



TECNOLOGIAS DIGITAIS E PLATAFORMA GAMIFICADA NA APRENDIZAGEM MATEMÁTICA: Uma análise do Matific na Rede Estadual do Paraná

Resumo

Na educação contemporânea, as tecnologias digitais têm assumido papel relevante na reorganização das práticas pedagógicas, especialmente diante da presença de estudantes cada vez mais inseridos na cultura digital. No ensino de Matemática, plataformas gamificadas e recursos baseados em inteligência artificial apresentam-se como possibilidades para tornar a aprendizagem mais interativa, visual, personalizada e alinhada às demandas atuais da escola. Nesse contexto, o Matific destaca-se como uma plataforma digital voltada à aprendizagem matemática, articulando jogos, desafios, *feedbacks*, relatórios de desempenho e atividades adaptadas ao ritmo dos estudantes. Compreender como o Matific contribui para a aprendizagem dos alunos dos anos finais do Ensino Fundamental da rede estadual do Paraná. A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de caráter descritivo, desenvolvida por meio de revisão de literatura, com levantamento de produções científicas publicadas entre 2020 e 2026 em bases de dados eletrônicas. A plataforma pode contribuir para o engajamento discente, a visualização de conceitos matemáticos, a resolução de problemas, a retomada de conteúdos e o acompanhamento das dificuldades de aprendizagem, sobretudo quando integrado a sequências didáticas planejadas e mediadas pelo professor. Contudo, também foram identificadas tensões relacionadas à obrigatoriedade de uso, ao monitoramento por dados, à formação docente e à autonomia pedagógica. O Matific não deve ser compreendido como solução isolada para as dificuldades em Matemática, mas como recurso complementar que, quando utilizado de forma crítica, intencional e contextualizada, pode favorecer práticas mais significativas, interativas e personalizadas no ensino de Matemática.

Palavras-chave: Educação básica; Matemática; Matific; Gamificação; Inteligência Artificial.

DIGITAL TECHNOLOGIES AND GAMIFIED PLATFORM IN MATHEMATICAL LEARNING: An Analysis of Matific in the Paraná State Education System

Abstract

In contemporary education, digital technologies have played a relevant role in the reorganization of pedagogical practices, especially given the presence of students who are increasingly immersed in digital culture. In Mathematics teaching, gamified platforms and resources based on artificial intelligence emerge as possibilities to make learning more interactive, visual, personalized, and aligned with the current demands of schools. In this context, Matific stands out as a digital platform aimed at mathematical learning, integrating games, challenges, feedback, performance reports, and activities adapted to students' learning pace. To understand how Matific contributes to the learning of students in the final years of Elementary School in the Paraná state education system. Methodology: The research is characterized as qualitative and descriptive, developed through a literature review, with a survey of scientific productions published between 2020 and 2026 in electronic databases. The platform may contribute to student engagement, the visualization of mathematical concepts, problem-solving, content review, and the monitoring of learning difficulties, especially when integrated into planned didactic sequences mediated by the teacher. However, tensions were also identified regarding mandatory use, data-based monitoring, teacher training, and pedagogical autonomy. Matific should not be understood as an isolated solution to difficulties in Mathematics, but rather as a complementary resource that, when used critically, intentionally, and contextually, can foster more meaningful, interactive, and personalized practices in Mathematics teaching.

Keywords: Basic education; Mathematics; Matific; Gamification; Artificial Intelligence.



TECNOLOGÍAS DIGITAIS E PLATAFORMA GAMIFICADA EN EL APRENDIZAJE MATEMÁTICO: Un análisis de Matific en la Red Estatal de Paraná

Resumen

En la educación contemporánea, las tecnologías digitales han asumido un papel relevante en la reorganización de las prácticas pedagógicas, especialmente ante la presencia de estudiantes cada vez más insertos en la cultura digital. En la enseñanza de las Matemáticas, las plataformas gamificadas y los recursos basados en inteligencia artificial se presentan como posibilidades para hacer que el aprendizaje sea más interactivo, visual, personalizado y alineado con las demandas actuales de la escuela. En este contexto, Matific se destaca como una plataforma digital orientada al aprendizaje matemático, articulando juegos, desafíos, retroalimentaciones, informes de desempeño y actividades adaptadas al ritmo de los estudiantes. Comprender cómo Matific contribuye al aprendizaje de los alumnos de los años finales de la Educación Primaria de la red estatal de Paraná. Metodología: La investigación se caracteriza como cualitativa, de carácter descriptivo, desarrollada por medio de una revisión de literatura, con el levantamiento de producciones científicas publicadas entre 2020 y 2026 en bases de datos electrónicas. La plataforma puede contribuir al compromiso de los estudiantes, a la visualización de conceptos matemáticos, a la resolución de problemas, a la revisión de contenidos y al seguimiento de las dificultades de aprendizaje, especialmente cuando se integra a secuencias didácticas planificadas y mediadas por el profesor. Sin embargo, también se identificaron tensiones relacionadas con la obligatoriedad de uso, el monitoreo mediante datos, la formación docente y la autonomía pedagógica. Matific no debe ser comprendido como una solución aislada para las dificultades en Matemáticas, sino como un recurso complementario que, cuando se utiliza de forma crítica, intencional y contextualizada, puede favorecer prácticas más significativas, interactivas y personalizadas en la enseñanza de las Matemáticas.

Palabras clave: Educación básica; Matemáticas; Matific; Gamificación; Inteligencia Artificial.

INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, as tecnologias digitais têm ocupado espaço crescente nas práticas educacionais, especialmente diante da ampliação de recursos interativos voltados ao ensino e à aprendizagem. Nesse cenário, a inteligência artificial e as plataformas gamificadas passam a integrar discussões sobre inovação pedagógica, participação discente e novas formas de mediação do conhecimento. No ensino de Matemática, tais recursos assumem relevância por possibilitarem abordagens mais dinâmicas, visuais e adaptadas aos diferentes ritmos de aprendizagem. Nesse contexto, plataformas como o Matific¹ apresentam-se como recursos educativos capazes de articular ludicidade, resolução de problemas e *feedback* imediato, favorecendo a participação ativa dos estudantes.

Mediante este cenário, surge a problemática: Como a plataforma Matific vem sendo utilizado para a aprendizagem de matemática nos anos finais do ensino fundamental no Estado do Paraná? O objetivo geral desta pesquisa, consiste em compreender como o *Matific* contribui para aprendizagem dos alunos do ensino fundamental anos finais da rede de ensino estadual do Paraná. Os objetivos específicos são: contextualizar a utilização de tecnologias na educação na contemporaneidade; descrever a plataforma Matific e seus recursos para aprendizagem matemática; pesquisar as múltiplas facetas utilização da plataforma *Matific* para aprendizagem matemática dos alunos do ensino fundamental anos finais da rede estadual do Paraná.

