



CONEDU

Congresso Nacional de Educação
18 a 20 de Setembro de 2014

A MATEMÁTICA E OS JOGOS DIGITAIS.

Zuleide Felix Ribeiro - UEPB

Dilsa Beserra Cabral - UEPB

Lucélia Basilio da Nobrega – UEPB

Maria Lúcia Serafim - UEPB

O presente texto aborda a questão da aplicação de jogos educativos online como ferramenta de estímulo, para despertar na criança a curiosidade na busca por novos saberes, bem como, sensibilizar educadores quanto a importância da informática como recurso que pode ser incorporado a sua prática no ensino da matemática. Utilizamos como objeto de pesquisa o jogo Feche a caixa, para trabalhar com alunos do 2º e 3º ano das séries iniciais do Ensino Fundamental I. O Jogo tem por objetivo um conjunto de resultados numéricos referentes à adição, fechando o maior número de caixas, perdendo o mínimo de pontos. É um jogo online, acessado através de sites de busca, faz parte do conjunto de jogos educativos da revista Nova Escola. Através do cálculo mental, o jogo apresenta diferentes possibilidades de adição para obter o mesmo resultado e agrupamentos para adicionar mais de uma parcela.

Observamos haver uma apatia natural de boa parte dos educandos pela disciplina de matemática e foi que nos despertou o interesse em pesquisar novas atividades que pudessem proporcionar maior interação entre a criança e a disciplina. Quebrando assim o estigma atribuído a mesma.

Entendemos que o cálculo mental ajuda a compreender o sistema de numeração e as propriedades das operações. Ele deve ser valorizado como uma nova possibilidade de fazer contas. Além dos objetivos matemáticos os jogos educativos podem propiciar ao educando objetivos indiretos como: memória visual, auditiva e sinestésica, orientação temporal e espacial, coordenação motora ampla e fina, percepção auditiva e visual, raciocínio lógico-matemático, expressão linguística oral e escrita, planejamento e organização.



A matemática faz parte do dia a dia e está presente em quase tudo. Muito do que se refere a nossa identidade como ser humano, está relacionado aos números como nossa idade, números de documentos, número do sapato, número da matrícula na escola, nosso telefone, nosso endereço. Ao identificar tais fatores a criança irá compreender o mundo a sua volta e a real função dos números. Ao aprender a calcular, contar, medir, comparar, resolver problemas, analisar, organizar e interpretar informações irá desempenhar suas funções de cidadania plena.

O jogo educativo deve ser utilizado como estratégia pedagógica, além de ser um instrumento importante para a aquisição do conhecimento, pode ser uma maneira de mostrar aos alunos que ganhar ou perder faz parte da vida.

Com tantas inovações tecnológicas, é inaceitável que educadores mantenham práticas pedagógicas tradicionais, sejam apenas transmissores de conhecimento. A linguagem digital, muda a forma de agir e pensar dos alunos nos dias atuais, com isso os professores tem mais uma ferramenta que os ajudará na transmissão de conhecimentos, introduzindo novas formas de incluir os conteúdos, nos espaços e tempo corretos, modificando a postura dentro das relações cotidianas. O professor pode criar formas de ensinar de modo simples, atraindo os alunos e incentivando-os a buscar novas formas de adquirir conhecimentos. Os jogos digitais podem facilitar a aprendizagem da matemática e essa é uma forma de estimular o gosto por seu aprendizado.

Palavras-chave: aprendizagem, matemática, jogos digitais.
