

Startup israelense apresenta plataforma de gamificação da matemática para atender o currículo único no Brasil

Novidade será apresentada pela Matific em São Paulo durante a Bett Educar, que acontece entre 14 e 17 de maio no Transamérica Expo Center

Tecnologia de jogos matemáticos já é utilizada por cerca de 100 mil alunos e 450 colégios no País, os primeiros a terem acesso à Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

São Paulo, fevereiro de 2019 – A startup israelense Matific apresenta em São Paulo a plataforma de gamificação do ensino da matemática que atende os requisitos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), exigência prevista pelo Ministério da Educação (MEC), para que as escolas sigam um currículo único e estabeleçam os conteúdos essenciais que deverão ser ensinados em todas as instituições de ensino no Brasil.

O sistema de jogos matemáticos será apresentado na Bett Educar, um dos principais eventos nas áreas de educação e inovação, que acontece entre 14 e 17 de maio no Transamérica Expo Center, na capital paulista. Pelo terceiro consecutivo, a Matific traz as últimas novidades na plataforma de jogos e, nesta edição, o acesso à BNCC de matemática poderá ser testado e usado no próprio estande da empresa na feira.

A plataforma da Matific, utilizada atualmente por cerca de 100 mil alunos e 450 colégios no Brasil, do ensino fundamental ao sexto ano, é atualmente uma das principais ferramentas de adequação à BNCC e permite que colégios e professores aprendam a usar a base comum em sala de aula.

“As escolas públicas e privadas que utilizam plataformas educacionais saem na frente diante da nova exigência do MEC, de ensino por habilidade, segundo a Base Nacional Comum Curricular, e serão as primeiras a reorganizar o currículo e entregar suas atividades – já alinhadas – em poucos dias”, comenta Dennis Szyller, Diretor da Matific Brasil.

A recomendação, descrita no documento da BNCC, determina que o ensino fundamental deve ter compromisso com o desenvolvimento de habilidades como raciocinar, representar, analisar, comunicar e argumentar matematicamente.

Este é o caso de mais de 60 instituições públicas de ensino no País, entre elas a Escola Estadual Henrique Dumont Vilarés, de São Paulo (SP), a primeira colocada no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), e a EE Padre Pasquale Filippelli, de Diadema (SP). No setor privado, as redes de colégios Marista, Rio Branco e Salesiano também utilizam a plataforma de gamificação para alinhamento à BNCC.

“A Matific usa a tecnologia para acelerar e enriquecer esses processos de aprendizagem, à medida em que administra interações e oferece a possibilidade de o aluno colocar a mão na massa, manipulando objetos dentro de ambientes simulados”, acrescenta Szyller.

“Obviamente, é irrealista esperar que professores preparem e tragam para sala de aula centenas de artefatos e criem diversas formas de interação. Ao invés disso, usam a Matific para promover tais dinâmicas, usando simulações digitais envolventes e realísticas”, conclui.

Sobre a Matific (<https://www.matific.com/bra/pt-br>)

A Matific é uma empresa startup Israelense que desenvolveu um premiado sistema educacional de matemática, projetado por uma equipe de especialistas e professores de matemática, engenheiros de software e desenvolvedores de jogos. A pedagogia é baseada no trabalho do professor Raz Kupferman da Universidade Hebraica (Hebrew University) em Jerusalém, e do professor Shimon Schocken do Centro Interdisciplinar de Herzliya. O sistema Matific é adotado em mais de 40 países, com um milhão de alunos, três milhões de jogos executados por mês e diversos prêmios internacionais por sua pedagogia e tecnologia.

Para mais informações, contatar:

Thiago Nassa (Mtb. 30.914)
Totum Comunicação
(11) 99544-4954