A pesquisa justifica-se, em âmbito acadêmico, por contribuir para o avanço do conhecimento sobre o uso da TDIC, especificamente a inteligência artificial e a gamificação, no ensino de Matemática

¹ O *software* Matific é uma plataforma de aprendizagem inteligente para matemática para alunos da educação infantil e ensino fundamental anos iniciais e finais. Encontre mais informações no Site Institucional: <https://www.matific.com/bra/pt-br/home/product-features/>.



por meio da plataforma Matific para os alunos ampliando o debate sobre práticas pedagógicas inovadoras. No aspecto social, o estudo mostra relevância ao possibilitar novas perspectivas à aprendizagem e ao engajamento dos alunos do ensino fundamental, oferecendo subsídios para uma educação mais inclusiva, motivadora e alinhada às demandas contemporâneas. Já na dimensão profissional e pessoal, a investigação conecta-se à minha formação e aos interesses das pesquisas que venho realizando, fortalecendo minha atuação na área educacional e promovendo reflexões práticas sobre a inserção de plataformas digitais inteligentes no processo de ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, de caráter descritivo, desenvolvida por meio de uma revisão narrativa de literatura. Esse delineamento metodológico tem como finalidade reunir, analisar e discutir produções científicas já publicadas, possibilitando a construção de uma compreensão ampla e contextualizada acerca do objeto de estudo, a partir de fontes secundárias, sem a manipulação de variáveis (Lakatos; Marconi, 2003; Gil, 2002).

O desenvolvimento da pesquisa ocorreu em três etapas: (I) planejamento e delimitação do tema, fundamentados no problema de pesquisa e nos objetivos propostos; (II) levantamento e seleção dos materiais bibliográficos; e (III) leitura, análise e síntese dos conteúdos. O levantamento das produções foi realizado nas bases de dados Google Acadêmico e Repositório Institucional da Universidade Federal Tecnológica do Paraná. As bases foram escolhidas por sua abrangência e relevância no contexto acadêmico, possibilitando o acesso a estudos científicos consolidados. Ademais foram consultados sites Institucionais oficiais como: da Plataforma Matific, da Secretaria Estadual de Educação do Paraná, Computacional, dentre outros, além dos federais, além da utilização de autores clássicos das temáticas discutidas.

Para a busca dos materiais, foram utilizados os seguintes descritores: “inteligência artificial na educação”, “gamificação no ensino de matemática”, “Matific no ensino fundamental anos finais”, “aprendizagem matemática com tecnologias digitais”; “plataformas educacionais gamificadas”, “rede de ensino estadual paranaense”; “rede estadual de ensino fundamental anos finais no paraná”; combinados por meio de operadores booleanos (AND/OR), de modo a ampliar e refinar os resultados obtidos.

Como critérios de inclusão, foram considerados: (a) trabalhos publicados em língua portuguesa; (b) materiais disponíveis em acesso aberto; (c) artigos científicos, dissertações e teses relacionados à temática do estudo; (d) produções que apresentassem contribuições teóricas relevantes para a compreensão do uso de tecnologias digitais e plataformas gamificadas no ensino de matemática; (e) estudos que abordam o uso do Matific na rede estadual paranaense nos anos finais do ensino fundamental. Como critérios de exclusão, foram desconsiderados: (a) estudos duplicados; (b) materiais que não apresentassem relação direta com o tema investigado; (c) publicações indisponíveis na íntegra; (d) conteúdos que não evidenciassem consistência teórica ou relevância para os objetivos da pesquisa; (e) estudos que não abordam o uso do Matific na rede estadual paranaense nos anos finais do ensino fundamental.

Os resultados do processo culminaram na seleção de 201 materiais para o estudo dos quais: 29 materiais foram encontrados no Repositório Institucional da Universidade Federal Tecnológica do Paraná, que após a leitura do título; resumo e palavras-chaves, resultaram na seleção de 2 estudos alinhados aos critérios do estudo. Na base do Google Acadêmico foram encontrados 172 materiais, que após a leitura do título; resumo e palavras-chaves, resultaram na seleção de 5 estudos alinhados aos critérios do estudo. O quadro 1 abaixo, traz uma síntese dos estudos selecionados para pesquisa, frutos da revisão de literatura.

Quadro 1 - Síntese dos estudos selecionados para pesquisa, frutos da revisão de literatura

Referência	Estudo	Escopo do estudo
------------	--------	------------------

Huf (2024)	UEPS no ensino de Matemática: visando a aprendizagem significativa de frações no 6º ano do Ensino Fundamental.	O estudo aborda as dificuldades de aprendizagem matemática no 6º ano do Ensino Fundamental, especialmente no conteúdo de frações, articulando UEPS e o uso da plataforma Matific.
Marinelli (2024)	Uma proposta de sequência didática para o ensino de sólidos geométricos para estudantes do 6º ano	A pesquisa apresenta uma sequência didática para o ensino de sólidos geométricos no 6º ano, incorporando metodologias ativas, jogos e atividades da plataforma Matific, como recursos para trabalhar prismas, pirâmides, planificações, vértices, arestas e faces.
Almeida (2026)	Plataformas digitais na educação do Estado do Paraná: a percepção dos usuários do Colégio Estadual do Campo Castelo Branco e do Colégio Estadual Cívico Militar Nestor Victor dos Santos de São Miguel do Iguazu – Paraná	O estudo retrata sob múltiplas facetas a inserção de plataformas digitais como política educacional no Paraná, mencionando o Matific entre os recursos disponibilizados pela rede estadual.
Santos; Borssoi; Alevato (2025)	Explorando conexões matemáticas por meio de tarefas gamificadas de geometria dinâmica no 6º ano	O estudo contribui diretamente ao analisar o uso da plataforma Matific em tarefas gamificadas de geometria dinâmica, com foco na medição de perímetros.
Zanette (2023)	Uma jornada gamificada para o desenvolvimento das competências gerais da Educação Básica em aulas de Matemática no 9º ano do Ensino Fundamental	A dissertação contribui para a fundamentação sobre gamificação no ensino de Matemática nos anos finais do Ensino Fundamental e menciona o Matific no contexto das plataformas educacionais disponibilizadas pela rede pública estadual do Paraná.
Rufino e Carvalho (2025)	Uso da Plataforma Matific no Ensino de matemática: experiência com estudantes do ensino fundamental	O artigo investiga o uso da Matific com estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental em escola pública do Paraná.
Rodrigues (2024)	Recomposição da aprendizagem matemática pós pandemia no 6º ano do ensino fundamental: relato de experiência do uso da plataforma digital Matific	O estudo aborda a utilização da plataforma Matific na recomposição da aprendizagem matemática de estudantes do 6º ano após a pandemia.

