



O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DE MATEMÁTICA PARA ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL - FOCO NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Maria Clara Piccinato Ferraz¹; Patricia Fasseira Andrade¹

Área de Ciências Humanas - Centro Universitário Sagrado Coração
mariaferraz170@gmail.com, paty.fasseira@gmail.com

Tipo de pesquisa: Iniciação Científica Voluntária

Agência de fomento: Não há

Área do conhecimento: Humanas - Pedagogia

A pesquisa caminhou com os objetivos de mostrar as dificuldades do ensino da matemática dos anos iniciais do Ensino Fundamental e as dificuldades de ser compreendida, trazendo como propostas o uso da gamificação como estratégia para o ensino da matemática. A gamificação encontra na educação formal uma área muito farta para sua aplicação, pois se depara com profissionais que precisam de novas estratégias de ensino e alunos que querem ter contato com jogos. A pesquisa apresenta duas plataformas digitais o Kahoot e Wordwall trazendo a matemática para dentro deste novo espaço tecnológico com mais contexto e significado, onde pode vir a contribuir com o desempenho dos alunos, buscando uma melhoria no ensino de algo que é temido por uma parte da população e além disso, auxilia os educadores ganhando facilitadores com o uso das ferramentas nas plataformas em questões de alterações necessárias e aulas com uso dos jogos evidenciando o aluno como protagonista e o professor como mediador.

Palavras-chave: Gamificação, Matemática, Ensino de Matemática, Anos Iniciais.