

ÁREA: EDUCAÇÃO
EIXO TEMÁTICO: ENSINO/APRENDIZAGEM

**OS JOGOS VIRTUAIS DE MATEMÁTICA NO PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM DE 1º AO 5º ANO**

Aline de Jesus Santiago¹

Fernanda Sousa Lima²

Fábio Bernardo da Silva³

RESUMO

O presente resumo tem como objetivo demonstrar a importância dos jogos virtuais e da plataforma de ensino Ava para a educação. O trabalho com essas duas ferramentas no ambiente de sala de aula pode possibilitar na construção de uma aprendizagem significativa que é marcada pelo fato o que o aluno já sabe e que pode ser o ponto de partida para novas ideias. Na disciplina de matemática através dos jogos virtuais o aluno não desenvolve somente cálculos como também atividades que faz com que se movimente, rabisque, argumente, cante entre outros. A interação do professor com o aluno é outro ponto de partida para esta aprendizagem, trabalhando a realidade do educando e as atividades que mais chamam a atenção deste modo. Estes mecanismos de aprendizagem resultam em estratégias que o aluno pode criar para a resolução dos problemas. Desta maneira os jogos e os ambientes virtuais podem concretizar a capacidade de raciocinar do aluno.

Palavras-chave: Jogos; aluno; aprendizagem; virtuais.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos o mercado da tecnologia está cada vez mais aquecido, no que se refere a educação temos a ferramenta de ensino aprendizagem Ava. Esta mesma é caracterizada por ser um sistema que propicia o desenvolvimento e distribuição de diversos conteúdos para cursos online e disciplinas semipresenciais, utilizada também na educação a distância.

O ambiente virtual ava é um espaço que pode possibilitar ao aluno a troca de informações com o intuito de ensino aprendizagem, este pode utilizar de diversas tecnologias de linguagens, sendo também um meio de interação entre professores e alunos. Quando se

refere a parte tecnológica, possui espaço de gerenciamento de senhas, cursos, turmas, atividades, alunos, acompanhamento de professores, chats entre outros.

Na disciplina de matemática este espaço tecnológico, buscar fornecer elementos básicos para a participação dos alunos no processo de ensino aprendizagem. Desta maneira o educando constrói a aprendizagem de forma significativa. Esta mesma é definida por Ausubel como um fator que influencia na aprendizagem, ou seja, é aquilo que o aluno já sabe ou o que pode funcionar como ponto de partida para as novas ideias.

Para a construção dessa aprendizagem seja efetiva, o professor pode trabalhar o segmento da realidade dos seus alunos. Desta maneira, o educando tem a possibilidade de não desenvolver somente cálculos matemáticos, mas outras atividades como: movimentar, brincar, rabiscar, conversar, cantar, colorir entre outros. Isto pode resultar no encorajamento do educando com o mundo a sua frente.

Em contrapartida o aprendizado da matemática pode ser construído pelo aluno por meio das atividades que chamam mais atenção em aprender. Fazendo com que ocorra o ligamento entre o que o educando já sabe fora do ambiente escolar. A instituição escolar precisa desenvolver uma linguagem matemática que possa apanhar aos alunos mecanismos que estimulem estratégias pedagógicas como os jogos virtuais.

Os jogos de computador são constituídos de um programa de entretenimento, esses mesmos oferecem diversos atrativos que chamam a atenção de muitas pessoas, principalmente crianças e adolescentes, tem como vantagem para a educação o processo de ensino e aprendizagem.

Estes jogos podem ser ferramentas educativas que podem dar apoio a pais e professores. Deste modo, os jogos virtuais podem estimular a criatividade do aluno por exemplo. As habilidades tecnológicas podem fluir como vantagem dos games, fazendo com que o aluno deixa de ser uma tabula rasa pelo fato de adquirir bagagem contextual.

Além do cunho educativo, esses jogos virtuais podem possibilitar um aprendizado divertido dentro do ensino de matemática, esses mesmo podem ser uma ferramenta de aprendizagem de grande importância com a utilidade de jogos que podem concretizar na capacidade das crianças em racionar e expor em prática as resoluções de problemas.

No ensino fundamental I nos últimos três anos os alunos podem trabalhar com jogos como o de completar a tabuada com o mínimo de tempo possível, florescendo o raciocínio

lógico e a agilidade. O labirinto da tabuada é um jogo no qual tem como objetivo testar os conhecimentos dos alunos quanto a multiplicação para fazer com que o mesmo chegue com a bola até a rede. Este mesmo pode ser aplicado nas series iniciais citadas a cima.

Este trabalho tem como objetivo relatar o uso do Ava e jogos virtuais no processo de aprendizagem dos alunos, incumbido na disciplina de matemática, fazendo com que esta seja uma ferramenta de trabalho para professores nas escolas.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para responder essa pergunta optou-se por utilizar da metodologia qualitativa com análise bibliográficas e virtuais. Estas mesmas tiveram como fundamento, esclarecer o uso de jogos virtuais e do Ava no processo de educação. Podendo possibilitar a construção desta aprendizagem e o aluno poderá adquirir a agilidade, concentração, raciocínio lógico entre outros.

Por fim os jogos virtuais e o Ava são ferramentas que o professor pode utilizar para o processo de interação professor e aluno, deste modo esses mesmos podem resultar no enriquecimento da aprendizagem do aluno.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durantes muitos anos os jogos virtuais e o Ava enfrentaram barreiras e bloqueios que fizeram com que no início de sua construção as escolas não aceitassem de portas abertas. Mudando este contexto, hoje eles são bem aceitos, mas com alguns cuidados relevantes que variam desde o processo de formação de professores despreparados para lidar com essas tecnologias e a uma boa estrutura escolar planejada para essa educação tecnológica.

Os jogos virtuais podem resultar em uma aprendizagem significativa do aluno. Obtendo por meio delas o desenvolvimento no raciocínio logico, concentração e agilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos virtuais é uma ferramenta que o professor pode utilizar nas salas de aula, deste modo este educador precisa estar habilitado para os trabalhos com os alunos nos ambientes escolares. A maneira como dever ser utilizado esses jogos variam um método para outro, na disciplina de matemática o professor pode trabalhar cálculos com a tabuada, adição, <http://www.evento.ajes.edu.br/educacao/>

subtração, divisão entre outros. Estes conteúdos podem ser trabalhados nos anos finais do ensino fundamental I.

Por tanto conclui-se que a matemática é de grande importância para o processo de educação do aluno, sendo ela permeada por meio de jogos e do ambiente virtual Ava. Podendo ser instrumento de diversão e educação.

REFERENCIAS

<https://www.edools.com/faq/o-que-e-ava/>

<http://www.nead.feituverava.com.br/index.php/faq/30-o-ambiente-virtual-de-aprendizagem>

<http://www.coahead.com.br/ambiente-virtual-de-aprendizagem/>

<https://www.estudiosite.com.br/site/educacao-a-distancia/ambiente-virtual-de-aprendizagem/>

<http://www.somatematica.com.br/artigos/a33/p8.php>

<http://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacoes/qual-importancia-ensino-matematica-basica.htm>

<https://www.infoescola.com/educacao-matematica/o-ensino-da-matematica-nas-series-iniciais/>

<http://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/a-importancia-dos-jogos-no-ensino-matematica.htm>