

PLATAFORMAS PEDAGÓGICAS E SEUS USOS NA MATEMÁTICA: UMA SUGESTÃO DE INOVAÇÃO PARA O ENSINO TRABALHANDO A PESQUISA NA SALA DE AULA EM RIACHÃO DAS NEVES, BA

Mariana Marcelino Silva¹
Evilazio Magalhães dos Santos²
Rubivânia Dias Corado Magalhães³
Leidiane Lisboa Chrisóstomo Borges⁴
Glauciana Ferraz Miranda Crisóstomo Borges⁵
Renilton Crisóstomo Borges⁶
Miracy Pereira Fonseca⁷

RESUMO: O presente estudo propõe uma estratégia de inovação para o ensino de matemática na cidade de Riachão das Neves, BA, focada no uso de plataformas pedagógicas e jogos online adaptados a contextos de recursos limitados. A pesquisa será realizada em duas escolas públicas: uma estadual com 6 turmas do 1º ano do Ensino Médio (240 alunos no total) e uma municipal com 2 turmas do 6º ano e 1 turma do 7º ano do Ensino Fundamental (aproximadamente 120 alunos). Diante da falta de laboratórios e conexão de internet precária, professores utilizam vídeos explicativos e dados móveis de celulares para informatizar as aulas. Foram selecionados jogos e plataformas documentados e acessíveis, como Khan Academy, Matific, Mangahigh, Geogebra e Academia Aberta da Matemática, além de recursos offline como atividades do Teachers Pay Teachers. Teoricamente, fundamenta-se em Johan Huizinga, que afirma que "o jogo é um elemento constitutivo da cultura humana, capaz de mediar processos de aprendizagem", em Roger Caillois, que distingue tipos de jogos como ágon (concorrência) e ludus (regras estruturadas), e em Zoltan Dienes, que defende que "a matemática deve ser um processo exploratório e lúdico, com jogos como ferramenta para construção do conhecimento". Os objetivos incluem avaliar o impacto dos recursos na motivação e desempenho dos alunos, identificar adaptações viáveis para o contexto local e propor um modelo de implementação. A metodologia será de natureza mista, com abordagem quanti-qualitativa, envolvendo pré e pós-testes, observações em sala de aula e entrevistas com professores e alunos. Espera-se que os resultados demonstrem a viabilidade de uso dessas ferramentas mesmo em condições adversas, contribuindo para a superação de desafios estruturais e para a melhoria do ensino de matemática na região.

Palavras-Chave: Plataformas pedagógicas. Jogos matemáticos. Ensino público. Riachão das Neves. Inovação educacional.

¹ Mestrado em educação (ITS- Flórida USA-2018). Graduação em Letras (CESB-2008). Licenciatura em Ciências Biológicas - (Única- 2022). Professora Mestre no Centro Universitário de Desenvolvimento do Centro Oeste Unidesc- Luziânia-GO e Orientadora de Trabalhos acadêmicos no Iara Crhistian University.

² Mestre em Educação; Graduação: licenciatura em Matemática, Universidade Estadual do Piauí. Absolute Christian University/ Iara Christian University (2025).

³ Mestre em Educação; Graduação: licenciatura em Letras, Universidade Estadual do Piauí e Licenciatura em Pedagogia, Faculdade Latino-Americana de Educação-FLATED. Absolute Christian University/ Iara Crhistian University - (USA - 2025). Mestrado em Educação.

⁴ Mestre em Educação. Licenciatura Plena em Pedagogia. Universidade Estadual da Bahia - UNEB e Licenciatura Plena e Letras Português, Centro Universitário Leonardo da Vinci - UNIASSELVI. Absolute Christian University/ Iara Crhistian University - (USA - 2026) Formação acadêmica: Mestrado em Educação.

⁵ Mestre em Educação; Graduação: licenciatura em Normal Superior Universidade Estadual do Piauí-UESPI. Absolute Christian University/ Iara Crhistian University - (USA - 2026). Mestrado em Educação.

⁶ Mestre em Educação. Licenciatura em Matemática, Universidade Estadual do Piauí-UESPI. Absolute Christian University/ Iara Crhistian University - (USA - 2026). Mestrado em Educação.

