

Avaliação da aprendizagem de conceitos lógico-matemáticos com utilização de jogo digital

AUTORA: LUDMILA BIANCA SCHULZ DE SOUZA

ORIENTADORA: PROF^a. DR^a. LÚCIA REGINA GOULART VILARINHO

https://inscricao.cesgranrio.com.br/storage.ashx?file=mestrado/dissertacoes2015/27%20de%20abril%20de%202015_Dissertacao%20Ludmila%20Schulz_Turma%202013.pdf

Resumo

O presente estudo teve por objetivo avaliar se as atividades propostas no jogo digital 'Zoombinis em o resgate na montanha' possibilitam a aprendizagem de conceitos lógico-matemáticos (classificar, observar, sequenciar, comparar e hipotetizar), fundamentais no desenvolvimento de conteúdos escolares. A abordagem avaliativa utilizada centrou-se no modelo baseado em objetivos comportamentais, no qual se enfatiza a ação que o sujeito irá realizar, em que condições desenvolverá sua ação e o padrão de rendimento esperado. A opção por esta abordagem se atrelou ao rigor que o modelo imprime no contexto da prática, proporcionando segurança ao avaliador. A coleta de dados foi feita em uma escola de educação infantil, tendo como sujeitos 15 crianças na faixa dos 5/6 anos, envolvendo duas etapas: uma preparatória, realizada na sala de aula; e outra, com a aplicação do jogo digital, no laboratório de informática. Nesta coleta utilizou-se um *checklist*, de forma individualizada, o que permitiu avaliar a aprendizagem de cada participante, bem como obter uma visão da turma como um todo. As crianças participaram com entusiasmo das duas etapas, revelando a compreensão dos conceitos lógico-matemáticos trabalhados. As dificuldades enfrentadas pelas crianças na última atividade com o jogo digital se derivaram do nível de exigência do desafio proposto, considerado elevado para a faixa etária dos participantes. Cabe ressaltar que as crianças expressaram a capacidade de desmistificar o erro, na medida em que passaram a brincar com o 'fracasso', inventando outras possibilidades na tela do jogo. O estudo aponta a importância da utilização de jogos digitais no ambiente escolar para atender, de forma pedagógica, às motivações e interesses desses sujeitos inseridos na cultura digital.

Palavras-chave: Avaliação da aprendizagem. Educação infantil. Jogo digital. Conceitos lógico-matemáticos.

Data da defesa: 27/04/2015