

VII SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO BÁSICA DO COLUNI-UFF

07 E 08 DE NOVEMBRO DE 2025

SER OU NÃO SER PROFESSOR?
OS DESAFIOS E AS IMPLICAÇÕES DA PROFISSÃO
DOCENTE NA ATUALIDADE.



Eixo 2: Formação docente e as Tecnologias de ensino na Educação Básica

SHOW DA OBMEP: UMA PROPOSTA DE ENSINO POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO

Richard Wilhames Reis Pacheco¹, Beatriz da Silva Mendes², Carlos Augusto Aguiar
Júnior³, Fabiano dos Santos Souza⁴, Gabriel Gonçalves Saléh⁵

Palavras-chave: gamificação; OBMEP; resolução de problemas; metodologias ativas.

Introdução

Este trabalho foi desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), Subprojeto de Matemática da Universidade Federal Fluminense, com uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental do Colégio Universitário Geraldo Reis (COLUNI-UFF). A proposta buscou preparar os alunos para a Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP), promovendo o raciocínio lógico, a identificação de padrões e a resolução de problemas com operações básicas, por meio de uma proposta gamificada inspirada no programa de televisão 'Show do Milhão', adaptada como 'Show da OBMEP'.

Justificativa

A motivação para o desenvolvimento deste trabalho surgiu da necessidade de aproximar o ensino da matemática de práticas pedagógicas mais dinâmicas e envolventes. A gamificação foi escolhida por seu potencial em promover o engajamento, a motivação e a cooperação entre os alunos, favorecendo uma aprendizagem mais significativa e prazerosa.

Referencial teórico-metodológico

A atividade foi organizada em formato de jogo, no qual os estudantes foram divididos em grupos de 3 a 4 integrantes. Cada grupo recebeu plaquinhas com alternativas de A a E para responder às questões, que foram selecionadas do banco da OBMEP. As perguntas abordaram conteúdos como contagem, operações básicas e raciocínio lógico. O grupo que levantasse primeiro a placa correta recebia um ponto, estimulando a agilidade, o trabalho em equipe e a discussão coletiva. O professor

¹ Universidade Federal Fluminense (UFF) - richardw@id.uff.br

² Universidade Federal Fluminense (UFF) - mendesbeatriz@id.uff.br

³ Universidade Federal Fluminense (UFF) - carlosaugustoaguilarjunior@id.uff.br

⁴ Universidade Federal Fluminense (UFF) - fabiano_souza@id.uff.br

⁵ Universidade Federal Fluminense (UFF) - gabrielsaleh@id.uff.br

VII SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO BÁSICA DO COLUNI-UFF

07 E 08 DE NOVEMBRO DE 2025

SER OU NÃO SER PROFESSOR?
OS DESAFIOS E AS IMPLICAÇÕES DA PROFISSÃO
DOCENTE NA ATUALIDADE.



atuou como mediador, controlando o tempo, a pontuação e incentivando a participação de todos. Ao final, os grupos receberam uma premiação simbólica, reforçando o caráter motivacional da atividade.

Resultados

A avaliação do processo ocorreu em duas dimensões: quanto ao ensino voltada para o professor, observou-se a clareza na condução da atividade, a adequação das questões e a gestão do tempo; quanto à aprendizagem voltada para o aluno, analisou-se o engajamento dos alunos, a colaboração em grupo e as justificativas apresentadas para as respostas. Os alunos demonstraram entusiasmo, comprometimento e evolução na resolução de problemas. O número de acertos aumentou conforme as rodadas, indicando um aprendizado significativo durante a prática gamificada.

Considerações finais

A experiência com o 'Show da OBMEP' evidenciou o potencial da gamificação como metodologia ativa para o ensino da matemática. A dinâmica contribuiu para tornar o aprendizado mais atrativo, promovendo a confiança dos alunos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais. Conclui-se que propostas baseadas em jogos e competições simbólicas favorecem a construção do conhecimento matemático de forma colaborativa e prazerosa.

Referências bibliográficas

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez. Ler, escrever e resolver problemas. São Paulo: Saraiva, 2012.

KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

BRASIL. Instituto de Matemática Pura e Aplicada (IMPA). Banco de Questões OBMEP. Disponível em: <https://www.obmep.org.br>. Acesso em: 02 mai. 2025.