



## O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATEGIA DE ENSINO DE MATEMÁTICA PARA ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL - FOCO NO DESENVOLVIMENTO DO CONCEITO NUMÉRICO DA CRIANÇA

Maria Clara Piccinato Ferraz<sup>1</sup>; Patricia Fasseira Andrade<sup>1</sup>

Área de Ciências Humanas - Centro Universitário Sagrado Coração  
[mariaferraz170@gmail.com](mailto:mariaferraz170@gmail.com), [paty.fasseira@gmail.com](mailto:paty.fasseira@gmail.com)

Tipo de pesquisa: Iniciação Científica Voluntária

Agência de fomento: Não há

Área do conhecimento: Humanas - Pedagogia

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 novas abordagens metodológicas. Trazer a matemática, conhecida como a ciência mais temida entre os que a estudam para dentro deste novo espaço tecnológico, pode fazer com que chame a atenção dos alunos, trazendo um novo incentivo para o estudo, podendo resultar em desempenhos escolares melhores. Porém, já vistos alguns bons resultados em pesquisas desta área, levar a gamificação para dentro da sala de aula pode se tornar um desafio quando consideramos que nem sempre os professores estão preparados para realmente desenvolver uma atividade com jogos online. Nesse sentido, na pesquisa de iniciação científica iniciada neste semestre é realizada uma revisão de literatura que busca conseguir unir professor, auxiliando na sua preparação e uso da metodologia ativa, o estudante, para que não se perca o interesse pela matéria, a matemática, que mesmo sendo uma ciência aplicada em nosso cotidiano acaba passando por um processo de exclusão e repulsa no ambiente escolar, e a gamificação, que já é algo muito presente em nossa sociedade e dialoga com os nativos digitais existentes. Dito isso, temos como objetivos identificar os recursos pedagógicos em salas para o ensino da matemática e trazer estratégias gamificadas como uma nova proposta para o ensino da disciplina aqui explorada. Esperamos contribuir com o ensino de matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, auxiliando professores e alunos na busca por uma experiência matemática mais frutuosa e relevante.

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