A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS COMO UMA NOVA ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA EM ALUNOS COM DISCALCULIA.

Edson Luis Bruxel1, Cristiane da Silva Stamberg2

1Aluno do Curso Superior de Licenciatura em Computação – INSTITUTO FEDERAL FARROUPILHA, Santo Ângelo- RS, Brasil. E-mail: edson.bruxel@hotmail.com.br

2Professora do Instituto Federal Farroupilha Campus Santo Ângelo – INSTITUTO FEDERAL FARROUPILHA, Santo Ângelo - RS, Brasil. E-mail: cristiane.stamberg@iffarroupilha.edu.br

...

**RESUMO:** O presente artigo faz parte de um projeto de pesquisa e, em desenvolvimento desde 2018, no Instituto Federal Farroupilha – *Campus* Santo Ângelo, sobre a temática de pesquisar e desenvolver ferramentas inovadoras, tanto digitais quanto concretas, para o ensino da matemática em crianças diagnosticadas com Discalculia. A progressão escolar das crianças que possuem necessidades educativas especificas, está diretamente ligada a criação de novos meios educacionais que propiciem o ensino e a aprendizagem. A tecnologia, através dos jogos digitais, surge como uma nova tendência de ferramentas educacionais que visam contribuir para uma aprendizagem mais próxima do “mundo virtual e tecnológico”, mundo esse, no qual os alunos estão inseridos de forma interativa e dinâmica. Conclui-se que ao inserimos os jogos digitais no contexto de sala de aula, através de um embasamento teórico, estamos construindo meios pedagógicos que se transformam em ferramentas que visem um desenvolvimento pleno dos alunos em sala de aula.

**Palavras Chaves:** Inovação, Interatividade, Ludicidade.

**ABSTRACT:** This article is part of a research project and, under development since 2018, at the Instituto Federal Farroupilha - Campus Santo Ângelo, on the theme of researching and developing innovative tools, both digital and concrete, for teaching mathematics in children diagnosed with Dyscalculia. The school progression of children with specific educational needs is directly linked to the creation of new educational means that provide teaching and learning. Technology, through digital games, appears as a new trend of educational tools that aim to contribute to a learning process closer to the “virtual and technological world”, a world in which students are inserted in an interactive and dynamic way. It is concluded that by inserting digital games in the classroom context, through a theoretical basis, we are building pedagogical means that are transformed into tools that aim at the full development of students in the classroom.

**Keywords:** Innovation, Interactivity, Playfulness.