

## O JOGO DIGITAL COMO SITUAÇÃO PARA O ESTUDO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Gleydes Barbosa da Silva Lira<sup>1</sup>

Natália Ramos dos Santos<sup>2</sup>

Sthífane Keithy e Silva Araújo<sup>3</sup>

### Resumo

Este estudo insere-se no contexto das discussões em torno da inserção de tecnologias digitais na sala de aula. A realidade do ensino de matemática nas escolas tem sido estudada por vários pesquisadores em educação matemática e a leitura dos vários estudiosos, em especial Vila e Callejo (2006), Barreto (2013; 2015) nos faz compreender que é preciso mobilizar desejos, necessidades e vontades para que o interesse dos alunos componha a atividade pedagógica em sala de aula. Este estudo se dá com o intuito de investigar possibilidades de o jogo digital atender a esta necessidade, de modo que, aliados à resolução de problemas, constitua-se como ação situada que instiga ao pensamento matemático. Foi realizada a busca de jogos disponíveis na internet que possibilitasse o estudo da adição. O jogo virtual *Brain Spa: Visual Memory*, foi selecionado, como ambiente para mobilização de percepções que possibilitassem a aprendizagem significativa desse conteúdo. Fundamentando o estudo no tripé ação-reflexão-registro apresentado por Barreto (2015), foi realizado a descrição e estudo do jogo. A ação consiste na execução do jogo virtual. A partir dos impasses encontrados e que poderiam ser os mesmos de estudantes dos anos iniciais durante o jogo, é proposto uma atuação do professor, problematizando o vivido e encaminhando os alunos para a busca de regularidades sobre os números, sobre o sistema monetário e sobre operações do campo conceitual da adição. A proposta finaliza com o registro de situações de impasse, para ser explorado em sala de aula como material de estudo e memória do vivido. O desenvolvimento deste trabalho nos permitiu refletir sobre a importância do jogo para a desestabilização de crenças sobre a aula de matemática: ela não precisa estar centrada na ação do professor; os alunos elaboram compreensões por meio de hipóteses que levantam a partir de suas vivências; as vivências devem ser consideradas na organização de situações que ao serem levadas para a sala de aula encaminhem o aluno para reflexão e registro. Essa abordagem pode levar a uma compreensão de matemática como um pensamento a ser elaborado e complexificado a partir da ação-reflexão-registro, que pode ocorrer em situações escolares ou não.

<sup>1</sup>Graduanda em Pedagogia pela Universidade Federal de Goiás - gleydesbarbosa@hotmail.com

<sup>2</sup>Graduanda em Pedagogia pela Universidade Federal de Goiás - nataliars.ufg@gmail.com

<sup>3</sup>Graduanda em Pedagogia pela Universidade Federal de Goiás - sthifane@gmail.com

**Palavras-chave:** Matemática, jogos eletrônicos, ação-reflexão-registro.