



## Jogo Educacional para Estimulo da Aprendizagem da Matemática

Raphael Garbim De Almeida Tiritan <sup>1</sup>. Vinicius Santos Andrade<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Estudante de Ciência da Computação - Centro de Ciências Exatas - UNISAGRADO

[rtiritan@gmail.com](mailto:rtiritan@gmail.com)

<sup>2</sup>Orientador – Centro de Ciências Exatas - UNISAGRADO

[vinicius.andrade@unisagrado.edu.br](mailto:vinicius.andrade@unisagrado.edu.br)

Tipo de Pesquisa: Iniciação Científica - PIBIC

Área do conhecimento: Exatas – Ciência da Computação

À medida que a tecnologia continua a evoluir, tornou-se comum a utilização de sistemas computacionais em diversas esferas, incluindo a educação. Além disso, a integração da tecnologia com abordagens pedagógicas ativas oferece a oportunidade de transformar atividades que os estudantes muitas vezes consideram monótonas ou fatigantes em experiências mais dinâmicas e agradáveis para eles. Diante dessa realidade, o trabalho apresenta a proposta de um jogo educacional para auxiliar o ensino de conteúdos da área da matemática, sendo um aplicativo para plataforma mobile.

**Palavras-chave:** Jogo sério. Ensino. Matemática. Educação.