

INOVAÇÃO PEDAGÓGICA: JOGOS E TECNOLOGIAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

MARCIO ALBERTO VIANA¹, Joelma Kominkiewicz Scolaro²

1. Discente do curso de Pedagogia, Unoesc, Campos Novos, SC
2. Docente do curso de Pedagogia, Unoesc, Campos Novos, SC

Autor correspondente: Márcio Alberto Viana, marciosenac@outlook.com

Área: Ciências da Educação

Introdução: Este estudo insere-se no contexto das atividades da disciplina "Teoria e Práticas de Matemática", oferecida no curso de Pedagogia da Unoesc, campus de Campos Novos. As atividades propostas para o ensino de matemática buscaram evidenciar a necessidade de integração das metodologias ativas aliadas ao uso de recursos tecnológicos com ênfase especial aos jogos e materiais concretos para uma aprendizagem mais significativa. **Objetivo:** O presente estudo teve como objetivo desenvolver estratégias pedagógicas que utilizem jogos, atividades lúdicas e tecnológicas para facilitar a compreensão de conceitos matemáticos e contribuir para uma aprendizagem mais significativa e prazerosa. **Método:** O estudo, de cunho qualitativo, é caracterizado quanto a natureza como uma pesquisa aplicada por gerar a produção de materiais, com análise descritiva dos dados. Quanto aos procedimentos, a pesquisa é classificada como pesquisa-ação, pois a metodologia requer uma associação entre teoria e prática com envolvimento dos discentes da 6ª fase de modo cooperativo e participativo para a elaboração dos materiais para posterior aplicação. As atividades ocorreram semanalmente a qual nós discentes fomos instigados a utilizar recursos tecnológicos para trabalhar a matemática em sala de aula, criar e elaborar materiais didáticos concretos e jogos para aplicação com alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. O uso dos recursos tecnológicos e a utilização de materiais concretos têm sido relevantes e facilitadores no processo de ensino e aprendizagem, estudos mostram que o uso de jogos educativos pode promover maior engajamento dos alunos, proporcionar um ambiente de aprendizagem colaborativa e reduzir a ansiedade em relação à matemática. **Resultados:** Os resultados obtidos durante as aulas evidenciaram vastas possibilidades no contexto educacional, criando diversas ferramentas para comunicação, acesso à informação e interação. Estratégias pedagógicas como as tecnologias e o concreto trouxeram mudanças nas concepções tradicionais de ensino, aprendizagem, ambiente de sala de aula e avaliação, tornando indispensável que nós futuros professores consigamos revisar e adaptar estratégias inovadoras para nossas práticas pedagógicas. Essa reconfiguração é necessária para acompanhar as demandas da era digital e proporcionar uma educação mais dinâmica, interativa e alinhada às novas possibilidades tecnológicas. **Conclusão:** O estudo cumpriu seu objetivo ao desenvolver estratégias pedagógicas inovadoras que mudaram para uma aprendizagem mais significativa e prazerosa, reafirmando o potencial transformador do uso de jogos, tecnologias e materiais concretos no ensino de matemática.

Palavras-chave: Recursos tecnológicos; Jogos; Aprendizagem lúdica.