



USO DE JOGOS EDUCATIVOS DO SITE WORDWALL EM AULAS DE ELETIVA DE MATEMÁTICA BÁSICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

AMANDA SOARES BENTO

Introdução: A gamificação no ensino tem se mostrado uma metodologia eficaz para aumentar o engajamento e a compreensão dos alunos. Ferramentas digitais, como o site Wordwall, oferecem recursos interativos que podem ser utilizados para criar jogos educativos personalizados, especialmente em disciplinas como matemática básica. Este relato de experiência visa descrever a aplicação e os resultados do uso de jogos do Wordwall em aulas de eletiva de matemática básica. **Objetivo:** Relatar a experiência de utilização de jogos educativos do site Wordwall em aulas de eletiva de matemática básica, destacando o impacto no engajamento dos estudantes e na melhoria do desempenho acadêmico. **Relato de caso/experiência:** A experiência foi conduzida com uma turma de 30 alunos do ensino médio, durante um semestre letivo. As aulas de eletiva de matemática básica foram planejadas para integrar diversos jogos do site Wordwall, abordando tópicos como aritmética, álgebra e geometria. Os jogos foram utilizados como parte das atividades regulares das aulas, substituindo exercícios tradicionais por atividades interativas e lúdicas. A avaliação da experiência envolveu a aplicação de testes de desempenho antes e depois da implementação dos jogos, além de questionários de satisfação para medir o engajamento e a percepção dos alunos. Os resultados observados indicaram uma melhora significativa no desempenho acadêmico dos estudantes, com um aumento médio de 20% nas notas dos testes após a utilização dos jogos do Wordwall. Além disso, 85% dos alunos relataram maior engajamento e motivação durante as aulas, destacando que os jogos tornaram o aprendizado mais divertido e facilitador na assimilação dos conceitos matemáticos. **Conclusão:** A experiência de integrar jogos educativos do site Wordwall em aulas de eletiva de matemática básica foi positiva. A gamificação proporcionou um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo, resultando em melhorias significativas no engajamento e no desempenho acadêmico dos alunos. Este relato sugere que o uso de ferramentas digitais e jogos educativos pode ser uma estratégia eficaz para o ensino de matemática, promovendo uma aprendizagem mais significativa e prazerosa.

Palavras-chave: **WORDALL; JOGOS; MATEMÁTICA BÁSICA; GAMIFICAÇÃO; ELETIVA**