**O Uso dos Games por meio de Jogos Digitais como ferramentas para aulas de matemática**

 Alifer Viturino da Silva

Secretaria Municipal de Educação de São José da Laje (SMED/SJL)

aliferviturino01@gmail.com

 Cosma Azevedo da Silva

Secretaria Municipal de Educação de São José da Laje (SMED/SJL)

cosma2019al@outlook.com

 Miriam Correia da Silva

Secretaria Municipal de Educação de São José da Laje (SMED/SJL)

miriam\_am13@hotmail.com

**Resumo**

O trabalho apresenta algumas experiências que vem sendo vivenciadas através dos games por meio de jogos digitais como uma metodologia de ensino aplicada por um professor da Escola José Nunes de Arruda numa turma de 5º ano pertencente a Secretaria Municipal de São José da Laje/AL.

**Palavras-chave:**  Matemática, Games, Jogos Digitais.

**Introdução**

As competições e desafios através dos games e jogos digitais despertam maior satisfações ao aprender, como também ajuda no desenvolvimento da memória, o que desenvolve várias habilidades necessárias na aprendizagem de matemática

Nesse sentido, buscamos o engajamento dos alunos no ensino, com o uso dos games, para alcançar uma melhor aprendizagem.

**Objetivo**

Apresentar novas formas de aprendizagem por meio games em forma de de jogos digitais no ensino da matemática para potencializar o engajamento dos discentes em sala de aula e melhoramento do desempenho nas avaliações propostas.

**Fundamentação Teórica**

O uso de games educacionais por meio de jogos digitais quando implantado em práticas pedagógicas desenvolvidas em salas aulas, despertam maiores interesses nos alunos. Dessa forma, os conteúdos tornam-se mais interessantes, uma vez que já existe uma curiosidade em relação ao uso da tecnologia por parte dos educandos.

Mendes (2019, p. 175) conceitua que o recurso da gamificação é uma ótima escolha no que se diz respeito às estratégias de ensino em diferentes ambientes educacionais.

**Problemática**

A problemática surgiu da necessidade de motivar e impulsionar a aprendizagem dos alunos para participarem das avaliações internas e externas da escola com proficiência na aprendizagem em matemática.

**Metodologia**

Como procedimento metodológico foram realizas competições individuais, em duplas e em grupos em forma de gincana, com aplicação de games por meio de jogos digitais e as vezes em forma de quizzes. As aplicações ocorreram com uso do celular nas atividades individuais e em dupla e por meio de projeção nas atividades coletivas.

**Resultados**

Ressaltamos que o trabalho foi realizado com alunos do 5º ano, onde ficou evidente a melhoria na aprendizagem, no trabalho individual, em dupla e em grupo, como também na colaboração em sala de aula e no comportamento. Também foi obtido um melhor desempenho nos descritores de matemática.

**Considerações Finais**

A inclusão do uso de games por meio de jogos digitais, foi uma inovação na sala de aula e na escola, pois tem proporcionado resultados satisfatórios. Enfim a aquisição desse recurso veio potencializando a aprendizagem, o engajamento e a motivação dos alunos.

**Referências**

ALVES, Lynn; RIOS, Vanessa; CALBO, Thiago. **Games: delineando novos percursos de interação**. Intersemiose: Revista Digital. ANO II, N. 04, 268-293, Jul./Dez. 2013. Disponível em: . Acesso em 05 ago. 2023.

KAPP, Karl M. **A gamificação da aprendizagem e instrução: métodos e estratégias baseados em jogos para treinamento e educação** . John Wiley & Filhos, 2012.

MENDES, L. O. R. **A gamificação como estratégia de ensino: a percepção dos professores de matemática**. 2019. 213 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) - Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2019.