



APRENDENDO MATEMÁTICA A PARTIR DE JOGOS DIGITAIS

Tecnologias da Informação e Comunicação e Educação Matemática (TICEM) – GT 06

José GENILSON DA COSTA
Universidade Federal Rural do Semi - Árido
genilson.ce.rn@hotmail.com

RESUMO

A proposta aqui apresentada é a de um relato sobre a execução de jogos (digitais) no processo de ensino-aprendizagem da matemática. Apresentaremos e discutiremos atividades que foram exploradas com o uso desse recurso, abordando a inserção das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no contexto da Educação Matemática, a partir da exploração de Jogos Digitais nas aulas de Matemática. Apontaremos a contribuição desse recurso digital como recurso didático aliado a estratégias pedagógicas que venham dinamizar o processo de ensino e potencializem a aprendizagem, visto que a maioria das escolas possuem laboratórios de informática que, muitas vezes, são pouco utilizados, principalmente no que se refere ao uso das ferramentas digitais como recurso didático para o ensino dos conteúdos específicos dos componentes curriculares. O aprender com ferramentas tradicionais está se tornando cada vez mais “arcaico” na forma de buscar o incentivo para alunos que tanto evoluiu sua forma de pensar, assim tornou-se indispensável o uso de tecnologias para o auxílio do ensino. A importância dos jogos na Educação Matemática vem sendo questionada há algum tempo, porém, muitos educadores ainda desconhecem a eficácia desse recurso na sala de aula. A diversidade de situações que os jogos digitais proporcionam, favorece o avanço do conhecimento dos educandos perante situações-problema, propiciando a aquisição de muitas habilidades que ajudará muito na formação do indivíduo. O uso de jogos digitais como suporte no ensino da matemática é útil em todos os níveis de ensino, com jogos matemáticos auxiliando o educador, torna-se uma ferramenta produtiva e facilitadora na aprendizagem de conceito e estruturas curriculares, além de se fazer produtivo ao aluno, desenvolvendo o raciocínio lógico e a capacidade de resolver situações – problemas. Assim o conteúdo matemático que antes era cansativo se transformará atrativo e desafiador quando esses conceitos são aplicados através de um jogo digital, no entanto os jogos digitais devem ser nítidos e a atividade desafiadora para o educando. A experiência foi vivenciada através do projeto PIBID – UFERSA, em uma escola de ensino fundamental na cidade de Mossoró – RN, o projeto é constituído a partir do ensino da matemática através de jogos digitais como uma ferramenta para uma melhor absorção do conteúdo lecionado em sala de aula, fazendo com que o aluno desenvolva e adquira uma melhor visão com a matemática. Os jogos foram aplicados com a supervisão de dois pibidianos e o professor de matemática, de acordo com o conteúdo que os alunos estavam estudando. Durante esse período, foi observado que o uso de jogos digitais pode se tornar uma poderosa ferramenta no ensino da matemática, desde que seja utilizada com fins educacionais, desenvolvendo o pensamento lógico, curiosidade, criatividade, e habilidades como a comunicabilidade e interação social.



Trabalhando Matemática: percepções contemporâneas

18, 19 e 20 de Outubro

João Pessoa, Paraíba.



2012

Palavras - chaves: matemática, jogos digitais, educação matemática, jogos matemáticos.

Referências

MELO, DIÓGENES M. BEZERRA. Jogos Digitais e Objetos de Aprendizagem no ensino da Matemática In: II ENCONTRO REGIONAL EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA. 2011. Mossoró - RN.

ABREU, A. CARDOSO. O uso de Softwares na Aprendizagem da Matemática In: II ENCONTRO REGIONAL EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA. 2011. Cuiabá - MT.

MARIA DA LUZ LIRA MARTINS. Jogos Digitais no Ensino da Matemática. Disponível em:<http://artigos.netsaber.com.br/resumo_artigo_2590/artigo_sobre_jogos_digitais_no_ensino_da_matematica>. (16/09/2012)

MARCOS NOÉ. A Importância dos Jogos no Ensino da Matemática. Disponível em:<<http://educador.brasilecola.com/estrategias-ensino/a-importancia-dos-jogos-no-ensino-matematica.htm>>. (18/09/2012)

Logic Game – Mancala. Disponível em:<<http://www.mathplayground.com/mancala.html>>. (18/09/2012)