

## **PLATAFORMA DE JOGOS EDUCATIVOS PARA ESTUDANTES: APRENDENDO MATEMÁTICA DE FORMA LÚDICA**

Guilherme Queiroz da SILVA\*

José Paulo CODINHOTO\*\*

### **RESUMO**

**INTRODUÇÃO:** Com o advento dos tempos modernos, existe a necessidade de se repensar sobre o ensino na atualidade, e o modelo proposto neste projeto é buscar uma forma de facilitar a compreensão do conteúdo matemático para jovens. O projeto consiste no desenvolvimento de uma aplicação que auxilia de forma intuitiva matemática para estudantes. Por meio de jogos, ela incide em promover métodos de avaliações que auxiliam o avaliador sobre o aprendizado dos alunos, esses métodos são desenvolvidos por duas variáveis, tempo e acertos. O sistema é voltado para as plataformas mobile, pois atualmente são as mais utilizadas no Brasil. **OBJETIVO:** Desenvolver um sistema que auxilia a forma de aprendizado da matemática e suas áreas por meio de jogos digitais, o seu foco é na aprendizagem prática. **METODOLOGIA:** Para a concretização do projeto foram realizados cursos online, onde é possível a criação de jogos por meio da linguagem de programação JavaScript. Foi aplicada uma pesquisa com o público-alvo para garantir que o sistema seja atrativo e transmitir uma boa experiência aos alunos. **RESULTADO:** O projeto mostrou-se eficaz, sendo possível a avaliação do desempenho dos alunos. Conforme a criança vai jogando os jogos, o sistema gera um histórico de desempenho, criando gráficos que podem ser compartilhados com os professores. Por meio dos gráficos é possível visualizar o comportamento do aluno e verificar caso tenha alguma instabilidade no processo de aprendizagem. **CONCLUSÃO:** A plataforma desenvolvida auxilia os alunos a aprenderem diferentes tipos de conceitos e aumenta a absorção do conteúdo trabalhado, possibilitando uma internalização no conceito adquirido e familiarização com ele. Para auxiliar o aprendizado a ferramenta coleta variáveis que consegue verificar se o aluno está evoluindo conforme joga.

**Palavras-chave:** Matemática lúdica. Jogos educativos. Tecnologia da aprendizagem.

---

\* gui.queiroz1@hotmail.com

\*\* codinhoto92@gmail.com