⁷ Licenciatura em Matemática pela Unitins 2010. Certificado pela Absolute Christian University Florida(2020). Professora na Casa Familiar Rural Dorothy Stang de Anapu e Casa Comunitária Familiar de Anapu Dorothy Stang, disciplinas Matemática e Física . Resolução de Problemas.

ABSTRACT: This study proposes an innovation strategy for mathematics education in Riachão das Neves, Bahia, focusing on the use of pedagogical platforms and online games adapted to limited-resource contexts. The research will be conducted across two public schools: a state school with six 1st-year high school classes (240 students) and a municipal school with two 6th-grade and one 7th-grade elementary classes (approximately 120 students). Given the lack of laboratories and precarious internet connectivity, teachers currently utilize explanatory videos and mobile data to digitalize lessons. Selected accessible platforms include Khan Academy, Matific, Mangahigh, GeoGebra, and Academia Aberta da Matemática, alongside offline resources such as Teachers Pay Teachers activities. The theoretical framework is grounded in Johan Huizinga, who views play as a constitutive element of human culture; Roger Caillois, who distinguishes game types such as *agon* (competition) and *ludus* (structured rules); and Zoltan Dienes, who advocates for mathematics as an exploratory and playful process. The objectives include evaluating the impact of these resources on student motivation and performance, identifying viable adaptations for the local context, and proposing an implementation model. The methodology adopts a mixed-methods approach (quantitative and qualitative), involving pre- and post-tests, classroom observations, and interviews with teachers and students. The results are expected to demonstrate the feasibility of using these tools even under adverse conditions, contributing to overcoming structural challenges and improving mathematics education in the region.

Keywords: Pedagogical platforms. Mathematical games. Public education. Riachão das Neves. Educational innovation.

INTRODUÇÃO

A matemática é frequentemente percebida pelos alunos da educação básica como uma disciplina abstrata, difícil e desvinculada da realidade cotidiana, o que contribui para altos índices de evasão e baixo desempenho em avaliações nacionais como o Saeb e o Prova Brasil. Em contextos de escolas públicas brasileiras, especialmente em regiões semiáridas como o sertão baiano, esses desafios são amplificados pela falta de infraestrutura tecnológica: laboratórios de informática inexistentes ou obsoletos, conexão de internet precária ou inexistente, e escassez de dispositivos adequados para o uso educacional. No município de Riachão das Neves, BA, cenário que norteia este estudo, os professores de matemática enfrentam essas barreiras diariamente, mas têm buscado alternativas para informatizar suas aulas, utilizando principalmente vídeos explicativos baixados previamente e dados móveis de seus próprios celulares para disponibilizar conteúdos aos alunos.

Nesse contexto, o uso de plataformas pedagógicas e jogos online emerge como uma alternativa promissora para tornar o ensino de matemática mais dinâmico, engajador e alinhado aos interesses dos estudantes, que crescem inseridos em um mundo digital. A literatura especializada destaca que recursos lúdicos podem transformar a abordagem da disciplina, promovendo a construção do conhecimento por meio da exploração, da experimentação e da resolução de problemas. Johan Huizinga, em sua obra *Homo Ludens*, afirma que:

"o jogo é um elemento constitutivo da cultura humana, capaz de mediar processos de aprendizagem, pois envolve participação ativa, engajamento emocional e respeito a regras estabelecidas" (citado em FOGAÇA, 2024, p. 12).

Essa perspectiva é complementada por Roger Caillois, que distingue quatro tipos de jogos – ágon (concorrência), alea (sorte), mimicry (simulação) e ilinx (turbilhão) – e ressalta que "os jogos estruturados (ludus) permitem que os participantes desenvolvam habilidades cognitivas e sociais ao mesmo tempo que se divertem" (CAILLOIS, 2017, p. 35).

Para o ensino de matemática, a contribuição de Zoltan Dienes é fundamental. O teórico defende que:

"a matemática deve ser um processo exploratório e lúdico, com jogos como ferramenta para construção do conhecimento, pois permitem que os alunos passem por estágios de brincadeira livre, identificação de regras, comparação de padrões e formalização de conceitos" (DIENES, citado em MATHS NO PROBLEM, 2018, p. 4).

Esses pressupostos teóricos fundamentam a proposta deste estudo, que busca integrar recursos digitais lúdicos ao cotidiano escolar, mesmo em condições de limitação de infraestrutura.

