



3º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

18 a 20 de outubro de 2023
ISSN: 2764-9059

O USO DE JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DO SISTEMA DE NÚMEROS DECIMAIS: UMA EXPERIÊNCIA NOS ANOS INICIAIS

Dara Lídia Ferreira Souza
daralfs4@gmail.com

Fernanda Joyce Barbosa dos Santos
Universidade Federal de Alagoas
profafernandajoyce@gmail.com

Introdução

As Metodologias ativas já fazem parte da prática pedagógica de muitas Escolas. Dentre as metodologias ativas há a Gamificação, que é a aplicação das estratégias dos jogos nas atividades do dia a dia, com o objetivo de aumentar o engajamento dos participantes. Nessa perspectiva, esta experiência teve como objetivo geral propiciar aos alunos o uso de jogos digitais para o estudo de sistema de números decimais, e como objetivos específicos: Analisar a eficácia dos jogos digitais no ensino de números decimais; Investigar como a motivação dos alunos é influenciada pelo uso de jogos digitais e comparar o uso de jogos digitais com outras abordagens de ensino de números decimais.

Fundamentação Teórica

Os Jogos Digitais têm se destacado como uma poderosa ferramenta na Educação, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem de forma inovadora e eficaz. Segundo Falkembach (2013), os jogos educativos para computador são programas que oferecem atividades e conteúdos com propósitos educacionais, baseados na ideia de diversão e entretenimento. Esses jogos adotam uma abordagem pedagógica que incentiva a exploração livre e o aspecto lúdico, resultando no estímulo ao aprendizado. Os jogos digitais contribuem para fortalecer a autoconfiança e têm o potencial de aumentar a motivação no contexto da educação. Participar desses jogos representa uma forma de alcançar satisfação pessoal,



3º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

18 a 20 de outubro de 2023
ISSN: 2764-9059

permitindo a expressão de sentimentos e emoções, enquanto também facilita a assimilação de comportamentos apropriados e adaptativos.

Metodologia

Esta experiência foi realizada em agosto de 2023, no primeiro ano dos anos iniciais de uma Escola da rede pública de São Miguel dos Campos/AL. Apresentamos aos alunos o Material Dourado físico e exploramos juntos a representação do Sistema de Números Decimais. Em um outro momento, os alunos receberam, individualmente, chromebooks, conectados ao site *Escola Games*, especificamente no jogo “Material Dourado”, onde precisavam agrupar peças do Material Dourado e formar os números que quisessem, até 999, onde podiam além de representar os números, ouvir a leitura deles. Em seguida, colocamos números no quadro para que usassem nas representações.

Resultados

A manipulação concreta permitiu que eles visualizassem e tocassem as relações entre as unidades e as frações decimais. Contudo, é válido notar que algumas crianças enfrentaram desafios ao representar os números decimais propostos. Ao ofertar os chromebooks, notamos que as crianças ficaram muito animadas e ansiosas para jogar, e que permaneceram concentradas na atividade do início ao fim, sem que precisássemos ficar chamando a atenção. Os que tinham dúvidas acerca do conteúdo, foram experimentando e corrigindo os erros, na medida que o jogo apresentava-os.

Considerações Finais

A partir da aplicação da metodologia elaborada, para essa sequência didática do ensino do sistema dos números decimais, pudemos identificar o quanto o uso de metodologias ativas, especificamente, gamificação, é eficaz para despertar o interesse dos alunos, contribuir para a concentração e melhor aproveitamento do tempo da aula, além de elevar os resultados de aprendizagem, visto que, os alunos se tornam protagonistas e



3º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

18 a 20 de outubro de 2023
ISSN: 2764-9059

autônomos, ao identificar os acertos e erros, corrigi-los quando necessário, através das indicações dos jogos, tornando o ensino-aprendizagem eficaz e divertido.

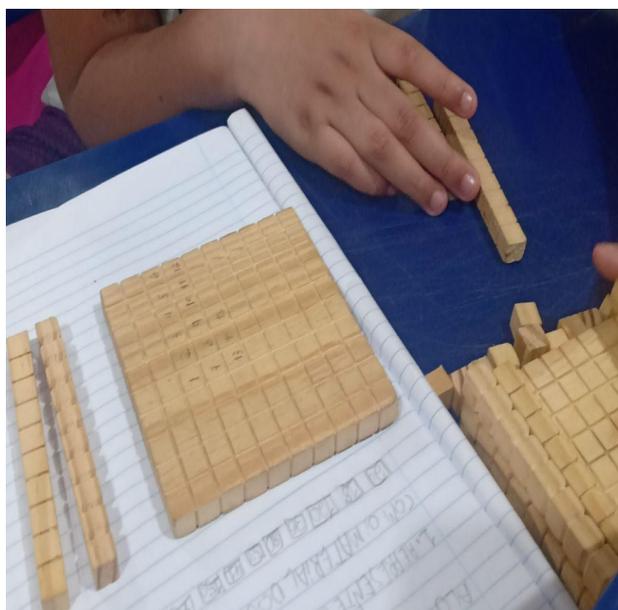
REFERÊNCIAS

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O LÚDICO E OS JOGOS EDUCACIONAIS**. UFRGS, 2013. Disponível em: < [Microsoft Word - Jogos educacionais.doc \(ufrgs.br\)](#)> Acesso em: 27 de agosto de 2023

MATERIAL DOURADO: jogo educativo. **Escola Games**, 2023. Disponível em: [Material Dourado: jogo educativo | Escola Games](#). Acesso em: 28 de agosto de 2023

ANEXOS

Figura 1 – Utilização do Material Dourado (físico)



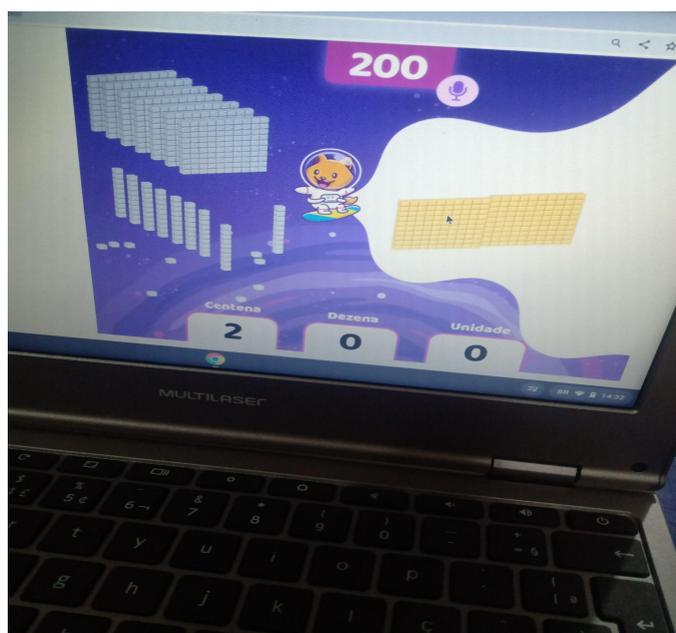
Fonte: as autoras, 2023



3º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS

18 a 20 de outubro de 2023
ISSN: 2764-9059

Figura 2 - Utilização do jogo “Material Dourado”



Fonte: as autoras, 2023