

A utilização de jogos no ensino de Matemática

Tatiane Mirelles Santos Barbosa¹ tatianemirellesbarbosa@gmail.com ; Juliana Xavier de Oliveira² julianaxavierlm@gmail.com , Paula Juliana Barbosa Faria³ paulajulyvana8@gmail.com

^{1,2,3} Instituto Federal do Norte de Minas Gerais – Câmpus Salinas

O presente trabalho teve como objetivo mostrar que através da utilização dos jogos, ou seja, uma abordagem lúdica nas aulas de matemática os alunos podem sanar as dúvidas que possuem sobre determinado conteúdo, dessa forma aprimorar o seu conhecimento. O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) é um programa que proporciona aos bolsistas uma aproximação com o cotidiano das escolas públicas, atuando como bolsistas na Escola Estadual Dr. Osvaldo Prediliano Sant'Anna notamos que muitos alunos, tanto do ensino fundamental, quanto do médio possuem dificuldades de aprendizado em relação às operações básicas: adição, subtração, multiplicação e divisão, o que dificulta a compreensão de novos conteúdos. Pensando em buscar algum meio para fugir da aula tradicional e aperfeiçoar o conhecimento dos alunos recorreremos ao uso do lúdico para prender a atenção dos discentes, a atividade foi desenvolvida dentro da própria sala de aula da turma 2º Oscar Niemeyer pelos pibidianos que estavam presente no dia, juntamente com o professor Charlston Heston. Os jogos utilizados para o desenvolvimento da atividade foram alguns dominós sobre as 4 operações básicas. A turma foi dividida em pequenos grupos para que pudessem jogar e também permitir que os alunos discutissem como os resultados eram obtidos. A partir do desenvolvimento dos jogos foi possível observar um maior envolvimento dos alunos na aula “diferenciada”, houve uma grande interação entre alunos de diferentes níveis de aprendizagem que acarretava em discussões sobre os resultados que os colegas encontravam nos jogos, além de possibilitar aos alunos desenvolver o raciocínio lógico-matemático, concentração e atenção. Os jogos possibilitaram aos alunos a compreender o conteúdo, desenvolver sua criticidade e dessa maneira criar estratégias para resolver problemas matemáticos que talvez não conseguissem, de forma divertida, além de permitir uma maior socialização entre os alunos dentro da sala de aula melhorando o processo de ensino e aprendizagem. Os alunos ainda pediram para que levássemos jogos com mais frequência. Diante do exposto, observa-se a necessidade de reformular o ensino de matemática de forma a inserir jogos nas aulas buscando fugir de aulas tradicionais e utilizando desse mecanismo supramencionado para dinamizar a aula e fazer dos jogos o elo entre a teoria e prática. O jogo é uma das inúmeras soluções existentes para amenizar a visão negativa que a maioria dos alunos possui sobre a Matemática, com isso podemos mostrar e ensinar a Matemática de outra forma maneira na qual o aluno sente prazer, vontade e alegria, pois além da brincadeira ele consegue aprender. Além disso, conseguimos explorar de modo mais eficaz a capacidade de raciocínio do aluno, ele consegue expressar a sua dúvida sem timidez e aumentar a interação com os colegas. Por fim, sabemos que o material lúdico é fundamental para o ensino aprendizagem, uma vez que ele permite que o erro seja observado e corrigido no momento, ou seja, o aluno tem a oportunidade de desenvolver

estratégia, o raciocínio e a atenção para solucionar problemas no jogo e levar a experiência para o cotidiano.

Palavras-chave: Ensino. Lúdico. Matemática.

Apoio: Capes