Fonte: Elaborado pela autora (2026)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A educação contemporânea tem sido fortemente influenciada pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), que oferecem recursos midiáticos integrando linguagem oral, escrita, som, imagem e movimento. Essas tecnologias ampliam as possibilidades pedagógicas, especialmente no ensino da Matemática, ao permitir abordagens que superam os limites das ferramentas tradicionais como lousa e papel. A inserção das TDIC no âmbito da educação proporciona novas formas de representação e compreensão dos conteúdos, tornando o processo de ensino aprendizagem mais dinâmico, interativo e acessível (Kenski, 2007).

Segundo Lévy (1999), o ciberespaço configura-se como um ambiente virtual em que a informação, o conhecimento e a comunicação se entrelaçam de maneira dinâmica e interativa, promovendo novas formas de sociabilidade e de aprendizagem. Nesse espaço, as barreiras físicas e temporais são transcendidas, permitindo que indivíduos e grupos compartilhem saberes, colaborem em projetos e construam coletivamente conhecimentos. O conceito de ciberespaço evidencia, assim, a potencialidade das tecnologias digitais não apenas como ferramentas de acesso à informação, mas

como mediadoras de experiências cognitivas e sociais que transformam a maneira como aprendemos, comunicamos e interagimos no mundo contemporâneo.

Neste cenário, as crianças estão inseridas em um contexto profundamente marcado pelas tecnologias digitais, sendo reconhecidas por Prensky (2001) como nativos digitais. Diferentemente das gerações anteriores, elas cresceram rodeadas por computadores, videogames, celulares, internet e redes sociais, incorporando tais recursos de forma natural em seu cotidiano. Essa imersão tecnológica não apenas modifica seus hábitos de lazer e comunicação, mas também influencia seus modos de aprender, processar informações e interagir com o mundo.

Em seu estudo, Oliveira (2013) enfatiza que os desafios de educar a geração nascida na era digital estão diretamente relacionados às transformações provocadas pela presença constante das tecnologias no cotidiano das crianças e jovens. Nesse contexto, a escola enfrenta a necessidade de repensar suas práticas pedagógicas, superando modelos tradicionais e incorporando metodologias mais dinâmicas e interativas, capazes de dialogar com os interesses e formas de aprendizagem dessa geração. Além disso, torna-se essencial promover o uso crítico e consciente das tecnologias, considerando seus impactos no desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Nesse universo, o papel da escola amplia-se, exigindo uma atuação mediadora que integre as tecnologias ao processo educativo de maneira significativa e formativa.

No âmbito legislativo, a Política Nacional de Educação Digital (PNED), instituída pela Lei nº 14.533/2023, configura-se como uma estratégia abrangente voltada à promoção da inclusão digital e à integração pedagógica das tecnologias no contexto educacional brasileiro. Diferentemente de iniciativas restritas à infraestrutura, a PNED propõe o desenvolvimento de competências digitais em estudantes e professores, articulando formação, acesso e uso crítico das tecnologias. Nesse sentido, a política busca fomentar práticas pedagógicas inovadoras, ampliar o letramento digital e consolidar a computação como componente curricular, contribuindo para a formação de cidadãos aptos a atuar de forma crítica, ética e produtiva na sociedade contemporânea (Brasil, 2025).

O Referencial Curricular em Inteligência Artificial na Educação Básica emerge em um contexto de intensas transformações provocadas pelas tecnologias digitais, que impactam não apenas a comunicação e o trabalho, mas também a própria organização social e educacional. As dimensões propostas pelo referencial, estabelecem seis dimensões fundamentais para o ensino de Inteligência Artificial, garantindo uma abordagem que contempla tanto seus benefícios quanto seus riscos. Essas dimensões organizam o ensino de forma estruturada e integrada (Computacional, 2024).

A dimensão Interação Humano-IA aborda a relação entre os sujeitos e os sistemas inteligentes, considerando aspectos de comunicação, colaboração e mediação tecnológica. A dimensão Percepção refere-se à coleta e organização de dados provenientes do mundo real ou de bases computacionais. Já a dimensão Representação e Raciocínio envolve os processos de classificação, organização e transformação desses dados em conhecimento, por meio de algoritmos e raciocínio lógico-matemático. A dimensão Aprendizado de Máquina trata da capacidade dos sistemas de aprender a partir de dados, utilizando diferentes abordagens, como aprendizado supervisionado, não supervisionado e por reforço. A dimensão Impacto Social discute as implicações da IA na sociedade, incluindo aspectos relacionados ao trabalho, à privacidade e às desigualdades. Por fim, a dimensão Ética, de caráter transversal, permeia todas as demais, promovendo reflexões sobre responsabilidade, transparência e uso justo das tecnologias (Computacional, 2024).

A BNCC Computação constitui um documento complementar que orienta a inserção da computação na Educação Básica brasileira, com o objetivo de desenvolver competências digitais essenciais para a formação integral dos estudantes (Brasil, 2022). Segundo Brackmann, a Computação na Educação Básica está estruturada em três eixos: Cultura Digital, Mundo Digital e Pensamento Computacional. Esses eixos evidenciam que a computação envolve tanto o uso crítico e ético das tecnologias quanto a compreensão de seu funcionamento e o desenvolvimento de habilidades para resolução de problemas de forma lógica e sistemática (Computacional, 2026).

E diante das normas, currículos, legislações, e estudos científicos, emerge o professor, no contexto da integração das tecnologias na educação, assumindo um papel fundamental como mediador do processo de ensino e aprendizagem, exigindo uma formação ampla que vá além do domínio técnico das ferramentas digitais. Nesse cenário, segundo Lima; Rocha (2022) cabe ao educador utilizar as



tecnologias de forma pedagógica, articulando-as ao conteúdo e às metodologias de ensino, de modo a favorecer a construção do conhecimento. Além disso, é necessário que o docente esteja preparado para lidar com novas demandas, como a personalização do ensino, o uso de ambientes virtuais e a adaptação às linguagens digitais.

O ensino de Matemática, embora essencial para a compreensão de situações cotidianas e para o desenvolvimento do raciocínio lógico, ainda enfrenta desafios significativos no contexto escolar, especialmente em razão do distanciamento entre os conteúdos trabalhados e a realidade dos estudantes. Muitas vezes, a abordagem pedagógica prioriza a memorização de regras e procedimentos, em detrimento da compreensão conceitual, o que contribui para dificuldades de aprendizagem evidenciadas em avaliações nacionais. Ademais, práticas mecanizadas e centradas no professor tendem a reduzir o interesse dos alunos, tornando o processo pouco significativo. Nesse cenário, torna-se necessário repensar as metodologias de ensino, buscando estratégias que promovam maior engajamento e conexão com o cotidiano dos estudantes (Barbosa; Pontes; Castro, 2020).

