JOGOS DIGITAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

Autor(res)

Nielce Meneguelo Lobo Da Costa
Hugo Araujo Miranda
Janaina Barboza Ramos

Categoria do Trabalho

Pós-Graduação

Instituição

UNIVERSIDADE ANHANGUERA DE SÃO PAULO - UNIAN

Introdução

Jogos digitais para ensino da matemática podem ser uma importante ferramenta para o professor, adicionando esse recurso em sua prática docente ele pode inovar a aula e motivar os alunos. Com a facilidade de acesso a jogos e plataformas digitais e, ainda, considerando que ludicidade, desafios e regras são características importantes dos jogos, ao utilizar esse recurso, com planejamento e estruturando a aula para que o aluno perceba os conceitos matemáticos, os resultados podem ser significativos. Segundo Leitão(2013) o uso de jogos motiva e ajuda os estudantes a construírem novos conhecimentos e a desenvolverem habilidades de uma forma que seria difícil viabilizar no ensino tradicional. A formação continuada de professores pode possibilitar meios e recursos para que o uso dos jogos digitais seja mais frequente na prática de ensino de matemática. Este resumo é um recorte de uma pesquisa em andamento e o foco será nas possibilidades para a prática com jogos no Ensino Fundamental e Médio.

Objetivo

Identificar as possibilidades de inserção de metodologias de ensino com jogos digitais na prática docente (para a atuação na Educação Básica).

Material e Métodos

A Pesquisa maior que subsidia este artigo, se desenvolve com metodologia qualitativa, uma vez que as questões investigadas não se estabelecem mediante a operacionalização de variáveis, sendo, outrossim, formuladas com o objetivo de investigar os fenómenos em toda a sua complexidade e em contexto natural (BOGDAN, 1994). Os procedimentos de coleta de dados durante a formação foram: questionário de entrada, observações, discussões sobre as sessões de formação e questionário de saída. A formação foi desenvolvida com 8 professores que lecionam matemática na Educação Básica. Foram quatro sessões: 1ª) Plataformas de jogos online, 2ª) Jogos para Ensino Fundamental, 3ª) Jogos para Ensino Médio e 4ª) Jogos com erros conceituais. Em cada sessão houve momentos de discussão e reflexão dos professores.

Resultados e Discussão

Durante o processo formativo os professores navegaram pelas plataformas de jogos, conheceram jogos para o

Ensino Fundamental e Médio. Nenhum professor conhecia as plataformas apresentadas e eles apontaram dificuldades em relacionar jogos matemáticos com conteúdos trabalhados nas séries que lecionam. Após as sessões de jogos para o ensino fundamental e médio, destacaram preocupação em utilizar jogos digitais e os alunos entenderem como brincadeira, mas não descartaram sua utilização. Nos jogos do ensino médio identificaram a necessidade da mediação durante o desenvolvimento do jogo, foi a primeira vez que os professores citaram o termo mediação. As reflexões tiveram foco na maneira de utilizar os jogos em sua prática docente. Para eles a aula deve iniciar com prévia explicação do conteúdo, aplicação do jogo e fechamento da aula relacionando o conteúdo. Outra possibilidade foi o professor participar ativamente do jogo, relacionando o conteúdo com a aplicação apresentada no jogo.

Conclusão

Ao longo de todo processo formativo identificamos possibilidades e metodologias para utilização de jogos digitais no ensino da matemática, vale ressaltar: planejamento, explicação prévia dos conteúdos e fechamento da aula após aplicações dos jogos foram pontos citados como imprescindíveis para inserção dos jogos na prática docente.

Referências

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. Investigação qualitativa em Educação: fundamentos, métodos e técnicas. In: Investigação qualitativa em educação. Portugal: Porto Editora, 1994, p. 15-80. Disponível em:< https://www.academia.edu/6674293/Bogdan_Biklen_investigacao_qualitativa_em_educacao>

LEITÃO, Rui Manuel Vieira. Aprendizagem baseada em jogos: realidade aumentada no ensino de sólidos geométricos. Lisboa: Universidade Aberta, 2013 Disponível em: <file:///E:/Artigo/Marcado%20TMEGA_RiuLeit%C3%A3o.pdf>