

DA DIVERSÃO AO APRENDIZADO: Tabuada Pack-Man e Minecraft no ensino fundamental

Autor(res)

Angelica Da Fontoura Garcia Silva
Evelynne Camylle De Carvalho Macedo

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

UNIVERSIDADE PITÁGORAS UNOPAR ANHANGUERA

Resumo

O ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental demanda estratégias que articulem motivação e aprendizagem significativa. Os jogos digitais configuram-se como recursos pedagógicos capazes de favorecer o raciocínio lógico, a resolução de problemas e o engajamento dos estudantes, conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Este artigo analisa dois jogos digitais sob a ótica da educação matemática: o Tabuada Pack Man, criado com finalidade pedagógica, e o Minecraft, originalmente recreativo, mas com potencial de adaptação escolar. A pesquisa, de abordagem qualitativa e caráter descritivo, baseou-se em partidas práticas e na classificação de jogos proposta por Lemes, Cristovão e Grando. Os resultados apontam que o Tabuada Pack Man se destaca na fixação das operações fundamentais, enquanto o Minecraft possibilita a construção de aprendizagens contextualizadas e colaborativas em conceitos como geometria, medidas e proporcionalidade. Conclui-se que, mediados por práticas docentes intencionais, ambos ampliam as possibilidades de ensino da Matemática, promovendo experiências de aprendizagem significativa e alinhadas às competências da BNCC.

Agência de Fomento

FUNADESP-Fundação Nacional de Desenvolvimento do Ensino Superior Particular