Diante dessa necessidade de ressignificação das práticas pedagógicas, a relação entre o professor, o saber matemático e o aluno configuram-se como elemento central no processo de ensino e aprendizagem da Matemática. Nessa perspectiva, cabe ao docente compreender a Matemática como um conhecimento histórico e em constante construção, possibilitando ao estudante uma visão menos rígida e mais significativa dos conceitos. Paralelamente, a relação professor-aluno precisa ser revista diante das transformações tecnológicas e culturais, exigindo uma postura mais mediadora, dialógica e sensível às necessidades dos estudantes. Com isso, o professor deixa de ser apenas transmissor de conteúdos e passa a atuar como orientador do processo, promovendo a participação ativa, a construção do conhecimento e o desenvolvimento do pensamento crítico (Pereira; Fernandes, 2015).

No campo curricular, essa reconfiguração do ensino encontra respaldo na BNCC, que oferece fundamentos legais e pedagógicos para a integração entre o ensino da Matemática e o uso das TDIC, reconhecendo essa articulação como fundamental para a formação dos estudantes no Ensino Fundamental. Em especial, a Competência Específica de Matemática nº 5 orienta que os alunos sejam capazes de utilizar recursos matemáticos aliados às TDIC para modelar e resolver problemas do cotidiano, sociais e de outras áreas do conhecimento. Essa diretriz enfatiza não apenas o domínio técnico, mas também o desenvolvimento de habilidades críticas e analíticas, promovendo uma aprendizagem significativa, prática e interdisciplinar. Ao legitimar o uso das tecnologias no ensino, a BNCC contribui para preparar os alunos para a cultura digital, tornando a Matemática mais acessível, contextualizada e alinhada às demandas contemporâneas da sociedade (Brasil, 2018).

A partir desse respaldo curricular, a incorporação das tecnologias digitais ao currículo de Matemática amplia as possibilidades de organização das práticas pedagógicas, uma vez que dispositivos, aplicativos, plataformas educacionais e recursos de inteligência artificial passam a compor novos modos de ensinar e aprender. Entre essas possibilidades, a gamificação destaca-se como uma estratégia capaz de favorecer ambientes mais interativos, pois articula desafios, *feedbacks* e participação ativa dos estudantes. No campo da Educação Matemática, sua presença tem sido recorrente em propostas voltadas ao Ensino Fundamental, sobretudo por contribuir para a aproximação dos alunos com conteúdos frequentemente percebidos como abstratos ou complexos. Apesar dessas potencialidades, sua integração ao currículo exige intencionalidade pedagógica e formação docente para o uso crítico desses recursos (Santos; Borssoi; Allevato, 2025).

Na prática pedagógica da Educação Matemática, a gamificação tem sido mobilizada por meio de diferentes tecnologias digitais, como aplicativos, plataformas educacionais, jogos interativos e recursos de realidade aumentada. Estudos com ferramentas como Slice it, Euclidea, Khan Academy, Matific, Kahoot! Classcraft, Google Forms, Geekie One e GeometriRA evidenciam que esses recursos podem favorecer o engajamento, a cooperação, a criatividade e a aprendizagem individualizada, especialmente em conteúdos como frações, geometria, potenciação e operações básicas. Tais experiências demonstram que os ambientes gamificados tendem a tornar as tarefas matemáticas mais atrativas, ao incorporar desafios, pontuações, recompensas, *feedbacks* e resolução de problemas. Ao mesmo tempo, indicam que sua efetividade depende da intencionalidade pedagógica, da mediação docente e do tempo de adaptação do professor ao uso dessas estratégias em sala de aula (Zanette, 2023).

Segundo o site oficial, o Matific é uma plataforma digital inteligente voltada à aprendizagem de Matemática, baseada em quatro pilares centrais (imagem 01). A proposta da ferramenta é tornar o estudo da Matemática mais envolvente, visual e personalizado, favorecendo tanto a compreensão conceitual quanto a prática de habilidades matemáticas (Matific, 2026).

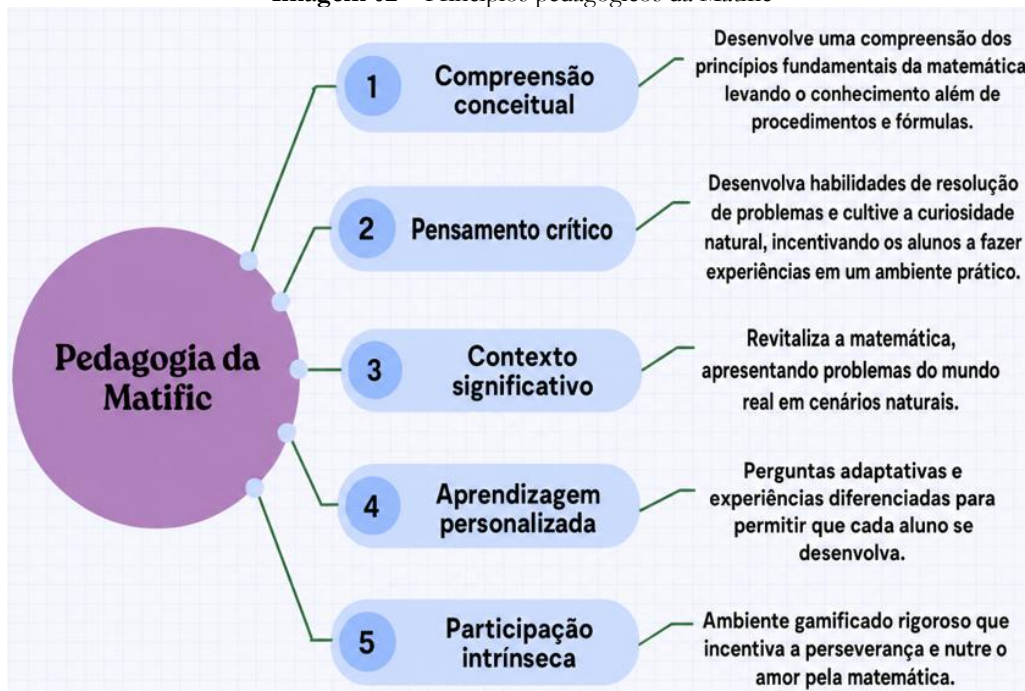
Imagem 01 – Pilares centrais da Matific



Fonte: Elaborado pela autora (2026) adaptado de Matific (2026)

A plataforma também oferece recursos para professores, como atribuição de atividades por turma, grupo ou aluno, planejamento didático, monitoramento em tempo real, relatórios de desempenho e identificação de lacunas de aprendizagem. Além disso, o Matific utiliza avaliações diagnósticas e formativas para ajustar as atividades ao nível dos estudantes, incorporando elementos gamificados, como metas, conquistas, recompensas, personalização de avatar e desafios, com o objetivo de estimular o engajamento e a autonomia no processo de aprendizagem matemática (Matific,2026). Ainda segundo o site oficial, a pedagogia da plataforma fundamenta-se em cinco princípios centrais (imagem 03).

