



O USO DE JOGOS INTERACIONISTAS NO ENSINO DE MATEMÁTICA

Cicero Vito Andrade da Costa¹, João Marcos dos Santos Quiroz²

Resumo: É comum que os professores de Matemática sofram dificuldades em conseguir atenção e participação dos alunos em suas aulas ou encontrem uma aprendizagem defasada devido a diversas situações. Cenários como o ensino remoto resultante da Pandemia da COVID-19 e o uso inadequado e sem supervisão de celulares em sala agravaram um desafio já existente: o distanciamento dos estudantes em relação à disciplina. Pensando nisso, sugerimos, através deste trabalho, uma nova prática pedagógica para auxiliar o professor nesse processo tão desafiador, focada em transformar o ambiente de aprendizado. A metodologia de ensino proposta é o uso de jogos interacionistas, uma abordagem que coloca a participação ativa dos alunos como eixo central do processo educativo. Na prática, a estratégia consiste em utilizar jogos de interação que promovam o engajamento coletivo, como gincanas, o formato "passa ou repassa", circuitos de atividades e caça ao tesouro. O intuito principal é promover a aprendizagem significativa, conceito baseado na teoria de David Ausubel, por meio de uma experiência positiva dos alunos com o conteúdo. Essa abordagem busca, primeiramente, desconstruir o estereótipo de que disciplinas como a Matemática são inerentemente difíceis, associando o aprendizado a momentos de colaboração e superação. Além disso, a dinâmica fomenta a interação em dois níveis: a competição saudável entre os grupos e a cooperação entre os participantes da mesma equipe. A troca de informação e a necessidade de comunicar o raciocínio para resolver problemas em conjunto tornam-se fatores extremamente importantes para uma aprendizagem sólida e duradoura. Ao final deste projeto, apresentaremos os resultados exitosos conquistados, que demonstram o impacto positivo do árduo trabalho de promoção da interação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, validando a metodologia como uma ferramenta eficaz para o ensino da matemática no contexto atual.

Palavras-chave: Aprendizagem Significativa, jogos interacionistas

Agradecimentos: Agradecemos à Universidade Regional do Cariri (URCA), à EEEP Raimundo Saraiva Coelho e ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) pelo apoio e incentivo à formação docente.

¹ Universidade Regional do Cariri, email: vito.andrade@urca.br

² Universidade Federal do Cariri, email: joaomarcos.queiroz18@urca.br