

ÁREA: EDUCAÇÃO
EIXOS TEMÁTICOS: INFORMÁTICA/ENSINO

**A EDUCAÇÃO LÚDICA DESENVOLVIDA POR JOGOS EDUCATIVOS
ONLINES COMO AUXILIADORES NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DO PRIMEIRO E SEGUNDO ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

RUSSO, Jaqueline Guedes¹

FERREIRA, Jhenneffer²

SILVA, Fabio Bernardo da³

RESUMO

A sociedade está em constante mudança em relação as tecnologias para a melhora da saúde e educação populacional, em consequência disto, as escolas buscam se adaptar a essa evolução inserindo o uso da educação virtual, por meio de jogos educativos. Deste modo o resumo tem como objetivos demonstrar a importância da inclusão de jogos educativos computadorizados com fins de desenvolver o aprendizado e as competências de cada aluno. Fazendo uso do método qualitativo de pesquisa por meio de livros, artigos e dissertações de pós-graduação. Em vista disso, foi possível perceber que o ensino por meio de jogos educativos online possibilita ao aluno uma maior participação e interatividade no ambiente escolar, trazendo para si um desenvolvimento interligando a tecnologia com o ensino da matemática.

Palavras chave: Matemática; Ambiente virtual; Jogos online.

¹ Acadêmica do curso de Pedagogia, bolsista do ProUni - AJES. jaquerusso10@hotmail.com

² Acadêmica do curso de Educação Física, bolsista ProUni – AJES. Jhenneffer1@outlook.com

³ Professor Fabio Bernardo da Sila****

INTRODUÇÃO

A sociedade está suscetível a constantes mudanças, dentre elas podemos citar o avanço das tecnologias em benefícios da saúde e da educação populacional (MORATORI, 2003).

Em consequência desta tecnologia, as escolas buscam se adaptar aos avanços decorrentes na sociedade, cabendo ao educador possibilitar alternativas que possam ser utilizadas, tendo a consciência de que cada pessoa possui uma competência, sendo esta diferente e variada de um indivíduo para outro.

Os professores buscam trabalhar os jogos educativos computadorizados, tendo como objetivos abranger a matéria pretendida por meio de jogos educativos lúdicos. Pois os jogos além de colaborar com o processo de ensino e aprendizagem ele cativa o aluno naturalmente (SILVEIRA E BARON).

Sendo assim, o resumo expandido tem como objetivo mostrar a importância de jogos educativos online para desenvolver a disciplina de matemática com crianças de primeiro e segundo ano do ensino fundamental I. Por meio dos recursos educativos utilizando a tecnologia e a internet possibilitando desenvolver com mais ênfase o aprendizado do aluno e suas diversas competências.

MATERIAIS E MÉTODOS

O método utilizado para desenvolver este trabalho, optou-se pela natureza qualitativa, buscando fundamentações em livros, artigos e dissertações de pós-graduação para auxiliar na elaboração desta temática. Sendo assim, o trabalho vem abordar sobre a educação lúdica como estratégia de trabalho do professor de matemática do primeiro e segundo ano do ensino

fundamental I, utilizando jogos educativos online para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de crianças. Por este motivo, antes de iniciar o resumo expandido, foi feita uma pesquisa de alguns ambientes virtuais que disponibilizavam jogos educativos de matemática como forma de conhecer quais jogos tinha em relação às quatro operações como adição, subtração, divisão e multiplicação, além disso, verificando como seria o grau de dificuldade para manusear.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ensinar uma criança desde os seus anos iniciais, a disciplina de matemática permite-a que exercite sua inteligência, praticando a resolução através de problemas, buscando selecionar as informações. Com isso, o educador necessita buscar por estratégias que proporcione uma aula dinâmica e que cativa o seu aluno. Por este motivo, em seu trabalho diário tentando solucionar as dificuldades dos discentes através da educação lúdica⁴ permitirá que esta atividade á chame a atenção fazendo que através de uma brincadeira, brinquedo ou de um jogo online, torne-se hábito para seu dia a dia, deixando de lado o receio de não gostar da disciplina.

Os desafios que o professor enfrenta em sala de aula são diárias e por este motivo, precisa-se utilizar algum meio de estratégia que auxilie e facilite o processo de ensino e aprendizagem, contribuindo significamente para o desenvolvimento do aluno, principalmente quando a criança está iniciando seus estudos no primeiro e segundo ano do ensino fundamental e é preciso um incentivo para gostar dos estudos e do aprender (SANTANA, 2013).

Por está razão, utilizando corretamente como metodologia a educação lúdica poderá “oferecer o educando e ao educador a liberdade de alcançar os

⁴ A educação lúdica é uma proposta de interdisciplinaridade, que envolve brinquedo, brincadeira e jogos proporcionando momentos de prazer que vão da aquisição do conhecimento até sua aplicabilidade. Ademais, a utilização da arte e da música auxilia no desenvolvimento emocional, intelectual e psicomotor do aluno (LUDWIG, 2006, p.23).

objetivos desejados, de forma atraente, prazerosa, em que a escola não se torne uma rotina de práticas e acúmulo de saberes” (LUDWIG, 2006, p. 20).

Com isso, o educador utilizando a ferramenta como jogos educativos online em um ambiente virtual para trabalhar a disciplina de matemática no primeiro e segundo ano do ensino fundamental, permitirá que o aluno adquira interesse pela matéria, pois, através dos jogos, com uma interface colorida, com personagens diversos, que chamem a atenção do discente proporcionara um momento de diversão e ensino ao mesmo tempo, pois a criança estará brincando⁵ e aprendendo ao mesmo tempo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino com jogos educativos online possibilita ao aluno uma maior participação e interatividade no ambiente escolar, trazendo para si um desenvolvimento interligando a tecnologia com o ensino da matemática. Sendo assim aperfeiçoando coordenação motora fina, o raciocínio, a sociabilidade com o educador, por meio da utilização da tecnologia que permite brincar e aprender ao mesmo tempo.

⁵ O brincar é a ludicidade do aprender. Relacionar o brincar e o aprender possibilitam situações de aprendizagem em que o aluno pode vivenciar experiências, arriscar, acertar, errar, sem obter sentimentos de fracasso, apenas de aprendizagem através de tentativa, de construção e de desconstrução (LUDWIG, 2006, p.24).

REFERÊNCIA

LUDWIG, R. **Educação lúdica como um processo mediador da aprendizagem.** Cuiabá-MT: KCM, 2006.

SANTANA, Lusmar Moreira de Azevedo. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino** – Aprendizagem na Educação Infantil. 2013. Disponível em: <http://biblioteca.ajes.edu.br/arquivos/monografia_20130628154755.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2017.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem.** Rio de Janeiro – brasil. Dez. 2003.

SILVEIRA, Sidnei Renato e BARONE, Dante Augusto Couto. **Jogos Educativos Computadorizados utilizando a Abordagem de Algoritmos Genéticos.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Instituto de Informática. Porto Alegre – RS.