Imagem 02 – Princípios pedagógicos da Matific



Fonte: Elaborado pela autora (2026) adaptado de Matific (2026)

A estrutura pedagógica do Matific também foi analisada pela EdTech Tulna², em relatório avaliativo voltado à Matemática dos anos 3 a 5, no qual a plataforma recebeu a classificação “Exemplar” nas dimensões de qualidade do conteúdo, alinhamento pedagógico e tecnologia e design. A avaliação destaca que o Matific apresenta atividades matemáticas baseadas em jogos, organizadas de forma adaptativa conforme o desempenho do estudante, com recursos voltados ao engajamento cognitivo, à motivação, ao apoio docente e à construção progressiva dos conceitos. Além disso, o relatório aponta que a plataforma se fundamenta em uma abordagem construtivista, favorecendo a resolução de problemas, a experimentação, a visualização e o uso de andaimes pedagógicos para apoiar a aprendizagem.

Com o objetivo de sistematizar as contribuições dos estudos selecionados para a compreensão do Matific, o quadro 2 a seguir reúne as principais informações identificadas na literatura analisada acerca das funcionalidades da plataforma e de seus aspectos pedagógicos.

Quadro 2 - Funcionalidades e aspectos pedagógicos do Matific segundo os estudos analisados

Estudo	Funcionalidades	Aspectos pedagógicos
Marinelli (2024)	Plataforma digital para ensino de conteúdos matemáticos; jogos digitais relacionados a sólidos geométricos, planificação, vértices, arestas e faces; recurso pedagógico/digital para atividades de Geometria.	Recurso articulado à gamificação e às metodologias ativas; favorece uma aprendizagem mais lúdica, interativa e motivadora; apoia a visualização geométrica, a percepção espacial e a construção do pensamento geométrico dentro de uma sequência didática planejada.
Huf (2024)	Plataforma on-line de jogos matemáticos; acervo variado de atividades; atividades	Recurso complementar às UEPS e à Aprendizagem Significativa; apoia a

² A EdTech Tulna é uma iniciativa de avaliação de soluções educacionais digitais baseada em evidências e desenvolvida em parceria com os Institutos Indianos de Tecnologia (IITs). Seu objetivo é analisar a qualidade de produtos EdTech a partir de critérios relacionados ao conteúdo, ao alinhamento pedagógico e ao desenho tecnológico, oferecendo subsídios para que governos, instituições, investidores e desenvolvedores adotem soluções digitais com maior rigor e segurança.

	organizadas do simples ao complexo; etapas internas com níveis progressivos de dificuldade; sistema de pontuação por estrelas; possibilidade de seleção/atribuição de atividades e acompanhamento do desempenho dos estudantes.	diferenciação progressiva dos conceitos; favorece a retomada e o aprofundamento de conteúdos; contribui para o trabalho com representações visuais e para a construção gradual dos conceitos de frações.
Almeida (2026)	Plataforma de matemática gamificada vinculada à rede estadual paranaense; jogos interativos; desafios lúdicos; atividades de diferentes conteúdos e níveis; recurso educacional digital de apoio às atividades em sala de aula.	Aparece como ferramenta de suporte ao ensino de Matemática, associada ao raciocínio lógico, à ludicidade e à aprendizagem mais dinâmica; porém, o estudo também problematiza sua inserção no processo de plataformização, destacando obrigatoriedade, sobrecarga, limitações técnicas e tensões entre autonomia docente e política pública educacional.
Rodrigues (2024)	Plataforma digital on-line, acessível por computador, notebook, tablet e celular, com uso on-line, off-line ou por aplicativo; atribuição e gerenciamento de atividades; relatórios individuais e por turma; monitoramento ao vivo; gerenciamento de turmas; seleção de atividades por tópicos, BNCC, currículo do estado ou livro didático; Arena, Zona de Treinamento, Ilha da Aventura, avatar, nave, moedas e recompensas.	Recurso voltado à recomposição da aprendizagem matemática pós-pandemia; fundamentado em gamificação, aprendizagem por jogos e personalização; favorece autonomia, protagonismo discente, aprendizagem no próprio ritmo e engajamento, desde que mediado pelo professor e adequado ao nível de habilidade dos estudantes.
Rufino e Carvalho (2025)	Ambiente digital gamificado; relatórios com pontuação, tempo de conclusão e porcentagem de acertos; acompanhamento individual do desempenho; uso integrado a monitoramento institucional por dados e suporte técnico.	Recurso associado ao engajamento, desempenho acadêmico e desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais; favorece aprendizagem interativa, visual, narrativa e contextualizada, mas depende de mediação docente, intencionalidade pedagógica e adaptação às necessidades dos estudantes.
Santos, Borssoi e Allevato (2025)	Plataforma digital gamificada com atividades interativas alinhadas ao currículo; interface intuitiva em ilhas de aventura; desafios, recompensas, pontuação, feedback imediato, sistema de tentativa e erro, relatórios com tentativas, tempo gasto e percentual de acerto; tarefas com manipulação visual, malha quadriculada e medição.	Recurso com potencial para exploração conceitual, especialmente em geometria; favorece conexões matemáticas, visualização, manipulação, persistência, resolução de problemas, contagem, medição e articulação entre geometria e aritmética.
Zanette (2023)	Plataforma paga, disponibilizada gratuitamente aos estudantes paranaenses por convênio; voltada aos 6º e 7º anos na rede estadual; mundo de fantasia com desafios matemáticos; gamificação de exercícios; atividades sem aulas expositivas, centradas em desafios.	Associada à gamificação de conteúdo e ao “aprenda fazendo”; aproxima os estudantes da Matemática por meio de desafios, mas o autor ressalta que, naquele momento, ainda não era possível afirmar impacto efetivo na aprendizagem e aponta fragilidade na formação docente, por ser prática e breve, sem aprofundamento teórico.

Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Diante das discussões apresentadas, compreende-se que o Matific se configura como um recurso pedagógico digital com potencial para ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem da Matemática, especialmente por articular gamificação, atividades interativas, *feedbacks*, personalização e acompanhamento do desempenho discente. Os estudos analisados indicam que a plataforma pode

favorecer o engajamento, a visualização de conceitos, a resolução de problemas e a construção gradual do conhecimento matemático.

