



TRABALHO COM JOGOS MATEMÁTICOS ONLINE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

LUDIMIRA DA SILVA DUARTE; DELZA MARIA PEREIRA SILVA; NAYARA FEITOSA DE MORAES

Introdução: O uso de tecnologias educacionais vem ganhando espaço no ensino, sobretudo como ferramentas de apoio ao aprendizado de matemática. Jogos matemáticos online se mostram como uma alternativa atraente e inovadora para promover o envolvimento dos alunos e a construção de conhecimentos matemáticos de maneira lúdica e interativa. **Objetivo:** Investigar a eficácia do uso de jogos matemáticos online como ferramenta de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Metodologia:** Este estudo se baseia em uma revisão bibliográfica sobre o uso de jogos matemáticos em ambientes virtuais e na análise de diversos sites e plataformas que oferecem esses recursos educacionais. Foram analisados artigos acadêmicos publicados nos últimos cinco anos e sites que disponibilizam jogos matemáticos, como o Matific, Khan Academy e outros, com foco em seus conteúdos, funcionalidades e alinhamento com o currículo escolar. **Resultados:** Os resultados da revisão bibliográfica indicam que os jogos matemáticos online contribuem para a motivação dos estudantes, oferecendo desafios adequados ao nível de habilidade de cada um, além de promover o desenvolvimento de competências lógicas e de resolução de problemas. As análises dos sites indicaram uma grande variedade de jogos com diferentes abordagens pedagógicas, algumas mais lúdicas e outras mais orientadas a questões matemáticas diretas. No entanto, alguns desafios foram observados, como a necessidade de supervisão e apoio do professor, a fim de assegurar que os jogos sejam utilizados de forma eficaz e não apenas como diversão. Além disso, as condições de acesso à internet podem ser um limitador para muitas escolas públicas. **Conclusão:** Conclui-se que os jogos matemáticos online são ferramentas promissoras para enriquecer o ensino de matemática, especialmente quando usados de forma integrada ao planejamento pedagógico e com orientação adequada. Esses recursos favorecem a aprendizagem de forma mais divertida e interativa, mas demandam planejamento e supervisão por parte dos educadores para que seus benefícios sejam otimizados e para garantir acesso igualitário a todos os estudantes.

Palavras-chave: **EDUCAÇÃO; GAMIFICAÇÃO; LUDICO; APRENDIZAGEM; INTERAÇÃO**