

JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS: UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA

Área temática: Matemática
Forma de apresentação: Oral
Resultado do trabalho: Final

Elisiane dos Santos Ávila²⁵; Lucieli Martins Gonçalves²⁶

RESUMO:

A presente pesquisa tem como objetivo investigar os jogos digitais pedagógicos como estratégia de ensino nos anos finais do Ensino Fundamental e uma investigação com futuros professores, envolvendo um jogo criado pela autora. O referencial teórico aborda, as tecnologias na educação, formação de professores, uso do celular, Tablet e computador, o uso das tecnologias para a aprendizagem, acesso à internet e jogos digitais educacionais. A metodologia utilizada é qualitativa e apresenta uma análise bibliográfica de cunho exploratório, já que tem por objetivo propiciar uma visão geral, de tipo aproximativo, em relação a um determinado fato. Para complementar o desenvolvimento da pesquisa, foram convidados os estudantes do componente de Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Matemática I, do curso de Licenciatura de Matemática das Faculdades Integradas de Taquara (Faccat), para jogar o jogo desenvolvido pela autora e em seguida responder um questionário para fazer a análise do mesmo. Os resultados foram excelentes, onde mais de 90% dos participantes utilizariam o jogo com os seus alunos, pois não necessita de muitos conhecimentos técnicos, fazendo com que se sintam confiantes ao utilizá-lo, uma vez que o professor tem como função, auxiliar o aluno de forma mais completa na utilização das tecnologias e não apenas como meio de comunicação e lazer, sempre buscando garantir um processo real de aprendizagem.

Palavras-Chaves: Jogos. Educação. Tecnologias.

Referências:

KUBIAKI, Cristiane Schaffer. **O uso dos jogos eletrônicos no ensino da matemática no período de transição entre ensino fundamental I e II.** 2015. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/134019/000979596.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 13 de mar. 2021.

CHAGAS, Karina Eger Nienkötter. **A cultura digital e a utilização de jogos no ensino de matemática nos anos finais do ensino fundamental e ensino médio.** 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/168767/TCC-Chagas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 06 de mar. 2021.

SOUZA, Marcelo Pereira. **Perspectiva Quali-Quanti no Método de uma Pesquisa.** 2018. Disponível em: <<https://eventos.set.edu.br/enfope/article/viewFile/8668/4096>>. Acesso em: 29 de maio 2021.

²⁵ Acadêmica das Faculdades Integradas de Taquara - FACCAT. elianeavila@sou.faccat.br

²⁶ Orientadora. Faculdades Integradas de Taquara - FACCAT. lucielidescovi@faccat.br