A implementação do Matific na rede estadual do Paraná ocorreu em um contexto de retorno às aulas presenciais, marcado pelo diagnóstico de ampliação das defasagens em Matemática após o período pandêmico³, sendo que entre 2020 e 2021, o Estado já tinha iniciado um projeto piloto com a plataforma em algumas escolas; e posteriormente, em 2022, firmou parceria com a empresa e disponibilizou acesso gratuito a todos os estudantes do 6º ano da rede pública estadual, com a finalidade de contribuir para a recomposição da aprendizagem matemática, pedagógica, e em 2023, ampliou para os estudantes do 7º ano. A escolha da plataforma esteve relacionada à necessidade de flexibilizar o currículo, atender às individualidades dos estudantes, promover um ambiente mais acolhedor e dialogar com a realidade digital dos alunos. Entretanto, a formação dos professores ocorreu apenas após a implementação da ferramenta, o que gerou dificuldades iniciais para sua utilização (Rodrigues, 2024).

Rufino e Carvalho (2025) apontam que, na rede estadual do Paraná, o uso do Matific foi instituído de forma obrigatória, com definição de metas semanais para professores e estudantes, com o acompanhamento dessas metas por meio de ferramentas de monitoramento, como o Power BI, além do suporte técnico contínuo oferecido pelos chamados “embaixadores da educação matemática”. Esse processo evidencia que a incorporação da plataforma não se limita à disponibilização de um recurso digital, mas integra uma política educacional orientada por dados, acompanhamento sistemático e controle do uso pedagógico das tecnologias. Dessa forma, a inserção do Matific também revela mudanças na organização escolar, nas atribuições docentes e nos modos de gestão do ensino de Matemática no contexto pós-pandêmico.

Segundo dados divulgados pela própria plataforma Matific (2023), a parceria estabelecida com o governo do Paraná teria apresentado resultados positivos no desempenho dos estudantes em Matemática. De acordo com a empresa, a ferramenta foi implantada na grade curricular de aproximadamente 130 mil estudantes do 6º ano da rede pública estadual, e a média de desempenho na Prova Paraná teria passado de 46,2%, em 2021, para 55,5%, em 2022. A plataforma também informa atender 5,1 mil turmas, 2,7 mil professores, 399 municípios, 32 Núcleos Regionais de Educação e 35 técnicos pedagógicos. Esses dados indicam a amplitude da implementação no estado; contudo, por se tratar de informações institucionais divulgadas pela própria empresa, devem ser interpretados com cautela, especialmente quanto à atribuição direta de causalidade entre o uso do Matific e a melhoria dos resultados avaliativos.

O Secretário de Educação do Estado do Paraná, Roni Miranda Vieira, destacou os avanços significativos no desempenho dos estudantes em Matemática após a implantação da plataforma educacional no 6º ano do Ensino Fundamental. Segundo ele, os resultados da última edição da Prova Paraná evidenciam uma melhora expressiva na proficiência dos alunos, reflexo direto da utilização da ferramenta (Matific, 2023).

Após compreender como a plataforma Matific foi implementada na rede estadual paranaense e reconhecer suas múltiplas facetas, torna-se necessário observar como esse recurso tem sido mobilizado nas práticas pedagógicas dos professores de Matemática. Nesse sentido, os estudos analisados permitem identificar diferentes formas de utilização da plataforma com estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental, bem como os resultados e percepções decorrentes dessas experiências. O quadro 3 a seguir sistematiza essas contribuições, evidenciando tanto as possibilidades pedagógicas associadas ao uso do Matific quanto os desafios e limites observados em sua implementação no contexto escolar.

Quadro 3 - Uso do Matific na rede estadual paranaense: práticas, resultados e percepções

Estudo	Como o Matific é utilizado	Resultados/percepções
--------	----------------------------	-----------------------

³ O período pandêmico refere-se à pandemia de COVID-19, doença causada pelo vírus SARS-CoV-2, declarada pela Organização Mundial da Saúde em março de 2020. Na educação brasileira, esse contexto provocou a interrupção das aulas presenciais e a implementação de estratégias de ensino remoto durante os anos de 2020 e 2021, gerando impactos significativos nos processos de ensino e aprendizagem.

Rodrigues (2024)	Uso com turmas de 6º ano da rede estadual do Paraná, no contexto de recomposição da aprendizagem matemática pós-pandemia, posteriormente sendo ampliada ao 7º ano em 2023.	Utilizado para recomposição da aprendizagem, flexibilização curricular e atendimento às individualidades dos estudantes. A formação docente tardia dificultou seu uso pedagógico inicial.
Rufino e Carvalho (2025)	Uso em turma de 6º ano de escola pública estadual do Paraná, com atividades voltadas a operações, múltiplos, divisores e raciocínio lógico.	Atividades visuais e narrativas favoreceram o engajamento e a aprendizagem, enquanto conteúdos mais abstratos exigiram maior mediação docente. O uso da plataforma foi acompanhado por metas, monitoramento e suporte técnico.
Santos, Borssoi e Allevato (2025)	Uso com estudantes do 6º ano em tarefas de perímetro, envolvendo geometria dinâmica, elementos gamificados e análise de relatórios da plataforma.	O uso da plataforma favoreceu envolvimento, persistência, resolução de problemas e conexões entre geometria e aritmética, mobilizando estratégias de visualização, contagem e medição.
Huf (2024)	Uso do Matific articulado a Unidades de Ensino Potencialmente Significativas, com foco em frações e recomposição/aprofundamento de conceitos.	Favoreceu a retomada de conteúdos e o atendimento a diferentes níveis de aprendizagem, embora tenha ampliado os desafios do trabalho docente diante das demandas institucionais.
Almeida (2026)	Analisa a política de plataformas digitais na rede pública paranaense, incluindo o Matific entre os recursos utilizados.	A plataforma é percebida como recurso que favorece o interesse e a aprendizagem dos estudantes, embora suscite preocupações sobre autonomia docente e intensificação do trabalho escolar.
Zanette (2023)	Menciona o Matific no conjunto de plataformas gamificadas utilizadas institucionalmente na Matemática da rede estadual.	O autor observa que, no Paraná, o uso de plataformas como Matific e Khan Academy não aparece apenas como possibilidade, mas como obrigação docente. Também ressalta fragilidades na formação para uso dessas ferramentas.
Marinelli (2024)	O estudo propõe uma sequência didática para o ensino de sólidos geométricos no 6º ano do Ensino Fundamental, fundamentada nos níveis de Van Hiele e em metodologias ativas, especialmente gamificação e modelagem matemática. O Matific aparece como recurso gamificado dentro da sequência, por meio dos jogos “Combine as faces dos prismas” e “A figura chave”, voltados à planificação de sólidos e à identificação de vértices, arestas e faces.	Como se trata de uma proposta de sequência didática, e não de uma aplicação empírica, o estudo não descreve interações reais dos estudantes com a plataforma. Ainda assim, a proposta pressupõe que os alunos utilizem os jogos do Matific para explorar visualmente os sólidos geométricos, reconhecer suas faces, quantificar elementos e avançar do reconhecimento visual para níveis mais analíticos do pensamento geométrico.

