



MATEMAGICAMENTE: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO EDUCACIONAL ONLINE DE MATEMÁTICA PARA CRIANÇAS DO 6º ANO

LAYSE COSTA AMORIM; ELDA REGINA DE SENA CARIDADE

Introdução: Após um período desafiador de ensino remoto durante a pandemia, o retorno ao ensino presencial trouxe novos desafios educacionais. Neste contexto, a disciplina de matemática sofreu impactos nos níveis de compreensão dos alunos, gerando lacunas no aprendizado. A presente pesquisa analisa a amostra de uma turma de crianças de 11 a 12 anos, do 6º ano do ensino fundamental de uma escola municipal da zona rural, a partir da problemática: como o desenvolvimento de um jogo digital educacional pode influenciar o aprendizado e a compreensão das quatro operações matemáticas? **Objetivos:** O objetivo geral é desenvolver a ferramenta pedagógica, "Matemagicamente", com objetivos específicos: criar uma interface interativa e atrativa, oferecer exercícios progressivos para a prática das operações matemáticas e analisar seu impacto no aprendizado. **Metodologia:** A metodologia envolveu uma revisão bibliográfica e um estudo de caso com pesquisa de campo, utilizando abordagem quali-quantitativa. Questionários diagnósticos foram aplicados para avaliar o conhecimento prévio dos alunos em matemática, e feedbacks foram obtidos por meio de questionários de satisfação. Os dados foram coletados via Google Forms e tabulados no Microsoft Excel. O jogo foi implementado utilizando HTML, CSS e JavaScript. **Resultados:** O estudo com 18 alunos do 6º ano revelou uma distribuição equitativa entre gêneros e faixas etárias. As percepções sobre a matemática foram diversas, com 50% dos alunos mostrando interesse e 61,1% considerando-a um pouco difícil. O "Matemagicamente", visando formar "Mestres matemáticos", é estruturado em 4 níveis baseados nas quatro operações, cada nível possui 5 fases com diferentes abordagens, garantindo um progresso gradual e desafiador. O jogo, introduzido durante duas semanas, gerou entusiasmo e curiosidade, refletindo receptividade positiva para uma aprendizagem gamificada, conforme evidenciado na alta avaliação de 94,5% dos alunos em relação à compreensão, facilidade de uso e desafios matemáticos oferecidos. **Conclusão:** Conclui-se que o "Matemagicamente" se mostrou eficaz ao transformar a percepção dos alunos sobre a Matemática, aumentando o interesse e reduzindo dificuldades na disciplina. Houve melhoria notável na compreensão das quatro operações e no desempenho em diferentes níveis de dificuldade, refletida na alta aprovação e satisfação dos alunos, evidenciando sua eficácia como ferramenta motivadora no ambiente educacional.

Palavras-chave: **ENSINO DA MATEMÁTICA; GAMIFICAÇÃO; JOGOS EDUCACIONAIS; OPERAÇÕES MATEMÁTICAS; APRENDIZADO INTERATIVO**