

JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE MATEMÁTICA: UMA ABORDAGEM PARA OS ANOS INICIAIS

Autor(res)

Nielce Meneguelo Lobo Da Costa
Ivanise Franco Pereira

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

UNIVERSIDADE ANHANGUERA DE SÃO PAULO - UNIAN

Resumo

Este estudo contempla plataformas educacionais e jogos disponíveis para ensino de Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (EF) considerando sua utilidade para o aprendizado, pelas características motivacionais, tais como ludicidade e interação. Com eles a criança testa conhecimentos da disciplina e estabelece relações de acordo com sua faixa etária, enquanto explora simulações de problemas reais respeitando um contexto específico. Partimos do pressuposto de que metodologias de ensino de matemática inovadoras com recursos digitais quando inseridas em sala de aula pelo professor auxiliarão os estudantes a desenvolverem competências e habilidades construindo referenciais ao longa da vida escolar.

A fundamentação teórica pertinente a jogos digitais sérios como recursos tecnológicos para ensino e aprendizagem está em Abt (1970) com finalidade educativa, diferente de entretenimento, e Sawyer e Zyda (apud Djaouti et. al., 2011) que atualizam e ampliam tal definição para o contexto atual, bem como no Modelo TPACK de Mishra e Koehler (2006), quanto a conhecimentos para o ensino com tecnologias.

Os processos de ensino demandam uma variabilidade de situações enfrentadas pelo professor na práxis educativa que quando atreladas a tecnologia resultam em conhecimentos diferentes, mais amplos, abrangentes proporcionando novas relações, experiências, significados e entendimentos. Ou seja, no âmbito educacional, identificar potencialidades e restrições das tecnologias está relacionada à intencionalidade pedagógica do professor e nesse contexto, de acordo com Mishra e Koehler (2006), conhecimentos de Tecnologia, Pedagogia e Conteúdo são domínios que se integram dando origem ao Conhecimento Pedagógico Tecnológico do Conteúdo (Technological Pedagogical Content Knowledge) que vai além de todos os seus componentes. É esse o tipo de conhecimento a ser mobilizado pelo professor para ensinar com tecnologia que nos interessa e que deve ser aplicado, de modo a levar o aluno a “pensar com” tecnologia e a construir seus conhecimentos. Cabe ao professor conhecer com propriedade a tecnologia que será utilizada como instrumento com fins educacionais para desenvolver as potencialidades do que se pretende ensinar.

Assim, na pesquisa o objetivo foi identificar, a partir de plataformas educacionais, jogos digitais para subsidiar o ensino de matemática nos anos iniciais do EF.