

# A IMPLEMENTAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NAS TURMAS DE 7º AO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Dulyelthon Souza da Silva <sup>1</sup>  
Maria Elaine Farias Sousa <sup>2</sup>  
José Eduardo França dos Santos <sup>3</sup>  
Ancelmo Frank Coelho Castro <sup>4</sup>

## RESUMO

O uso de tecnologias tem se tornado cada vez mais frequente dentro das escolas, sendo de muita relevância educativa. Alguns indivíduos lutam para se adaptar a esses novos desenvolvimentos, especialmente no setor educacional, onde a maioria das instituições primárias não oferece disciplinas relacionadas à informática. O projeto tem o objetivo principal de explorar novas ideias sobre como incorporar a tecnologia na sala de aula, aprimorando o ensino-aprendizagem por meio da multidisciplinaridade, introduzindo os conteúdos de forma prática aumentando o interesse dos alunos. Sendo assim, a metodologia proposta envolveu o laboratório da escola estadual Aldinar Gonçalves de Carvalho, no município de Araguatins-to, onde foi inserido o projeto, para aplicação de aulas práticas com o uso de computadores com a inserção do sistema “Word Wall” onde foi possível trabalhar a disciplina de história, e o App “Mestre da Matemática” onde foi possível trabalhar a disciplina de Matemática. Por fim, os resultados obtidos durante esse trajeto se mostraram significativos, já que os jogos digitais como ferramenta de aprendizado foram eficazes e envolventes para que os estudantes ficassem físsurados com as telas. Por tanto, nesse processo de ensino, os alunos foram avaliados regularmente por meio da sua evolução das análises práticas dentro da sala, com o uso de provas através das atividades. Em suma, pode-se concluir que o projeto teve grande influência no desenvolvimento dos alunos, devido aos elementos utilizados de forma necessária para atingir um êxito no ambiente educacional. Em outras palavras, foi possível compreender que dentro da sala de aula os estudantes podem aprender brincando e utilizando meios digitais para disseminar informações de cunho importantíssimo para estimular a curiosidade fazendo-o aprender de forma fascinante.

**Palavras-chave:** Tecnologia, Ensino-aprendizagem, Multidisciplinaridade, Jogos Digitais, Educação.

---

<sup>1</sup> Graduando pelo Curso de Licenciatura em Ciências da Computação do Instituto Federal do Tocantins - IFTO, [Dulyelthon.silva@estudante.ifto.edu.br](mailto:Dulyelthon.silva@estudante.ifto.edu.br);

<sup>2</sup> Graduando pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal do Tocantins - IFTO, [maria.sousa35@estudante.ifto.edu.br](mailto:maria.sousa35@estudante.ifto.edu.br);

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências da Computação do Instituto Federal do Tocantins – IFTO, [jose.santos11@estudante.ifto.edu.br](mailto:jose.santos11@estudante.ifto.edu.br);

<sup>4</sup> Docente ,orientador, Mestre, Instituto Federal do Tocantins(IFTO), Campus Araguatins, [ancelmocastro@ifto.edu.br](mailto:ancelmocastro@ifto.edu.br);