

## RESUMO

Esta monografia versa sobre a utilização dos jogos eletrônicos no ensino de matemática, visto que as tecnologias são ferramentas imprescindíveis no processo de aprendizagem desta ciência. Busca-se saber qual a importância da utilização dos jogos matemáticos enquanto processo didático pedagógico de aprendizagem. E, para alcançar este fim, O presente trabalho, divide-se em três seções, onde na primeira é feito um resgate exploratório sobre as tecnologias. Na segunda seção discorre-se sobre a relação dos jogos eletrônicos no ensino de matemática. Na terceira seção são apresentadas sugestões do uso de multimeios diversos para qualificar o ensino de matemática. Com isso espera-se uma maior aproximação do professor com seus alunos, que nos dias atuais buscar as mídias e não mais ao professor para dirimir suas dúvidas. É senso comum recorrente que a didática utilizada pela maioria dos docentes, em nada atraente, e que pouco consegue fazer frente ao uso de tecnologias educacionais, pois a evolução do ensinar precisa estabelecer conexões novas para que os alunos possam alcançar os objetivos propostos pelos professores em suas aulas, favorecendo para que o aluno aprenda algo em sala de aula. Diante de um aluno que tem fascínio pelo mundo tecnológico o professor precisa ser o provedor do conhecimento e ter a ousadia de provocar a curiosidade do seu aluno fazendo uso das tecnologias, tais como vídeos, programas educacionais livres, aplicativos diversos, jogos matemáticos, entre outros. Por fim, o grande desafio imposto ao ensino da matemática é trazer para a sala de aula as vivências das ruas, das praças, das *lan houses* e de todos os espaços de encontros que os alunos frequentam, apoiando-se nos recursos tecnológicos disponíveis, o que certamente desmistificará o ensino da matemática e a transformará na ciência que ajuda a compreender o mundo a sua volta visto que ela é utilizada a todo momento.

Palavras Chave: Tecnologias. Ensino. Matemática.