

## A. Ciências Exatas e da Terra - 5. Matemática - 6. Matemática

### JOGOS MATEMÁTICOS: UMA POSSIBILIDADE NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Girlane da Silva dos Santos <sup>1</sup>

Iuri Barros da Conceição <sup>2</sup>

Jucileide Batista de Lima <sup>3</sup>

Marlley Muniz Santos de Souza Silva <sup>4</sup>

Leandro do Nascimento Diniz <sup>5</sup>

1. Graduanda no curso de Licenciatura em Matemática, do Centro de Formação de Profe
2. Graduanda no curso de Licenciatura em Matemática, do Centro de Formação de Profe
3. Graduanda no curso de Licenciatura em Matemática, do Centro de Formação de Profe
4. Graduanda no curso de Licenciatura em Matemática, do Centro de Formação de Profe
5. Mestre em Educação Matemática, UNESP, campus de Rio Claro. Docente do curso de L

### INTRODUÇÃO:

Este resumo é resultado de um projeto realizado do Componente Curricular □CFP 163 □ Laboratório de Ensino da Matemática□, do curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia □ UFRB, no qual teve como objetivos incentivar o uso de jogos matemáticos nas aulas e fazer uma investigação acerca da utilização de recursos didáticos, podendo facilitar a compreensão dos alunos em relação à disciplina. A partir da proposta do projeto, dirigimo-nos a uma escola municipal, no município de Amargosa - BA, onde a maioria dos alunos que estuda nessa instituição escolar vem de um bairro carente e as expectativas em relação ao crescimento e desenvolvimento das pessoas para alcançar seus objetivos e sonhos são pequenas, por diversos fatores que podem contribuir para que isso ocorra. Apesar de a escola dispor de vários recursos audiovisuais, os quais que poderiam proporcionar um ensino de qualidade e diferenciado, os professores não podem utilizá-los por falta de profissionais que os disponibilizem para o uso em sala de aula.

### METODOLOGIA:

Nossa proposta foi aplicar as metodologias trabalhadas nas aulas do componente curricular e desenvolvê-las com os alunos. Focamos nos jogos matemáticos e enfatizamos que são uma das diferentes formas de se ensinar e aprender a matemática, pois, a partir deles, os alunos podem construir conceitos e fomentar suas opiniões acerca do assunto abordado. Na realização desta atividade, podemos exemplificar para os alunos que a matemática não é só cálculos e que pode ser trabalhada a partir de atividades relacionadas ao nosso cotidiano. Contextualizamos os assuntos, direcionando-os para a realidade dos nossos estudantes e, desta forma, criamos condições para que eles começassem a perceber que a matemática com um olhar diferente que não é tão difícil quanto eles imaginavam e que depende do contexto em que estamos inseridos.

### RESULTADOS:

Analisamos que, ao propomos para os alunos atividades que envolviam conteúdos que tinham dificuldades de aprendizagem, eles se sentem felizes, pois descobrem que o conteúdo não possui tão difícil compreensão. Então temos que sempre trazer uma reflexão acerca do que vai ser trabalhado com os alunos e tentar contextualizá-lo, buscando melhorar as formas para compreensão. E os jogos matemáticos é uma forma para isso. É importante que os professores tenham conhecimentos, pois eles podem trazer uma nova forma de contextualizar e visualizar os assuntos, os quais, às vezes, podem ser de difícil compreensão. Desta forma, os jogos matemáticos nas aulas podem torná-las mais prazerosas, interativas e de fácil compreensão para os alunos, os quais se tornam seres ativos e capazes de dar maior contribuição nas aulas, não deixando apenas que os professores apresentem o conhecimento e que eles sejam como □caixas de depósito□, que apenas recebem o conhecimento que o professor tenta transmitir. Assim, quando o professor consegue propostas alternativas ao paradigma do exercício, como o

uso de jogos, os alunos podem revelar maior interação com o professor e isso pode despertar seu senso crítico.

### **CONCLUSÃO:**

Percebemos, também, que os jogos não devem ser utilizados em todas as aulas, pois podem se tornar enfadonho. Entretanto, quando o uso for feito, devemos expor suas regras, criando um ambiente para que os alunos percebam que ganhar e perder faz parte do processo e, principalmente, criar condições para que possam aprender, o conteúdo de uma forma mais clara, concisa e contextualizada, a qual proporcione uma melhor compreensão dos alunos em relação à disciplina.

Palavras-chave: Jogos, Matemática, Aprendizagem.