

VI Workshop de Computação: Profissionais do futuro

30 de Maio à 03 de Junho

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS PARA O ENSINO EM SALA DE AULA

Hugo J. D. Paniago e Marciel B. de Castro (Bolsistas de Iniciação à Docência Pibid/Informática), Carlinho V. de Sousa e Sérgio S. S. Filho (Orientadores), email: hugowd@hotmail.com, marciel-mozao@hotmail.com, profcarlinho@unemat.br, santos@unemat.br

Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT - Campus de Alto Araguaia /Faculdade de Letras, Ciências Sociais e Tecnológicas - FALECT, Departamento de Computação

Palavras-chave: PIBID-Informática, Matemática, Jogos Educativos.

Resumo

Este trabalho tem por objetivo estimular o uso das tecnologias nas aulas, seja no laboratório de informática ou em sala de aula, para auxiliar no ensino dos alunos na escola, a tecnologia terá a função de ser um recurso a mais para tentar resolver os problemas de aprendizagem das crianças, como forma de aperfeiçoar as qualidades da educação nas escolas. Aqui iremos relatar parte de experiências vividas por dois bolsistas de Iniciação à Docência (ID) do subprojeto PIBID-Informática da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT) - Campus Universitário de Alto Araguaia. O trabalho realizado nessa etapa do subprojeto foi o de auxiliar as professoras supervisoras nas aulas de reforço da disciplina de Matemática, tendo em vista que para despertar no aluno o interesse de participar e de aprender foram utilizados todos os materiais disponíveis na sala de aprendizagem e os jogos matemáticos como estímulo ao processo de ensino e aprendizagem. As aulas foram planejadas para alunos do 4º ano do Ensino Fundamental da Escola Maria Auxiliadora, onde utilizamos o domínio matemático como recurso didático de adição, e também o dinheiro (sem valor). Percebemos que a maioria dos alunos tinha dificuldades, uns na leitura, outros na escrita dos números e déficit de atenção. Na aula seguinte foi proposta a pesquisa e impressão do material para leitura e escrita dos números e conversão dos números (de numeral para extenso e, vice versa). Nas aulas ministradas não teve a utilização de um recurso tecnológico digital, mas se fosse utilizada a tecnologia como mediadora do ensino seria muito importante, para que alunos e professores pudessem entrar em contato com outro tipo metodologia, diferente da tradicional. Aplicada de uma maneira eficaz a tecnologia ajudaria auxiliar no que diz respeito ao desenvolvimento do raciocínio lógico dessas crianças de forma criativa com a utilização de recursos como jogos, softwares educativos, entre outros, para que o aluno não fique atrasado em relação aos demais. Num segundo momento serão realizadas aulas no Laboratório de Informática Educativa

VI Workshop de Computação: Profissionais do futuro

30 de Maio à 03 de Junho

(LIED) da escola, no qual utilizaremos os vários recursos (jogos, softwares educativos, sites, etc.) do Linux Educacional 5.0.