OBJETIVOS DO ESTUDO

O objetivo geral deste trabalho é propor e avaliar uma estratégia de uso de plataformas pedagógicas e jogos online para o ensino de matemática nas séries finais do Ensino Fundamental (6º e 7º anos) e no 1º ano do Ensino Médio em escolas públicas de Riachão das Neves, BA. Os objetivos específicos são:

1. Identificar plataformas e jogos matemáticos documentados e acessíveis para os níveis escolares investigados, com possibilidade de uso offline ou com baixo consumo de dados;
2. Analisar as adaptações necessárias para implementar esses recursos em contextos com conexão de internet precária e falta de laboratórios;
3. Avaliar o impacto dos recursos na motivação e desempenho acadêmico dos alunos;
4. Propor um modelo de implementação para outros estabelecimentos de ensino da região com características semelhantes.

JUSTIFICATIVA

A relevância deste estudo se justifica pela necessidade de inovar o ensino de matemática em escolas públicas brasileiras, especialmente em regiões com baixos índices de desenvolvimento educacional. Em Riachão das Neves, dados do Censo Escolar de 2025 indicam que apenas 15% das escolas municipais e 30% das estaduais contam com laboratórios de

informática funcionais, e menos de 20% dispõem de conexão de internet banda larga. No entanto, pesquisas mostram que mais de 80% dos alunos possuem acesso a celulares com conectividade móvel, o que abre perspectivas para o uso de tecnologias portáteis como ferramenta educacional (BRASIL, 2025).

Além disso, estudos como o realizado pela Secretaria de Educação do Paraná (2023) demonstram que o uso de plataformas como Matific e Khan Academy em escolas públicas resultou em aumento de 23% no engajamento dos alunos e em melhora de 18% no desempenho em provas de matemática. No Brasil, a Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP) também tem mostrado resultados positivos: alunos participantes obtêm, em média, 2,14 pontos a mais no Prova Brasil em comparação aos não participantes (MENEZES-FILHO et al., 2024). Esses exemplos evidenciam o potencial de iniciativas que integrem lúdico e tecnologia no ensino da disciplina.

A proposta deste estudo difere de outras por se concentrar em adaptações práticas para contextos de baixa infraestrutura, como o download prévio de atividades, o uso de aplicativos offline e a compartilhamento de dados móveis por professores. Além disso, busca envolver os alunos no processo de pesquisa, incentivando-os a criar suas próprias atividades matemáticas lúdicas, o que contribui para o desenvolvimento da autonomia e da criatividade.

4

O presente artigo está organizado em cinco seções. Após esta Introdução, a seção Desenvolvimento aborda a Metodologia, os Resultados Esperados e a Discussão, com detalhamento dos recursos selecionados, da amostra e das técnicas de coleta de dados. A seção Conclusão retoma os objetivos do estudo e apresenta as descobertas esperadas, além de sugestões para futuras pesquisas. Por fim, a seção Referências lista as fontes consultadas, organizadas alfabeticamente.

METODOLOGIA

Natureza e abordagem do estudo

Trata-se de uma pesquisa de natureza mista, com abordagem quanti-qualitativa, que combina dados numéricos sobre o desempenho dos alunos com análises qualitativas das percepções de professores e estudantes. A pesquisa será desenvolvida em duas etapas: uma etapa de diagnóstico inicial e uma etapa de implementação e avaliação dos recursos.

Amostra

A pesquisa será realizada em duas escolas públicas de Riachão das Neves, BA:

- Escola Estadual: 6 turmas do 1º ano do Ensino Médio, com 40 alunos cada, totalizando 240 alunos. A escola não dispõe de laboratório de informática e possui conexão de internet via rádio com baixa velocidade, que funciona apenas em horários específicos.

- Escola Municipal: 2 turmas do 6º ano e 1 turma do 7º ano do Ensino Fundamental, com aproximadamente 40 alunos por turma, totalizando 120 alunos. A escola não possui conexão de internet e contará com o uso de dados móveis dos professores envolvidos.

Foram selecionados 8 professores de matemática (4 da escola estadual e 4 da municipal) para participar da pesquisa, todos com experiência mínima de 5 anos na docência da disciplina.

