



JOGOS COMO METODOLOGIA ATIVA: UMA EXPERIÊNCIA EM ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Dhiulia Caroline Santos da Silva¹, Lidiane Tania Ronsoni Maier², Crisleine Zottis dos Reis³

1. Discente do curso de graduação em Matemática, Unoesc, Chapecó, SC
2. Docente do curso de graduação em Matemática, Unoesc, Chapecó, SC
3. Docente do curso de graduação em Matemática, Unoesc, Chapecó, SC

Autor correspondente: Dhiulia Caroline Santos da Silva, dhiulia.carolinesilva@gmail.com

Área: Ciências da Educação

Introdução: O estágio supervisionado permite uma compreensão abrangente da dinâmica escolar, incluindo o trabalho dos professores e a gestão escolar. No curso de Matemática da UNOESC – Campus Chapecó, são exigidos quatro estágios a partir do quinto período. Durante os "Estágios Supervisionados I e II", observamos dificuldades significativas na compreensão da matemática básica nos Anos Finais do Ensino Fundamental. Este ensaio discute a importância de metodologias ativas, como os jogos, para promover uma aprendizagem mais significativa.

Objetivo: O objetivo geral deste texto é analisar como o uso de jogos auxilia na compreensão e no desempenho dos alunos. **Método:** Trata-se de uma pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso, que, segundo Yin (2001), é uma forma de investigação prática realizada em um contexto específico. A fundamentação teórica se baseia em revisão de literatura, especialmente a LDB e a BNCC, abordando a utilização de jogos no ensino da matemática. O estágio ocorreu em uma escola cívico-militar em Chapecó, com observações em três turmas de 8º ano e uma de 9º ano, todas no período vespertino, com cerca de 25 alunos por sala, em sua maioria meninas de 13 a 16 anos.

Resultados: Observou-se que os alunos do 8º ano apresentaram bom rendimento, mas com dificuldades em cálculos e organização. No 9º ano, apesar de maior agitação, os alunos tiveram bom aproveitamento das aulas, embora apresentassem dificuldades em potências e frações nas avaliações. A professora, formada há quatro anos, demonstrou domínio dos conteúdos e procurou estratégias para melhorar a compreensão dos alunos. Ela mencionou que, entre os fatores para as dificuldades, a aprovação por conselho e a barreira linguística enfrentada por alunos estrangeiros são possíveis causas, mas não as únicas. A receptividade da professora ao uso de jogos nas aulas foi positiva, além de incentivar os alunos a participarem de projetos extracurriculares. **Conclusão:** Concluímos que os jogos são ferramentas eficazes para tornar o ensino da matemática mais acessível e interessante. Contudo, atividades isoladas não são suficientes para superar dificuldades acumuladas. O professor deve atuar como mediador ativo, facilitando a construção do conhecimento de forma contínua e significativa para os alunos.

Palavras-chave: Jogos Educacionais; Aprendizagem Significativa; Trabalho Docente; Dificuldades de Aprendizagem.

Agradecimentos: A autora Dhiulia Caroline Santos da Silva agradece ao Programa de Bolsas Universitárias do Estado de Santa Catarina (UNIEDU) pela concessão de bolsa de licenciatura em matemática.