



# II MOSTRA UFFS

## OS JOGOS DIGITAIS UMA POSSIBILIDADE DE APRENDIZAGEM PARA A MULTIPLICAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

PILOTTO L. A. M.<sup>1</sup>

SCHEFFER N. F.<sup>2</sup>

Apresentamos neste trabalho resultados de uma pesquisa realizada no Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação da UFFS do Campus de Erechim RS. O estudo teve por objetivo geral investigar e descrever contribuições que Jogos Digitais apresentam para o conceito de multiplicação e a aprendizagem matemática nos Anos Iniciais. A revisão teórica considera a teoria sociocultural e sua influência no ensino e aprendizagem da matemática. Há também autores que enfatizam o “conceito de multiplicação” numa perspectiva de problematização voltada para as experiências das crianças, bem como referências que relativas a importância do brincar – através do uso de tecnologias e jogos digitais. A metodologia considerou a pesquisa qualitativa com análise de conteúdo. Para a amostra selecionamos três jogos digitais e um estudo da plataforma Scratch para discutir o conceito de multiplicação. A coleta e organização dos dados aconteceram por meio de um Protocolo de Análise, levando em consideração aspectos relacionados às principais características dos jogos digitais. A discussão dos dados considerou a análise de conteúdo, que resultou em três categorias que consideraram e descreveram as principais características abordadas para a seleção dos jogos digitais, as regras, funções, objetivos, maneiras de exploração e as possíveis contribuições que cada jogo digital pode proporcionar para a discussão do conceito de multiplicação nos Anos Iniciais. Com base nas análises, afirmamos que os jogos digitais utilizados podem auxiliar na discussão do conceito de multiplicação e na aprendizagem, pois são recursos divertidos, interativos e dinâmicos.

<sup>1</sup> Leticia Aline Marostica Pilotto, graduada em Licenciatura em Matemática pela Universidade Regional Integrada – URI– Campus de Erechim. Especialização Pós- Graduação Latu Sensu em Tecnologias e Educação a Distância pelo Centro Universitário Barão de Mauá- Unidade Erechim Escola DOM . Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação – PPGPE pela Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS – Campus Erechim. Membro integrante do Grupo de Pesquisa em TIC, Matemática e Educação Matemática (GPTMEM). Professora nomeada Anos Iniciais e Ensino Fundamental Matemática pelo município de Erechim, e-mail: letimaro@hotmail.com.

<sup>2</sup> 2 Nilce Fátima Scheffer, Pós-Doutorado em Educação Matemática Rutgers EUA. Mestrado e Doutorado em Educação Matemática UNESP-Rio Claro/SP; Professora do Curso de Matemática e dos Programas PPGPE-Chapécó/SC e PPGPE Erechim/RS da UFFS, Líder do Grupo de Pesquisa em TIC, Matemática e Educação Matemática (GPTMEM) da UFFS. ORCID <https://orcid.org/0000-0001-9199-9750>, e-mail: [nilce.scheffer@uffs.edu.br](mailto:nilce.scheffer@uffs.edu.br).





UNIVERSIDADE  
FEDERAL DA  
FRONTEIRA SUL

II MOSTRA DE PRODUÇÃO ACADÊMICA DA UFFS - XII SEMINÁRIO  
DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO (XII SEPE)

# II MOSTRA UFFS

Assim, podem facilitar o desenvolvimento de novas habilidades, melhorando a discussão de conceitos matemáticos. O Produto Educacional elaborado, apresentou atividades exploratórias a partir do jogo de origem. Estas abordaram as diversas maneiras para discutir o conceito de multiplicação e outras habilidades relacionadas aos componentes curriculares e aspectos de coordenação motora. Nas descrições apresentamos tutoriais de acesso juntamente com as possibilidades de aprendizagem que cada jogo digital pode proporcionar para auxiliar o entendimento de tais conceitos.

**Palavras-chaves:** Teoria Sociocultural. Multiplicação. Anos iniciais. Tecnologias Digitais. Jogos Digitais.

**Área do Conhecimento:** Ciências Humanas.

**Origem:** Pesquisa.

**Instituição Financiadora:** Sem financiamento.



ciências básicas para o  
desenvolvimento  
sustentável