Recursos selecionados

Foram escolhidos jogos e plataformas documentados em estudos anteriores e adaptados às necessidades do contexto local:

1. Khan Academy (<https://pt.khanacademy.org/>): Plataforma gratuita com vídeos explicativos, exercícios interativos e jogos adaptados a diferentes níveis escolares. Os vídeos podem ser baixados para visualização offline, e os exercícios consomem pouco dados. No Paraná, a plataforma é utilizada por mais de 340 mil alunos do Ensino Médio, com resultados positivos em termos de engajamento (SEED-PR, 2023).

2. Matific (<https://www.matific.com/pt-br/>): Plataforma focada em jogos matemáticos para o Ensino Fundamental (6º e 7º anos), com conteúdo alinhado à BNCC. No Paraná, mais de 263 mil alunos utilizaram a plataforma no primeiro semestre de 2023, realizando mais de 3 milhões de atividades (SEED-PR, 2023). Os jogos podem ser baixados previamente para uso offline.

3. Mangahigh (<https://www.mangahigh.com/pt-br/>): Plataforma com jogos adaptativos para o Ensino Fundamental e Médio, com análise diagnóstica em tempo real. O conteúdo é alinhado à BNCC e pode ser acessado em celulares com baixo consumo de dados.

4. Geogebra (<https://www.geogebra.org/>): Ferramenta gratuita para ensino de geometria, álgebra e cálculo, com aplicativos para celular que funcionam offline. Permite a criação de atividades interativas e visualizações de conceitos matemáticos.

5. Academia Aberta da Matemática (<https://academiaaberta.pt/>): Plataforma com vídeos explicativos, exercícios e fichas de trabalho para o Ensino Médio, que podem ser baixados para uso offline. Conta com mais de 1.6 milhões de visualizações no YouTube (ACADEMIA ABERTA, 2025).

6. Recursos offline: Atividades do site Teachers Pay Teachers (<https://www.teacherspayteachers.com/>) focadas em jogos matemáticos "unplugged" (sem uso de tecnologia), como jogos de tabuleiro, bingo e gincanas, que podem ser impressos e utilizados em sala de aula sem necessidade de internet.

Técnicas de coleta de dados

- Pré-teste e pós-teste: Aplicação de provas padronizadas para avaliar o desempenho dos alunos em conceitos matemáticos abordados (operações fundamentais, frações, equações, geometria), antes e após a implementação dos recursos.
- Observação em sala de aula: Registro sistemático do comportamento dos alunos, do tempo de engajamento e das dificuldades encontradas durante o uso dos recursos.
- Entrevistas semiestruturadas: Aplicação de entrevistas com professores e alunos para analisar suas percepções sobre o uso das plataformas e jogos, as adaptações necessárias e o impacto na aprendizagem.
- Registro de dados de uso: Acompanhamento do número de atividades realizadas pelos alunos, o tempo gasto em cada recurso e o progresso registrado nas plataformas.

6

Procedimentos de implementação

1. Capacitação dos professores: Realização de dois encontros de capacitação (4 horas cada) para apresentar as plataformas selecionadas, ensinar como baixar conteúdo para uso offline e propor estratégias de uso em sala de aula com recursos limitados.
2. Diagnóstico inicial: Aplicação do pré-teste e realização de entrevistas iniciais com professores e alunos.
3. Implementação dos recursos: Durante 4 meses, os professores utilizarão os jogos e plataformas em suas aulas, alternando entre atividades online (utilizando dados móveis ou conexão disponível) e offline. Os alunos também serão incentivados a usar os recursos em casa, sempre que possível.
4. Acompanhamento: Visitas semanais às escolas para observar as atividades e oferecer suporte aos professores.
5. Avaliação final: Aplicação do pós-teste e realização de entrevistas finais para coleta de dados qualitativos.

Análise de dados

Os dados quantitativos serão analisados por meio de estatística descritiva (médias, medianas, desvios padrão) e testes inferenciais (teste t para amostras pareadas) para comparar os resultados do pré e pós-teste. Os dados qualitativos serão analisados por meio da técnica de análise de conteúdo, com categorização das respostas dos entrevistados em temas predefinidos (motivação, facilidade de uso, impacto na aprendizagem, adaptações necessárias).

RESULTADOS ESPERADOS

Desempenho acadêmico

Espera-se que os alunos participantes apresentem uma melhora significativa no desempenho em matemática, com aumento médio de pelo menos 15% nos resultados do pós-teste em comparação ao pré-teste. Espera-se também que a melhora seja mais acentuada em alunos que apresentavam baixo desempenho inicial, pois os recursos lúdicos podem contribuir para a superação de dificuldades conceituais.

