



USO DE JOGOS COMO UMA FERRAMENTA LÚDICA PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA

Mayara Freire Soares

Resumo: O presente trabalho foi realizado na escola EEMTI Dona Maria Amélia Bezerra no 2º ano C, composta por cerca de 35 estudantes da rede pública de ensino. A problemática observada durante as aulas acompanhadas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) foi a falta de interesse e atenção durante as explicações dos conteúdos abordados pelo professor regente. Com base nessa observação, foi adotada uma metodologia de intervenção pedagógica, utilizando jogos matemáticos como estratégia lúdica de ensino. Foram aplicados dois jogos com objetivo de desenvolver algumas competências e habilidades matemáticas como o cálculo mental, agilidade de raciocínio, planejamento e estratégia matemática. Os dois jogos escolhidos foram os jogos de tabuleiro Domínio e Marco Zero, dos professores realizadores, Wallace Camargo Ferreira e Jussileno Souza da Cunha, respectivamente. Optou-se por esses jogos por se tratarem de atividades mais simples, contudo, que estimula um pensamento matemático crítico. Durante a aplicação, houve uma participação e interesse maior dos estudantes nas dinâmicas, por mais que o início tenha sido conturbado, pois a sala estava um pouco agitada. Após isso foram passadas algumas questões no quadro com o mesmo tema proposto dos jogos e a grande maioria dos estudantes souberam responder de forma correta o que se pedia. Portanto, a utilização de meios não-convencionais de ensino pode auxiliar o professor no processo de ensino-aprendizagem dos jovens alunos em suas turmas.

Palavras-chave: Jogos matemáticos. Ensino lúdico. Aprendizagem significativa.

Agradecimentos: Agradeço à Escola EEMTI Dona Maria Amélia Bezerra pela receptividade e colaboração durante o desenvolvimento das atividades, e ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) pela oportunidade de aprimorar minha formação docente por meio da vivência prática e do contato com o ambiente escolar.