



JOGOS MATEMÁTICOS DIGITAIS NOS ANOS INICIAIS: POTENCIALIDADES E IMPACTOS NA APRENDIZAGEM

LAURA FERNANDA RAMOS DOS SANTOS; CRISTIANE ALVES DOS SANTOS; LEIDIANE CASTRO DA SILVA; ADRIANA AZAMBUJA CONTREIRA

Introdução: A educação matemática nos anos iniciais enfrenta desafios significativos que vão desde o desinteresse dos alunos á dificuldades na compreensão de conceitos abstratos. Algumas pesquisas apontam que os jogos matemáticos digitais oferecem uma abordagem lúdica e interativa que pode tornar o ensino mais atrativo e eficaz para os estudantes dessa fase. Considerando esse cenário, este trabalho investiga o uso de jogos matemáticos por meio das tecnologias digitais nos anos iniciais do ensino fundamental, diante das crescentes estratégias educacionais inovadoras, os jogos digitais surgem como uma ferramenta promissora que podem engajar os alunos e promover a aprendizagem significativa em matemática, o que justifica esse estudo. **Objetivo:** Explorar como os jogos matemáticos digitais podem ser utilizados para melhorar o desempenho e o interesse dos alunos nos anos iniciais. Assim, pretende-se investigar o impacto desses jogos na compreensão de conceitos matemáticos, na motivação dos estudantes e na interação em sala de aula. **Materiais e Métodos:** Foi adotada uma metodologia mista, combinando análise quantitativa e qualitativa, utilizando uma pesquisa de campo consulta a bibliografia publicada, buscando avaliar o interesse e a percepção dos alunos sobre os jogos matemáticos, considerando também o uso de observações diretas em sala de aula para capturar as interações dos alunos durante as atividades. **Resultados:** Evidencia-se um aumento significativo no engajamento dos alunos e na compreensão de conceitos matemáticos complexos através dos jogos digitais, ficando claros os benefícios desses recursos, sendo percebidos pelos professores e as estratégias mais eficazes para a implementação desses recursos tecnológicos. **Conclusão:** Este estudo destacou o potencial dos jogos matemáticos digitais como uma ferramenta poderosa para transformar o ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Conclui-se que a integração adequada desses recursos pode aumentar o interesse dos alunos pela matemática, assim como melhorar significativamente seus resultados acadêmicos e sua participação ativa no processo educacional.

Palavras-chave: **MATEMÁTICA; GAMIFICAÇÃO; CONHECIMENTO; MELHORIAS; NOVIDADES**