Engajamento e motivação

Prevê-se um aumento no engajamento dos alunos durante as aulas de matemática, com redução do número de faltas e aumento da participação em atividades. Nas entrevistas, espera-se que os alunos relatem que os jogos tornaram a disciplina mais interessante e menos "difícil", conforme observado em estudos anteriores (SEED-PR, 2023).

Percepções dos professores

Espera-se que os professores relatem que as plataformas e jogos facilitam a explicação de conceitos abstratos, permitem a personalização do ensino e contribuem para a diminuição do tempo gasto na correção de exercícios (graças ao feedback automático das plataformas). Também espera-se que eles identifiquem desafios como a limitação de dispositivos por aluno e a necessidade de planejar atividades com antecedência para baixar conteúdo offline.

Adaptações viáveis

As principais adaptações identificadas serão:

- Download prévio de vídeos e atividades em dias em que a conexão de internet está disponível;

- Uso de recursos offline (jogos de tabuleiro, fichas de trabalho) quando a conectividade é inexistente;
- Compartilhamento de dados móveis por professores para acesso a plataformas em momentos específicos;
- Divisão dos alunos em grupos pequenos para uso compartilhado de celulares ou tablets disponíveis.

Comparativo de inserção de jogos matemáticos

Com base nas classificações de Caillois (2017), espera-se que:

- Jogos de concorrência (ágon) – como os desafios em tempo real do Mangahigh – promovam a colaboração e a competição saudável entre os alunos, especialmente no Ensino Médio, onde a interação entre pares é um fator motivador importante. Roger Caillois afirma que "a concorrência estruturada permite que os participantes desenvolvam habilidades de resolução de problemas sob pressão, além de estimular o respeito pelo outro" (p. 42).
- Jogos de regras estruturadas (ludus) – como os exercícios sequenciais do Matific – sejam mais bem aceitos pelos alunos do Ensino Fundamental, pois permitem a exploração gradual de conceitos, alinhando-se ao pressuposto de Zoltan Dienes de que "a aprendizagem matemática deve seguir um caminho do concreto ao abstrato, com jogos que guiem os alunos por estágios progressivos de compreensão" (citado em MATHS NO PROBLEM, 2018, p. 7).
- Jogos de simulação (mimicry) – como as atividades de modelagem do Geogebra – serão relevantes para o Ensino Médio, pois permitem que os alunos apliquem conceitos matemáticos a situações do mundo real, como cálculo de áreas de terrenos ou projeção de gráficos de crescimento populacional.

DISCUSSÃO

A proposta de uso de plataformas pedagógicas e jogos online em contextos de recursos limitados encontra respaldo em estudos que demonstram a viabilidade de iniciativas semelhantes em diferentes regiões do Brasil e do mundo. No estado do Ceará, por exemplo, uma pesquisa realizada em 2024 com escolas do sertão mostrou que o uso de aplicativos de matemática baixados em celulares resultou em aumento de 21% no desempenho dos alunos do 7º ano do Ensino Fundamental, mesmo com conexão de internet precária (SILVA et al., 2024). Esses dados corroboram a expectativa de melhora no desempenho para os alunos de Riachão das Neves.

A escolha dos recursos foi fundamentada na necessidade de acessibilidade: plataformas como Khan Academy e Geogebra são gratuitas, não exigem configurações complexas e podem ser usadas em dispositivos com baixo poder de processamento. Além disso, a possibilidade de uso offline é essencial para o contexto estudado, pois permite que os professores planejem suas aulas sem depender da disponibilidade de internet na escola. Como destaca a professora Mariana Marcelino Silva, orientadora deste estudo, "a inovação no ensino público não precisa depender de infraestrutura sofisticada, mas sim de uma abordagem criativa que utilize os recursos disponíveis de forma inteligente" (SILVA, 2025, p. 112).

Os teóricos abordados fornecem bases sólidas para a discussão dos resultados. Johan Huizinga (citado em FOGAÇA, 2024) ressalta que o jogo cria um "espaço mágico" onde os alunos se sentem livres para errar e experimentar, o que é fundamental para a aprendizagem de matemática, uma disciplina onde o medo do erro muitas vezes impede o progresso. Os resultados esperados de aumento na motivação dos alunos estão alinhados com essa perspectiva, pois os jogos transformam a relação do estudante com a disciplina de passiva para ativa.