Fonte: Elaborado pela autora (2026)

A análise realizada permite compreender que o Matific se insere em uma demanda contemporânea da educação: a necessidade de incorporar tecnologias digitais às práticas pedagógicas de modo mais coerente com os modos de aprender dos estudantes atuais. Em um contexto marcado pela cultura digital, pelos chamados nativos digitais e pela ampliação dos recursos de inteligência artificial, a escola é convocada a repensar metodologias, linguagens e formas de mediação. Nesse sentido, a discussão sobre o Matific não se limita à adoção de uma plataforma, mas envolve um movimento mais amplo de transformação educacional, no qual as tecnologias passam a dialogar com a personalização da aprendizagem, o acompanhamento de trajetórias e a criação de experiências mais interativas.

Essa perspectiva se articula às orientações da BNCC, da BNCC Computação e dos referenciais sobre Inteligência Artificial na Educação Básica, uma vez que esses documentos apontam para a formação de estudantes capazes de compreender, utilizar e refletir criticamente sobre as tecnologias. A presença de eixos como pensamento computacional, mundo digital e cultura digital reforça que a tecnologia, na escola, não deve ser tratada apenas como recurso operacional, mas como parte da formação integral dos sujeitos. No ensino de Matemática, essa integração torna-se especialmente relevante, pois pode favorecer a resolução de problemas, o raciocínio lógico, a visualização de conceitos e a construção de relações entre diferentes representações matemáticas.

À luz desse contexto, a análise conjunta dos estudos evidencia importantes convergências acerca do uso do Matific no ensino de Matemática. De modo geral, as pesquisas apontam que a plataforma favorece o engajamento dos estudantes, amplia a participação nas atividades e contribui para a aprendizagem de conteúdos matemáticos por meio de recursos gamificados, desafios interativos e feedbacks imediatos. Além disso, os estudos destacam potencialidades relacionadas à visualização de conceitos, à resolução de problemas, à retomada de conteúdos e ao atendimento de diferentes ritmos de aprendizagem (Rodrigues, 2024; Huf, 2024; Santos; Borssoi; Allevato, 2025; Rufino; Carvalho, 2025). Dessa forma, observa-se um consenso entre os autores quanto às contribuições pedagógicas da plataforma para o ensino e a aprendizagem matemática.

Entretanto, os estudos também demonstram que tais resultados não decorrem exclusivamente da utilização da tecnologia. Huf (2024) e Rufino e Carvalho (2025) ressaltam que a mediação docente permanece fundamental para a compreensão de conteúdos mais abstratos e para a integração das atividades ao planejamento pedagógico. Além disso, Rodrigues (2024) e Zanette (2023) apontam desafios relacionados à formação dos professores para o uso pedagógico das plataformas digitais, indicando que a efetiva incorporação dessas ferramentas exige processos formativos contínuos, acompanhamento pedagógico e condições adequadas de implementação.

Por outro lado, as principais divergências identificadas na literatura concentram-se menos na eficácia pedagógica do Matific e mais nos efeitos de sua implementação como política educacional. Enquanto os estudos que analisam experiências de sala de aula enfatizam benefícios relacionados ao engajamento e à aprendizagem (Rodrigues, 2024; Huf, 2024; Santos; Borssoi; Allevato, 2025), pesquisas com foco na gestão educacional e na plataformização da educação problematizam aspectos como obrigatoriedade de uso, monitoramento por indicadores, redução da autonomia docente e intensificação do trabalho escolar (Almeida, 2026; Zanette, 2023; Rufino; Carvalho, 2025). Assim, embora exista consenso sobre o potencial pedagógico da plataforma, permanecem em debate as implicações de sua utilização institucionalizada no contexto da rede estadual paranaense.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa permitiu compreender que o Matific vem sendo utilizado na rede estadual paranaense como uma plataforma gamificada de apoio à aprendizagem matemática, inserida em um contexto mais amplo de incorporação das tecnologias digitais à educação contemporânea. Sua presença dialoga com demandas formativas relacionadas à cultura digital, ao pensamento computacional, à inteligência artificial e à necessidade de práticas pedagógicas mais interativas para estudantes que já vivenciam intensamente o mundo digital.

Os objetivos específicos propostos também foram contemplados ao longo da investigação. Inicialmente, contextualizou-se a inserção das tecnologias na educação contemporânea, evidenciando sua relação com a cultura digital, o pensamento computacional e as diretrizes educacionais vigentes. Em seguida, foram descritas as características e potencialidades pedagógicas do Matific, destacando seus recursos gamificados, adaptativos e de acompanhamento da aprendizagem. Por fim, a análise dos estudos selecionados permitiu compreender as múltiplas formas de utilização da plataforma na rede estadual paranaense, bem como suas contribuições, desafios e implicações para o ensino e a aprendizagem da Matemática.

Em resposta à problemática do estudo, observa-se que o Matific tem sido utilizado para apoiar a retomada de conteúdos, favorecer o engajamento dos estudantes, possibilitar atividades mais visuais



e interativas, acompanhar desempenhos por meio de relatórios e oferecer experiências de aprendizagem mais personalizadas. No ensino de Matemática, essas características podem contribuir para a visualização de conceitos, a resolução de problemas, o raciocínio lógico e a construção gradual do conhecimento, especialmente quando a plataforma é integrada a sequências didáticas planejadas e mediadas pelo professor.

Entretanto, a análise também evidencia que a tecnologia não produz aprendizagem de forma automática. Sua efetividade depende da formação dos professores, da infraestrutura disponível, do tempo pedagógico, da leitura crítica dos dados gerados pela plataforma e da preservação da autonomia docente. Como limitação, destaca-se que este estudo se baseou em revisão narrativa de literatura, sem coleta direta com professores e estudantes. Dessa forma, recomenda-se que novas pesquisas investiguem empiricamente o uso do Matific em diferentes escolas da rede estadual paranaense, considerando as percepções dos sujeitos envolvidos, as condições de implementação e seus efeitos concretos na aprendizagem matemática.

Portanto, compreende-se que o Matific contribui para a aprendizagem dos alunos dos anos finais do Ensino Fundamental ao possibilitar experiências matemáticas mais interativas, gamificadas e personalizadas, favorecendo o engajamento, a visualização de conceitos e o acompanhamento das dificuldades. Contudo, essa contribuição se efetiva quando a plataforma é integrada ao planejamento pedagógico e mediada pelo professor, articulando tecnologia, intencionalidade didática e aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Cilça Aparecida dos Santos. Plataformas digitais na educação do Estado do Paraná: a percepção dos usuários do colégio estadual do Campo Castelo Branco e do colégio estadual cívico militar Nestor Victor dos Santos de São Miguel do Iguçu-PR (2020-2025). 2026.192 f. *Dissertação (Mestrado em Políticas Públicas e Desenvolvimento)* - Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguçu.

