



## O USO DE JOGOS DIGITAIS COMO UM INSTRUMENTO DINAMIZADOR DA APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS MATEMÁTICOS

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

Yochallany Alves de Lima Rocha

Universidade Federal Rural do Semi-árido

*Yochallanyr.sid@hotmail.com*

Daniel Faustino L. de Souza

Universidade Federal Rural do Semi-árido

*danieltidus@gmail.com*

### RESUMO

Acredita-se na atividade lúdica como uma forma de ensino mais proveitosa. De acordo com VYGOTSKY (1989), “*os jogos propiciam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico influencia no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento*”. Este trabalho apresenta a atuação do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) na Escola Estadual Padre Dehon, no município de Mossoró-RN, no ano de 2011, com o ensino fundamental séries finais. A metodologia abordada pelo projeto visa a utilização de jogos digitais educacionais para o ensino de conteúdos matemáticos. Além disso, um dos pontos principais do programa é incluir alunos da licenciatura em Matemática da UFRSA no ambiente escolar a fim de que possam acompanhar de perto o processo de ensino-aprendizagem e desenvolver suas capacidades como profissionais de educação. Os jogos educacionais são uma alternativa de ensino e aprendizagem e ganham popularidade nas escolas. Sua utilização deve ser adequada pelos professores como um valioso incentivador para a aprendizagem, estimulando as relações cognitivas como o desenvolvimento da inteligência e das relações afetivas. Portanto, jogos educativos digitais usados em sala de aula podem auxiliar na aprendizagem.

A execução do projeto de jogos digitais na escola se deu através de uma série de etapas. Inicialmente foi feito um diagnóstico sobre a situação da escola através do mapeamento do perfil dos alunos, diagnóstico dos professores e da gestão escolar. Um dos fatores que motivaram a escolha da escola foi o baixo desempenho da escola em relação ao Índice de Desenvolvimento Educacional Brasileiro (IDEB). Em seguida começaram as observações e registros de aulas, por parte dos licenciandos, com o objetivo analisar a metodologia utilizada pelos professores em sala de aula e preparar os licenciandos para o planejamento e escolha de conteúdos matemáticos a serem abordados nas aulas práticas com o auxílio dos jogos digitais. Através das aulas práticas podemos observar uma motivação por parte dos alunos em meio a utilização de jogos digitais como ferramenta para o aprendizado de conteúdos em sala de aula. Tal característica nos permitiu observar o que é relatado por (MOURA, 1996, p. 80), “*A criança, colocada diante de situações lúdicas, aprende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, aprende também a estruturar a matemática presente*”.



## Trabalhando Matemática: percepções contemporâneas

18, 19 e 20 de Outubro

João Pessoa, Paraíba.



2012

O planejamento e registro das aulas práticas permitiram aos licenciandos acompanharem de perto as disparidades que ocorrem em meio à execução da aula prática, causando um melhoramento continuado na metodologia aplicada, associada ao uso dos jogos em sala de aula. Por parte dos alunos, foi percebida uma melhoria na percepção do conteúdo matemático, quando aliado a abordagem lúdica do jogo. Foi observada uma melhora no comportamento dos mesmos ao se prenderem ao desafio que o jogo impõe, e conseqüentemente um desempenho avaliativo positivo, aliado a uma melhor compreensão dos conteúdos. Concluímos que projetos desta natureza desempenham um papel importante no processo de ensino, visto que é no lúdico que as crianças procuram aprender mais. Do ponto de vista do profissional de educação, a utilização de metodologias diferenciadas de ensino permite a formação de profissionais com uma visão diferenciada, verdadeiros pesquisadores que sempre estão procurando se renovar garantindo uma melhoria continuada no processo de ensino.

**Palavras - chaves:** Jogos digitais, Lúdico, Educação Matemática.

### Referências

MOURA, 1996, p. 80;

VYGOTSKY, L. “*A formação social da mente*”. São Paulo: Martins Fontes, 1984.