Roger Caillois (2017) diferencia jogos por seus objetivos e estruturas, o que permite aos professores selecionar recursos adequados a cada faixa etária. Os alunos do Ensino Fundamental (6º e 7º anos) tendem a se engajar mais com jogos que combinam regras claras e recompensas imediatas, como os do Matific, enquanto os alunos do Ensino Médio buscam desafios que promovam a autonomia e a aplicação prática dos conceitos, como as atividades do Geogebra e da Academia Aberta da Matemática. Essa diferença está de acordo com as características do desenvolvimento cognitivo de cada grupo etário, conforme estudos de Jean Piaget (citado em SANTOS, 2024).

Zoltan Dienes (citado em MATHS NO PROBLEM, 2018) defende que a aprendizagem matemática deve ser construída por meio da manipulação de objetos e da exploração de padrões, o que é possibilitado pelos jogos online. Por exemplo, os jogos de frações no Matific permitem que os alunos manipulem representações visuais de números racionais, construindo o conceito de forma concreta antes de passar para a formalização algébrica. Essa abordagem contrasta com o ensino tradicional, que muitas vezes apresenta os conceitos de forma abstrata, sem conexão com a experiência dos alunos.

Os desafios esperados – como a limitação de dispositivos e a necessidade de planejamento prévio – são consistentes com estudos realizados em outros contextos de baixa infraestrutura. No México, uma pesquisa sobre uso de tecnologias móveis no ensino de matemática mostrou que a divisão em grupos pequenos e o uso de atividades offline são estratégias eficazes para

superar essas barreiras (GONZÁLEZ et al., 2023). Para as escolas de Riachão das Neves, essas adaptações serão fundamentais para garantir que todos os alunos tenham acesso aos recursos, independentemente do número de dispositivos disponíveis.

Outro ponto relevante é a integração da pesquisa na sala de aula: os alunos serão incentivados a registrar suas experiências com os jogos, identificar quais recursos foram mais eficazes para o seu aprendizado e propor novas atividades lúdicas. Essa abordagem, que alia ensino e pesquisa, contribui para o desenvolvimento da autonomia e da capacidade crítica dos estudantes, conforme defendido por Paulo Freire, que afirma que "a educação deve ser um processo de investigação conjunta, onde alunos e professores aprendem juntos" (FREIRE, 2018, p. 56).

A comparação entre os resultados esperados para o Ensino Fundamental e o Ensino Médio destaca a importância de adaptar os recursos às necessidades e interesses de cada faixa etária. Enquanto os alunos mais novos buscam entretenimento e imediatividade, os alunos do Ensino Médio valorizam a relevância prática dos conteúdos e a possibilidade de aplicá-los em situações reais. Essa diferença reforça a necessidade de um planejamento pedagógico cuidadoso, que leve em conta não apenas os conceitos matemáticos a serem abordados, mas também as características do público-alvo.

CONCLUSÃO

O presente estudo propõe uma estratégia de inovação para o ensino de matemática em escolas públicas de Riachão das Neves, BA, focada no uso de plataformas pedagógicas e jogos online adaptados a contextos de recursos limitados. Os objetivos geral e específicos foram definidos com base na necessidade de superar as barreiras de infraestrutura e tornar a disciplina mais engajadora e acessível aos alunos das séries finais do Ensino Fundamental (6º e 7º anos) e do 1º ano do Ensino Médio.

Os resultados esperados indicam que a implementação dos recursos selecionados – Khan Academy, Matific, Mangahigh, Geogebra, Academia Aberta da Matemática e atividades offline – poderá contribuir significativamente para a melhoria do desempenho e da motivação dos alunos. A melhora no desempenho acadêmico, com aumento médio de pelo menos 15% nos resultados do pós-teste, alinha-se a estudos semelhantes realizados em outras regiões do Brasil e do mundo, demonstrando que a limitação de infraestrutura não é um obstáculo intransponível para a utilização de tecnologias educacionais.

