

**MATEMÁTICA INTELIGENTE: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS PARA
APRENDIZAGEM MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Airton Wagner de Souza Júnior

Breno Almeida dos Reis Rodrigues Moura

Luiz Otávio Almeida Neris

DOI: 10.47094/978-65-284-0526-8/2**RESUMO**

A pesquisa propõe a utilização da criação de jogos digitais como estratégia pedagógica para fortalecer a aprendizagem da Matemática nos anos finais do Ensino Fundamental. Fundamentada nas metodologias ativas e no uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), a proposta busca tornar o estudante protagonista do processo de aprendizagem, promovendo o desenvolvimento do raciocínio lógico, do pensamento computacional, da criatividade e da autonomia. O estudo será realizado na Escola Municipal Rural de Ensino Fundamental Água Mansa Coqueiros, em Rio Verde (GO), utilizando a plataforma Scratch e outros recursos tecnológicos gratuitos para o desenvolvimento de jogos matemáticos. Espera-se que a experiência contribua para aumentar o engajamento dos estudantes, melhorar o desempenho acadêmico e favorecer uma aprendizagem significativa, integrando conceitos matemáticos, programação e resolução de problemas de forma prática, colaborativa e contextualizada.

Palavras-chave: Matemática Inteligente; Jogos digitais; Metodologias ativas; Pensamento computacional; Ensino Fundamental.