



Minecraft: Jogos Digitais no Ensino e Aprendizagem da Matemática.

Jeanne Gabrielle Figueiredo Albuquerque¹ Pedro Augusto Lopes Rosa²

RESUMO

Inicialmente a aula tinha como proposta o uso do jogo Minecraft no ensino de Geometria, explorando as figuras geométricas planas de maneira criativa. A ideia central é promover a aprendizagem de forma a identificar, comparar e construir quadrados, retângulos, triângulos e círculos dentro do ambiente virtual do jogo. A metodologia adotada baseia-se nos três momentos pedagógicos que estão divididos em: problematização inicial, organização de conhecimento e aplicação de conhecimento, a proposta estimula o raciocínio lógico, o pensamento espacial e a criatividade, articulando o conteúdo matemático com situações nos jogos que os estudantes costumam jogar. A aula possuiu momentos de interação e socialização, permitindo que os alunos explique e compartilhem suas formas de resolução das atividades propostas. A avaliação ocorre de maneira contínua, considerando a participação, o envolvimento e a capacidade de identificar e aplicar corretamente os conceitos geométricos trabalhados durante a atividade.

Palavras-chave: Educação Digital; Ensino da Matemática; Minecraft.

¹Graduanda em Matemática na UFPA/jeanne.albuquerque@icen.ufpa.br

²Professor de Matemática na EAUFPa / pedro.rosa@ufpa.br