



ESTÁGIO SUPERVISIONADO: USO DOS JOGOS NAS AULAS DE MATEMÁTICA

Edenilce Cunha¹, Crislene Zottis dos Reis², Lidiane Tania Ronsoni Maier³

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

Autor correspondente: Edenilce Cunha,, edenilcecunha21@gmail.com

Área: Ciências Exatas e Tecnológicas

Introdução: O ensino da Matemática é tido como um aprendizado difícil para a maioria dos estudantes, devido a sua forma tradicional de ser trabalhada. Primeiramente estudamos a teoria e depois fizemos exercícios e resolução de problemas, mas sempre com a lógica de raciocínio parecido e não conectadas à realidade. Desta forma, ao utilizar-se de jogos, o professor estará permitindo ao educando o acesso a uma metodologia variada, despertando seu interesse, com participação ativa e desenvolvimento da imaginação. O aluno aprende brincando, construindo conhecimentos e conceitos matemáticos, os quais contribuirão para a resolução de problemas do seu dia a dia.

Objetivo: Verificar como o uso de jogos pode contribuir na construção do conhecimento matemático e desenvolvimento do raciocínio lógico. **Método:** O estágio supervisionado ocorreu no período de 29/04 a 19/06 de 2024, na EEB Bertaso - Chapecó/SC, em duas turmas de 6º ano do ensino fundamental, contendo em média 27 alunos cada turma com idades entre 11 e 12 anos. Inicialmente foi realizada uma explanação teórica acerca da operação básica divisão, com o desenvolvimento de exercícios e atividades extra-classe, após foi aplicado um pré teste (teste 1), para verificação prévia do entendimento. Na sequência, foi adaptado (ao conteúdo trabalhado) o jogo bingo. Neste jogo todos precisavam resolver contas de divisão de nível fácil e médio e marcar em sua cartela se tivesse o resultado. Para verificar se o uso do jogo contribuiu para o aprendizado, foi aplicado um pós teste (teste 2). **Resultados:** Durante a explanação teórica alguns alunos se demonstraram desinteressados e com baixa compreensão do conteúdo, o que foi observado no teste 1 que apresentou uma média geral de 30% de assertividade. Durante a aplicação do jogo, observou-se um maior interesse e envolvimento dos alunos na atividade proposta. Pode-se perceber também, um clima mais descontraído e divertido, onde todos tentavam se ajudar e ficavam empolgados quando alguém tinha o resultado em sua cartela. O jogo contribuiu para o entendimento do assunto, visto que no teste 2 a média geral foi de 55% de assertividade. **Conclusão:** O uso de jogos para o ensino da matemática se demonstrou eficiente e aumentou a participação e interesse dos estudantes aprimorando as suas habilidades com a operação de divisão. O que pode-se comprovar no aumento da média geral acerca da assertividade das questões propostas e nas avaliações positivas dos estudantes em relação às dinâmicas utilizadas para reforçar o conteúdo estudado.

Palavras-chave: Ensino da matemática; Jogos; Aprendizagem.

Agradecimentos: A autora Edenilce Cunha agradece ao Programa de Bolsas Universitárias do Estado de Santa Catarina (UNIEDU) pela concessão de bolsa de iniciação científica.