

Uma Proposta Educativa para as Aulas de Matemática com o uso do Jogo Educativo Computacional “Avançando com a Matemática!”

Aline Pereira de Queiroz Ferreira¹

Roberta Flavia R. R. Vasconcellos²

Eline das Flores Victor³

É notável que haja uma busca constante por diversas maneiras de aprimorar o ensino e deixar principalmente as aulas de Matemática mais prazerosas. Entende-se que essa busca tenha o intuito de construir um ambiente de aprendizagem⁴, fazendo com que o processo de ensino e aprendizagem do aluno nas aulas de Matemática tenha relevância na compreensão do conteúdo ensinado na disciplina em questão. É fundamental construir neste ambiente de aprendizagem um diálogo entre os alunos e professores. Ouvir e analisar o que alunos têm a dizer é construir uma relação de respeito, dando espaço para que eles expressem seus sentimentos, além de poder compartilhar saberes e ideias. É importante que a escola esteja “antenada”⁵ quanto às necessidades da sociedade. Um ambiente educacional com recursos tecnológicos⁶ poderá inspirar profundas transformações no modo de organizar o processo de ensino, facilitando a elaboração de novas metodologias em sala de aula e o aluno através dessa nova metodologia, poderá receber retornos de todas as tarefas que executa, além de trocar informações com seus amigos e realizar novas experiências neste mundo virtual (Llano e Adrián, 2006). Dentre todos os recursos tecnológicos, esta pesquisa atenta-se para o jogo educativo computacional. Acreditamos que o uso do jogo educativo computacional possa ser

¹ Mestranda do Programa em Ensino das Ciências da Universidade do Grande Rio – UNIGRANRIO – apqferreira@yahoo.com.br

² Professora Doutora do Programa de Mestrado em Ensino das Ciências da Universidade do Grande Rio – UNIGRANRIO – roberta.vasconcellos@unigranrio.edu.br

³ Professora Doutora do Programa de Mestrado em Ensino das Ciências da Universidade do Grande Rio – UNIGRANRIO – elineflores@hotmail.com

⁴ Para Almeida (1999), “ambiente de aprendizagem é a prática pedagógica por meio do desenvolvimento de projetos é uma forma de conceber educação que envolve o aluno, o professor, os recursos disponíveis, inclusive as novas tecnologias, e todas as interações que se estabelecem nesse ambiente”.

⁵ Antenada neste sentido diz respeito a estar receptivo, procurar saber as necessidades da sociedade.

⁶ “Recursos Tecnológicos são produtos da tecnologia, qualquer objeto criado para facilitar o trabalho humano. Portanto, a roda, o machado, utensílios domésticos, televisão, telefone, trator, relógio, são recursos tecnológicos, assim como motores, engrenagens, turbinas, cabos e satélites”. (BRASIL, 1998)

um recurso lúdico⁷ que venha aumentar o interesse do aluno pela disciplina de Matemática, porém para que esse processo ocorra é fundamental um planejamento usando novas estratégias que motivem e desafiem o aluno. Para que esta pesquisa fosse realizada, desenvolvemos como produto educacional um tabuleiro virtual, o jogo educativo computacional “Avançando com a Matemática!” o qual pode ser acessado através do link www.avancandocomamatematica.com.br. Através dele os alunos foram envolvidos em atividades que abordavam situações problemas multiplicativas, os permitindo analisar e desenvolver cada situação durante toda a ação do jogo. Nesta pesquisa, a qual ainda se encontra em andamento, pretendemos investigar se o jogo educativo computacional “Avançando com a Matemática!” é uma ferramenta tecnológica que contribui para a motivação do aluno na disciplina de Matemática, conduzindo-o às ações com entusiasmo e empenho. A pesquisa foi aplicada no mês de junho de 2015 para treze alunos do 5º ano do Ensino Fundamental de uma Escola Particular do bairro de Campo Grande na Zona Oeste do Estado do Rio de Janeiro. Ter compromisso em elaborar situações educativas que venham a tirar proveito do jogo educativo computacional, poderá elaborar meios de aprendizagens mais eficazes, porém, é fundamental que o educador saiba tomar decisões ao utilizar essa metodologia, afinal antes de utilizar o jogo educativo computacional como proposta metodológica, ele deve avaliar e conhecer o jogo para então verificar o que cada criança necessita aprender, para só então avaliar se este jogo irá atingir o objetivo proposto. Um jogo educativo computacional quando interativo, poderá permitir ao aluno uma participação e apresentação dos resultados de suas próprias ações, aguçando a sua criatividade dando apoio a uma criação das estruturas cognitivas do aluno (VALENTE, 1995).

Palavras-chave: Recursos Tecnológicos. Jogos Educativos Computacionais. Motivação. Operações Fundamentais.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Projeto:** uma nova cultura de aprendizagem. PUC/SP, 1999. Disponível em: <<http://www.proinfo.gov.br/didatica/testosie/txprojeto.shtm>>. Acesso em: 20 de maio de 2015.

⁷ “Uma proposta lúdica faz com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento”. (DALLABONA; MENDES, 2004)

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Tecnologias da Comunicação e Informação**. Brasília: MEC / SEF, 1998.

BZUNECK, J. A. A Motivação do Aluno: aspectos introdutórios. In Boruchovitch, E.; Bzuneck, J.A. (orgs.). **A Motivação do Aluno: contribuições da Psicologia contemporânea**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004, p.9-36.

DALLABONA, S. R.; MENDES S. M. S. O lúdico na educação infantil. **Revista de divulgação técnicocientífica** do ICPG. Santa Catarina, v. 1, n.4, 107-112, jan./mar. 2004.

GRANDO, Regina Célia. **O Conhecimento Matemático e o Uso de Jogos em Sala de Aula**. Campinas, SP, 2000. 239p. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação, UNICAMP.

LLANO, José Gregório de.; ADRIÁN, Mariella. **A Informática Educativa na escola**. São Paulo: Loyola, 2006.

VALENTE, José Armando. **Diferentes usos do Computador na Educação**, (1995) Disponível em: em: <<http://www.nied.unicamp.br/publicacoes/separatas/Sep1.pdf>>. Acesso em: 30 abr. 2015.