**Jogos Digitais: um recurso para contextualizar com situações problemas**

Eryca Milene Laurindo da Silva

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

[millenelaurindo@gmail.com](mailto:millenelaurindo@gmail.com)

Jessica Rodrigues da Silva

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

[jessik\_rodryguez@hotmail.com](mailto:jessik_rodryguez@hotmail.com)

Renato Willians Lima Santana

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

[prof.renatolima@outlook.com](mailto:prof.renatolima@outlook.com)

**Resumo**

Apresentamos neste trabalho o jogo trilha dos desafios da plataforma genially, uma experiência desenvolvida por uma professora do 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal, com a finalidade de contextualizar situações problemas de matemática.

Palavras-chave: Jogos digitais, situações problemas, matemática.

**Introdução:**

A matemática torna-se mais fascinante quando ensinada como algo paralelo ao mundo real, e para isso, o professor deve se apropriar e conhecer aquilo que interessa aos alunos, despertando a curiosidade e contextualizando ao máximo as situações de ensino-aprendizagem, inclusive por meio dos Jogos Digitais.

**Objetivo**:

- Contextualizar as situações problemas de matemática com jogos digitais, permitindo que o estudante traga para a sala de aula seus conhecimentos adquiridos.

**Fundamentação Teórica:**

Os Jogos Digitais atem atualmente aos novos padrões de aprendizagem com o uso da tecnologia, como processamento, tomadas de decisões e de estabelecimento de estratégias de solução de problemas. Alguns estudiosos da área cognitiva também consideram que os jogos estimulam a linguagem visual e sonora na criança, o que aparentemente contribui para a aprendizagem perceptiva, da atenção e da motivação.

Contudo, entendemos que esses aspectos são associados a um fator determinante, que é a familiaridade da criança com a linguagem utilizada nesses jogos e o tipo de raciocínio que é necessário desenvolver, para obter sucesso nessa forma de atividade lúdica (MUNGUBA et al, 2003, p. 42).

**Problemática**

Segundo o último diagnostico, foi constatado que todos os alunos tem um bom rendimento no que diz respeito aos conteúdos matemáticos, porém foi perceptível que alguns demostraram dificuldade em entender as questões contextualizadas.

**Metodologia:**

A professora montou um jogo matemático eletrônico com questões matemáticas do SAEB, para explorar tanto as habilidades de concentração e raciocínio logico, como também enriquecer o vocabulário dos alunos. Para isto, a turma foi dividida em equipes para desenvolver os jogos digitais, e ao final a equipe vencedora passa por um portal com uma mensagem motivacional feito pela professora criado na plataforma digital.

**Resultados**

Foi perceptível a empolgação e envolvimento durante a realização da atividade. As crianças não só entenderam o contexto de cada questão como conseguiam identificar o tipo de cálculo a ser feito para resolução dos problemas.

**Considerações Finais**

Com esta experiência analisamos que é possível criar e encontrar jogos para os mais diversos objetivos, conforme o perfil de cada aluno e suas necessidades, tornando assim inclusive o ensino de matemática prazeroso, interativo e dinâmico.

**Referências**

MUNGUBA MC et al. Jogos Eletrônicos: Apreensão de Estratégias de Aprendizagem. 2003. Disponível em http://www.unifor.br/hp/revista\_saude/v16/artigo7.pdf. Acesso

em 11/08/2023.

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