

VIANA; Suzana Nery¹

RESUMO

Um dos grandes desafios que as escolas têm enfrentado é o déficit na aprendizagem da Matemática, e esse não é um fato novo. Nesse contexto, os jogos educativos digitais vêm se mostrando como uma oportuna alternativa na busca por potencializar a compreensão dos estudantes no tocante a conhecimentos imprescindíveis para apropriação dos conceitos matemáticos. Diante disso, é de grande valia a busca por informações mais detalhadas de como tem sido explorada essa relação entre Jogos Educativos Digitais e a Aprendizagem de Matemática na Educação Básica pelos autores que se debruçam sobre tal temática. Nesse cenário, a presente pesquisa tem por objetivo fazer uma revisão bibliográfica de obras de pesquisadores que discorrem sobre o tema: Jogos Educativos Digitais e Aprendizagem Matemática na Educação Básica. Esse estudo se faz relevante uma vez que essa busca por entender como essa relação vem se apresentando nos últimos cinco anos pode suscitar no professor de matemática uma maior segurança quando pensar em levar a ludicidade dos Jogos Educacionais Digitais para tentar otimizar as aprendizagens de Matemática. Como resultado foi possível perceber que apesar de alguns autores mencionarem a insegurança do professor quanto ao uso ainda da tecnologia; boa parte dos mesmos apontam também que boa parte dos Jogos Educativos Digitais são praticamente intuitivos para os estudantes que praticamente são nativos digitais. Outro ponto que ficou em evidência para tais estudiosos foi a maior complexidade que se agrega ao planejamento de atividades exploratórias do contexto do jogo digital com o conteúdo matemático em si; embora o engajamento dos estudantes tenha sido um fator motivacional para os professores que aplicam com mais frequência esse tipo de ferramenta com os seus estudantes. Diante de tal cenário apresentado, pode-se concluir que na percepção dos estudiosos, a relação entre os Jogos Educacionais Digitais e a Aprendizagem Matemática é de grande valia, uma vez que a ludicidade vivenciada por esse cenário, além de suscitar uma aprendizagem significativa gera nos estudantes e professores uma maior proximidade devido à motivação gerada nos professores e o engajamento suscitado nos estudantes, o que tem tornado a aprendizagem da Matemática muito mais prazerosa, reflexiva e assim significativa levando em consideração o contexto da Tecnologia da Educação.

PALAVRAS-CHAVE: Educação, Jogos Educacionais Digitais, Matemática

¹ UMa - Universidade da Madeira - Funchal- Portugal, suzannanery101@gmail.com