

AVENTURAS DIGITAIS MATEMÁTICAS: EXPLORANDO O ENSINO LÚDICO

SOUZA, S. C.¹, SIEDLER, M. S.², CARDOSO, R. C.³

¹ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – stefanycsouza26@gmail.com

² Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – siedler@gmail.com

³ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Pelotas – RS – Brasil – rafaelcardoso@ifsul.edu.br

RESUMO

O projeto "Aventuras Digitais Matemáticas" foi desenvolvido para ensinar conceitos matemáticos de maneira lúdica e envolvente, utilizando tecnologia para modernizar o tradicional Material Dourado criado por Maria Montessori. Através de um ambiente digital, integramos a gamificação com 12 níveis progressivos, começando pela representação numérica e avançando para operações como soma e subtração. A ludicidade é o ponto central do projeto, tornando o aprendizado uma experiência prazerosa. Ao unir diversão e ensino, o jogo desperta a curiosidade natural das crianças, incentivando-as a explorar a matemática de forma mais atrativa e estimulante. O uso de blocos digitais, junto à progressão dos níveis, cria desafios adequados às diferentes etapas da aprendizagem, transformando o abstrato em concreto e garantindo uma evolução contínua no desenvolvimento do pensamento lógico. Além disso, por ser um jogo, essa ferramenta pode se expandir para além da sala de aula, permitindo a participação dos pais no processo educativo. Jogar em casa torna a matemática uma atividade colaborativa, reforçando o apoio familiar e fortalecendo o vínculo entre pais e filhos no estudo. Os professores também se beneficiam ao utilizar o jogo como uma ferramenta didática para revisar conteúdos de forma dinâmica, proporcionando uma interação entre os alunos. Ao focar na ludicidade e no universo das crianças, "Aventuras Digitais Matemáticas" transforma o aprendizado em uma experiência divertida e envolvente. Com o uso criativo da tecnologia, o projeto conecta o ensino à realidade dos pequenos, tornando a matemática uma jornada leve e cheia de descobertas.

Palavras-chave: Ludicidade, gamificação, aprendizado, tecnologia, matemática.