

## UTILIZAÇÃO DE JOGO DIGITAL NO ENGAJAMENTO DE ESTUDANTES PARA APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

**Emerson Ferreira da Silva , Alan Pinheiro de Souza (IFMS- Campus Jardim)**

**Resumo.** *A utilização de games na educação vem sendo considerada uma estratégia pedagógica que permite resultados promissores considerando seus aspectos tecnológicos e lúdicos. Dessa forma, o estudo teve como propósito aplicar um jogo digital com propósito pedagógico no ensino de matemática em turma do ensino fundamental de modo a estimular engajamento dos estudantes para aprendizagem nessa disciplina. Para isso, conduziu-se uma pesquisa-ação, levando em consideração a perspectiva sociointeracionista de Vygotsky e a abordagem de gamificação. Em seus resultados, o estudo elaborou uma discussão crítica a partir de observações e entrevistas junto aos estudantes de modo a analisar os efeitos da utilização do game na motivação dos alunos na disciplina de matemática. Ainda que novas intervenções sejam necessárias, foi possível perceber a participação e a colaboração dos discentes com os conteúdos propostos, bem como um potencial aumento de rendimento nas suas avaliações.*

**Palavras Chave.** *Gamificação, Jogos Digitais, Matemática.*