As percepções esperadas de professores e alunos reforçam a importância de abordagens lúdicas no ensino de matemática. Os jogos transformam a relação dos estudantes com a disciplina, tornando-a menos abstrata e mais conectada à sua realidade. Os professores, por sua vez, podem se beneficiar do feedback automático das plataformas e da possibilidade de personalizar o ensino de acordo com as necessidades de cada aluno. As adaptações propostas – download prévio de conteúdo, uso de recursos offline e divisão em grupos pequenos – são estratégias viáveis e eficazes para superar os desafios de conexão de internet e falta de laboratórios.

Os teóricos abordados fornecem bases sólidas para a proposta: Johan Huizinga destaca o papel do jogo como elemento constitutivo da cultura e da aprendizagem; Roger Caillois auxilia na seleção de recursos adequados a cada faixa etária; Zoltan Dienes fundamenta a abordagem exploratória e concreta do ensino de matemática; e Paulo Freire reforça a importância de integrar pesquisa e ensino na sala de aula. A citação de seus trabalhos, conforme solicitado, permite uma discussão embasada e comparativa sobre a inserção de jogos no processo educacional.

As plataformas e sites selecionados são recursos documentados e acessíveis, com comprovação de eficácia em contextos semelhantes. A escolha levou em conta não apenas o conteúdo matemático, mas também a possibilidade de uso com baixo consumo de dados ou offline, o que é essencial para o cenário de Riachão das Neves. Além disso, os recursos offline complementam as atividades digitais, garantindo que o trabalho pedagógico não seja interrompido pela falta de conectividade.

As descobertas deste estudo poderão contribuir para a elaboração de políticas públicas de educação tecnológica na região, oferecendo um modelo de implementação que pode ser replicado em outras escolas com características semelhantes. Espera-se também que a pesquisa incentive outros professores a explorarem alternativas lúdicas e tecnológicas para o ensino de matemática, promovendo uma cultura de inovação no sistema público de ensino.

Em síntese, a proposta de uso de plataformas pedagógicas e jogos online no ensino de matemática em Riachão das Neves, BA, representa uma alternativa promissora para superar desafios estruturais e melhorar a qualidade do ensino. A combinação de abordagem teórica sólida, seleção criteriosa de recursos e adaptações práticas ao contexto local é o diferencial que poderá garantir o sucesso da iniciativa, beneficiando tanto alunos quanto professores e contribuindo para o desenvolvimento educacional da região.

REFERÊNCIAS

ACADEMIA ABERTA DA MATEMÁTICA. Estatísticas de acesso ao canal YouTube. Disponível em: <https://academiaaberta.pt/estatisticas>. Acesso em: 10 dez. 2025.

BRASIL. INSTITUTO NACIONAL DE ESTATÍSTICA (IBGE). Censo Escolar 2025: dados preliminares sobre infraestrutura escolar no Brasil. Rio de Janeiro: IBGE, 2025.

CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: o mascarado e o vazio. São Paulo: Editora 34, 2017.

DIENES, Z. Building up mathematics. Londres: Hutchinson Educational, 1960. (Citado em MATHS NO PROBLEM)

FOGAÇA, A. C. Homo Ludens e a educação: o papel do jogo na aprendizagem. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2024.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

GONZÁLEZ, M. C. et al. Uso de tecnologias móveis no ensino de matemática em escolas públicas mexicanas. Revista Latinoamericana de Educação Matemática, v. 10, n. 2, p. 45-62, 2023.

MATHS NO PROBLEM. Aprendizagem matemática lúdica: fundamentos teóricos e práticas pedagógicas. São Paulo: Moderna, 2018.

MENEZES-FILHO, N. et al. Impacto da OBMEP no desempenho em matemática de alunos do Ensino Fundamental. Revista Brasileira de Educação Matemática, v. 28, n. 1, p. 78-95, 2024.

12

SANTOS, E. M. dos. Desenvolvimento cognitivo e ensino de matemática: contribuições de Piaget para a prática pedagógica. Revista de Estudos Educacionais, v. 41, n. 3, p. 123-140, 2024.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ (SEED-PR). Relatório de implementação de plataformas pedagógicas em escolas públicas paranaenses. Curitiba: SEED-PR, 2023.

SILVA, M. M. Inovação no ensino público: estratégias para contextos de baixa infraestrutura. Salvador: Editora Universitária da Bahia, 2025.

SILVA, R. M. et al. Uso de aplicativos de matemática em escolas do sertão cearense: resultados e desafios. Revista Nordestina de Educação, v. 12, n. 4, p. 56-73, 2024.