronic Resources In Medical Libraries**, v. 10, n. 3, p. 162-169, jul. 2013. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/15424065.2013.820539>
- PROFES**. Uso do Software Geogebra. Disponível em: <<https://profes.com.br/JonatasPalumbo/blog/uso-do-software-geogebra>>. Acesso em: 20 ago. 2020.
- RIAR, M.; *et al.* Gamification of cooperation: a framework, literature review and future research agenda. **International Journal of Information Management**, v. 67, p. 102549, 2022. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102549>
- ROSA, A. C. M.; *et al.* Ensino e Educação: Uso da Gamificação na Matemática. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, p. 40-68, 2021. Revista Científica Multidisciplinar Nucleo Do Conhecimento. <http://dx.doi.org/10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/gamificacao-na-matematica>
- SANTOS, P. M. L.; **Uso do Padlet em Aulas Remotas de Ciências no Ensino Fundamental**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Estadual do Piauí (UESPI)-Campus Professor Alexandre Alves de Oliveira-Parnaíba.
- SANTOS, R. M.; *et al.* Abordagens para uso da gamificação como metodologia ativa em ambientes virtuais de aprendizagem no ensino superior à distância. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 5, p. e4010514650-e4010514650, 2021.



- SANTOS, R. O. B.; AMORIM, E. B. Metodologias ativas de ensino: taxonomia de Bloom e gamificação empregadas no ensino de engenharia. **Revista de Ciências da Educação**, p. 39-64, 2020.
- SANTOS, R. O. B.; *et al.* Novas Tecnologias Aplicadas ao Ensino: Utilização da Gamificação, como Metodologia Ativa para Cursos de Graduação EAD. **Educação, Cultura e Comunicação**, v. 11, n. 22, 2020.
- SANTOS, R. O. B.; *et al.* Utilização do computador como ferramenta tecnológica de aplicação de metodologias ativas educacionais no ensino superior para formação de historiadores. **Educação, Cultura e Comunicação**, v. 12, n. 24, 2021.
- SANTOS, R. O. B.; *et al.* Proposta Para Aplicação de Um Curso de Extensão em Matemática Utilizando a Taxonomia de Bloom e Gamificação Como Metodologias Ativas: Um Estudo de Caso. **Revista Científica on-line-Tecnologia, Gestão e Humanismo**, v. 9, n. 1, p. 51-63, 2019.
- SCHLEICH, M. V.; PINTO, Sabrina Araujo. Utilização de Treinamento Gamificado para Capacitação de Professores em Ensino a Distância. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, v. 2, n. Especial, 2021.
- SILVA, G. D.; *et al.* Contributions of Cognitive Neuroscience on Mathematical Learning as a Tool for Elementary School Teachers. **Journal Of Studies In Education**, v. 12, n. 4, p. 43, 2022. Macrothink Institute. <http://dx.doi.org/10.5296/jse.v12i4.20208>
- SILVA, J. C. M.; MARAN, V. Gamification applications in mathematic education: a systematic mapping. **Ciência e Natura**, v. 42, 2020.
- SILVEIRA, S. M. M.; MACHADO, L. R. Aprendizagem Ativa: construindo materiais educacionais digitais com os estudantes do ensino fundamental. **Educação, Cultura e Comunicação**, v. 11, n. 22, 2020.
- SORIANO-PASCUAL, M.; *et al.* Gamification as a Pedagogical Model to Increase Motivation and Decrease Disruptive Behaviour in Physical Education. **Children**, v. 9, n. 12, p. 1931, 2022. MDPI AG. <http://dx.doi.org/10.3390/children9121931>
- SOUZA, E. S. R. D. Uma Experiência Com Modelagem Matemática Para A Abordagem De Conceitos De Física. **Acta Scientiae**, Canoas, v. 14, n. 2, p. 309-325, 2012. Disponível em: <<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/235>>. Acesso em: 22 fev. 2020.
- VELEDA, G. G. V.; *et al.* Modelagem Matemática Da Mortalidade Infantil No Brasil: Uma Experiência Em Grupo. **IV EPMEM – Encontro Paranaense de Modelagem em Educação Matemática**, 11, 2010, Maringá. Anais. Modelagem Matemática: perspectivas interdisciplinares para o ensino e a aprendizagem de matemática. Maringá: SBEMPR, 2010. p. 1 – 11.
- WHITE, E. G. **Educação**. Tatuí-Sp: CPB - Casa Publicadora Brasileira, 2021, 1-216
- WU, H.; KRAJCIK, J. S. Exploring middle school students' use of inscriptions in project-based science classrooms. **Science Education**, v. 90, n. 5, p. 852-873, 2006.
- ZHIHAO, Z.; ZHONGGEN, Y. The Impact of Gamification on the Time-Limited Writing Performance of English Majors. **Education Research International**, v. 2022, p. 1-11, 2022. Hindawi Limited. <http://dx.doi.org/10.1155/2022/4650166>