BARBOSA, Francisco Ellivelton; PONTES, Márcio Matoso de; CASTRO, Juscilde Braga de. A UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO ALIADA ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DA MATEMÁTICA: UM PANORAMA DE PESQUISAS BRASILEIRAS. *Revista Prática Docente*, [S. l.], v. 5, n. 3, p. 1593–1611, 2020. DOI: 10.23926/RPD.2526-2149, 2020, v. 5, n.º 3, p1593-1611, id905. Disponível em: <https://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/421>. Acesso em: 26 abr. 2026.

BRASIL. *BNCC Computação. BNCC Computação Complemento á BNCC.2022*. Disponível em:<https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletoDiagramado.pdf>. Acesso: abr,2026.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Ministério da Educação.2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal.pdf. Acesso em: mai,2026.

BRASIL. *EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA: COMO ELABORAR E IMPLEMENTAR O CURRÍCULO NAS ESCOLAS*. 2025. MINISTRO DA EDUCAÇÃO. Disponível em:https://www.gov.br/mec/pt-br/escolasconectadas/documentos/guia_eddigital_versofinaloficial.pdf. Acesso: abr, 2026.



COMPUTACIONAL. *Computação na Educação Básica - Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital*. 2026. Disponível em: <https://www.computacional.com.br/educacao-basica>. Acesso: abr,2026.

COMPUTACIONAL. *Referencial Curricular em Inteligência Artificial na Educação Básica*. 2024. Disponível em: <https://www.computacional.com.br/ia/referencial-curricular.php>. Acesso: abr,2026.

EDTECH TULNA. *Matific: mathematics grades 3-5: evaluation report*. [S. l.]: EdTech Tulna, 2021. Disponível em: <https://www.matific.com/home/resources/media/documents/Matific-Evaluation-Report-Grades-3-5.pdf>. Acesso em: jun,2026.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

HUF, Viviane Barbosa de Souza. UEPS no ensino de matemática: visando a aprendizagem significativa de frações no 6º ano do ensino fundamental. 2024. *Tese (Doutorado em Ensino de Ciência e Tecnologia)* - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Ponta Grossa, 2024.

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

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos de metodologia científica*. 5. ed. - São Paulo: Atlas 2003. Disponível em: https://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historiaii/chinae-india/view. Acesso em: mai,2025.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. por Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIMA, Marta Gomes; ROCHA, Adriano Aparecido Soares da. AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE MATEMÁTICA. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, [S. l.], v. 8, n. 5, p. 729–739, 2022. DOI: 10.51891/rease.v8.i5.5513. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/5513>. Acesso em: abr. 2026.

MARINELLI, Crislaine Aparecida Hissai Miyasaki. Uma proposta de sequência didática para o ensino de sólidos geométricos para estudantes do 6º ano. 2024. *Dissertação (Mestrado em Matemática em Rede Nacional)* - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Toledo, 2024.

MATIFIC. *Site Institucional*. 2026. Recurso eletrônico. Disponível em: <https://www.matific.com/bra/pt-br/home/teachers/>. Acesso em: ago,2025.

MATIFIC. Parceria entre Matific e governo do Paraná eleva desempenho dos alunos em matemática. 2023. *Recurso eletrônico*. Disponível em: <https://www.matific.com/bra/pt-br/>



br/home/blog/2023/05/23/parceria-entrematific-egoverno-do-paran%C3%A1-eleva-desempenho-dos-alunosemmatem%C3%A1tica/. Acesso em: 2025.

OLIVEIRA, Ana Paula de Andrade. O desafio de educar a geração nascida na era digital. 2013. 61 f. *Monografia (Licenciatura em Pedagogia)* – Universidade Federal da Paraíba, Limoeiro, 2013.

PEREIRA, Ana Carolina Costa; FERNANDES, Miron Coutinho. Prática de ensino em matemática I .1. ed. – Fortaleza: EdUECE, 2015. 71 p. Disponível em:https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/204091/2/Livro_Matematica_Pratica%20de%20Ensino%20em%20Matematica%20I.pdf. Acesso em: abr. 2026.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, [s.l.], v. 9, n. 5, p. 1-6, Oct. 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: set, 2025.

RODRIGUES, Ane Caroline Costa. RECOMPOSIÇÃO DA APRENDIZAGEM MATEMÁTICA PÓS PANDEMIA NO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA DO USO DA PLATAFORMA DIGITAL MATIFIC. *Dissertação (Mestre em Matemática)* - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2024.

RUFINO, Bianca; CARVALHO, Carol Biatriz. USO DA PLATAFORMA MATIFIC NO ENSINO DE MATEMÁTICA: EXPERIÊNCIA COM ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL. *Encontro Paranaense de Tecnologia na Educação Matemática*, n. 4, 2025. Disponível em: <https://sbemparana.com/eventos/index.php/eptem/article/view/79/62>. Acesso em: jun, 2026.

SANTOS, Wellington Dias dos; BORSSOI, Adriana Helena; ALLEVATO, Norma Suely Gomes. EXPLORANDO CONEXÕES MATEMÁTICAS POR MEIO DE TAREFAS GAMIFICADAS DE GEOMETRIA DINÂMICA NO 6º ANO. *Encontro Paranaense de Tecnologia na Educação Matemática*, n. 4, 2025. Disponível em: <https://sbemparana.com/eventos/index.php/eptem/article/view/138/14>. Acesso em: jun, 2026.

ZANETTE, Gustavo Henrique. Uma jornada gamificada para o desenvolvimento das competências gerais da educação básica em aulas de matemática no 9º ano do ensino fundamental. 2023. 117 f. *Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Educação Matemática)* - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel.

Submetido em abril de 2026

Aprovado em julho de 2026

Informações do (a) (s) autor(a)(es)



Nome do autor: Luana Fernanda Deoclecio

Grau de escolaridade: Aluna da Pós-Graduação Latu Sensu em Inovação e Tendências na Educação
Mestranda no PPGFCET/UTFPR

Afiliação institucional: Instituto Federal Baiano - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

E-mail: luanaconsultoriaacademica@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8362-7608>

Link Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5206537335872707>

Informações do (a) (s) autor(a)(es)

Nome do autor: Târsio Ribeiro Cavalcante

Grau de escolaridade: Doutor em Educação e Contemporaneidade pelo Programa de Pós-Graduação em
Educação e Contemporaneidade (PPGEduC) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB)

Afiliação institucional: Instituto Federal Baiano

E-mail: tarsiorc@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9430-2805>

Link Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3269862453251314>