



## ESTÁGIO SUPERVISIONADO: USO DOS JOGOS NAS AULAS DE MATEMÁTICA

Edenilce Cunha<sup>1</sup>, Crislene Zottis dos Reis<sup>2</sup>, Lidiane Tania Ronsoni Maier<sup>3</sup>

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.