



A CONTRIBUIÇÃO DO “PROJETO LIVOX: APRENDER BRINCANDO” ENQUANTO FACILITADOR NO ENSINO DA MATEMÁTICA.

Maria Sabrina Neves de Oliveira (Professora AEE da Prefeitura Municipal do Jabotão dos Guararapes)
Jaysa Ribeiro (Professora AEE da Prefeitura Municipal do Jabotão dos Guararapes)

Email: sabrinaneves943@gmail.com , ysaribeiro007@hotmail.com.

1. INTRODUÇÃO

Eis que chega uma educação voltada às mídias digitais incluídas no contexto diário escolar, tais como músicas, imagens, vídeos e, apesar da grande resistência imposta pela repetição das práticas escolares ao longo do tempo, foram criadas várias plataformas com intuito de compartilhar conhecimentos. Portanto, este artigo tem como principal objetivo relatar e analisar a capacidade dos jogos eletrônicos criados com os alunos dos anos iniciais e finais do ensino fundamental com laudo F84 (Transtorno do Espectro Autismo - TEA) oriundos do Município de Jabotão dos Guararapes, através da plataforma LIVOX, com a finalidade de auxiliar no desenvolvimento do raciocínio lógico e na aprendizagem das operações fundamentais em Matemática, em especial nas habilidades do dobro e triplo de um número.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Para esta pesquisa aplicamos o LIVOX em duas escolas públicas do Jabotão dos Guararapes (aqui chamadas de escolas A e B) que apresentam habilidades consolidadas em comum e que os estudantes apresentavam dificuldades no campo da matemática. Os sujeitos de pesquisa foram quatro estudantes, sendo três da escola A, e um da escola B. Cada um deles vivenciou este processo em seu turno regular, sendo as aplicações realizadas sob a orientação da professora AEE, ou do apoio do estudante. Quanto aos procedimentos adotados na pesquisa, foram realizadas entrevistas abertas, abordando tópicos como: o que e as crianças pensam sobre o uso do LIVOX na escola, e como foi a experiência.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O software LIVOX, é o primeiro programa de comunicação alternativa para tablets, totalmente em português, e agora, poderia ser usado como suporte para jogos educacionais, nas duas escolas campos de pesquisa descritas na metodologia, oriundas do município do Jabotão dos Guararapes. Os dados obtidos nas escolas, através de entrevista aberta, revelam que os estudantes concordam que o LIVOX exerce importante função para a promoção da aprendizagem significativa, algo que também ficou explícito nos resultados, o que enfatiza o pensamento de Hostetter (2002) o qual defende que os jogos eletrônicos podem ser usados com muito sucesso na educação, porque mudam as habilidades cognitivas dos aprendizes.

Outra função atribuída ao LIVOX por outro estudante da escola A (Estudante 2, 6º ano), é que o jogo, quando realizado em sala, serve como um instrumento para facilitar o assunto de matemática. Assim, cria-se o hábito na criança de estudar brincando dentro da escola e estimulasse sua responsabilidade com os estudos e compromissos escolares de uma forma divertida. Veja o que ele afirma a este respeito:

“Olha, eu gostei muito de estudar com o tablet em sala, porque os meus amigos não conseguiam realizar algumas atividades e eu conseguia. Olha, eu até consegui responder o dobro de 36, você sabe quanto é? Pois é, o jogo ficou me ajudando a não esquecer e aquela voz ficava o tempo todo me dizendo: “parabéns, você acertou!” E eu gostei muito disso!”

(Estudante 2, 6º ano da escola A).

No que concerne à perspectiva das crianças acerca de seu interesse pela LIVOX, os três estudantes envolvidos, afirmam que, de fato, o jogo ajuda a consolidar habilidades não desenvolvidas nas salas regulares, principalmente na área de matemática, de uma forma divertida.

4. CONCLUSÃO

Enfim, com base nos resultados de nossa pesquisa, concluímos que para as duas escolas envolvidas da prefeitura do Jabotão dos Guararapes, o uso de jogos educacionais através do software LIVOX, constitui uma ferramenta fundamental, enquanto alternativa na promoção de uma aprendizagem significativa.

5. REFERÊNCIAS

BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática.** 3.ed. São Paulo: IME/USP, 1998.

GANDRO, R.C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula.** Tese. Doutorado. Universidade de Campinas. Campinas: Unicamp, 2000.

HOSTETTER, Obe. **Video Games - The Necessity of Incorporating Video Games as part of Constructivist Learning.** Game Research. Disponível em: . Acessado em: 17 abr. 2015.

MATTAR, João. **Gameificação: como aproveitar os jogos eletrônicos para educação.** Olhar Digital. Publicado em 23/11/2013 às 20h00. Entrevista. Disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/video/38974/38974>. Acessado em 05 mai. 2014.