



DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS DO SEGUNDO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL COM DIFICULDADES EM MATEMÁTICA, UTILIZANDO JOGOS PEDAGÓGICOS

Autor(es): NATHÁLIA DOS SANTOS XAVIER, JULIANY GRACIELE GOMES DE BRITO SOUZA, DANIELLE OLIVEIRA CAIRES, JOANA PAULA BATISTA, EDILENE BORGES SILVEIRA

Introdução: O jogo pedagógico é uma excelente ferramenta que pode ser utilizada pelo professor na matemática como em qualquer outra matéria. A matemática por ser essencial em nossas vidas tem que ser trabalhada com os alunos de forma que eles compreendam essa necessidade e através dos jogos os alunos aprendem brincando e assim podem tomar gosto pela matéria fazendo com que seus resultados sejam positivos presentemente. Foram usados os jogos pedagógicos para a consolidação dos números de 0 a 50 associando a quantidades. Esses jogos foram aplicados na Escola Estadual Professora Nhá Gui Azevedo situada na cidade Janaúba, onde funciona o projeto de intervenção do PIBID de educação matemática. São atendidas 52 crianças do 1º ao 4º ano com dificuldades em matemática. Os alunos contam com o apoio de 13 acadêmicas do curso de Pedagogia, 4 professoras que ficam na supervisão deste projeto e 1 coordenadora.

Objetivo: Despertar a vontade de aprender matemática através do lúdico, diagnosticar as dificuldades encontradas para identificação dos números e concretizar inicialmente as noções dos números de 0 a 50 ligados a quantidades. **Metodologia:** Foi pedido a cada aluno que identificasse os números de 1 a 50 aleatoriamente, depois de detectadas as dificuldades foi passado jogos que consolidassem o seu aprendizado. Os jogos utilizados foram a roleta e o baralho (quem vence é o maior), lembrando que todas partidas tem que ser registrada pelos alunos e pelas acadêmicas para acompanhamento no desenvolvimento do jogo e dos alunos. **Resultados:** Percebia-se que os alunos ao contarem em sequência as quantidades em palitos eles conseguiam com um pouco de dificuldades chegar ao 50, mas no momento de identificação dos números aleatórios eles tiveram dificuldade a partir do 15 e/ou até mesmo não reconhecendo. A partir das aplicações dos jogos percebia-se que as crianças obtiveram uma grande melhora, pois, a atividade desenvolvida necessitava de esforço para vencer. Com apenas três aplicações notou-se que os alunos conseguiam contar até 50 sem dificuldades, mas em questão de identificarem os números eles tiveram um grande avanço mesmo ainda que não identificasse todos. **Conclusão:** Ao final podemos concluir que o professor ao encontrar dificuldades como a essas ocorridas com os alunos do 2º ano tem que promover um ambiente agradável, onde o aprendizado da matemática ocorra de maneira prazerosa, sendo o jogo uma boa sugestão encontrada, pois eles são interessantes e estimulam as crianças a pensarem de forma que não seja arbitrária. Sendo também que alguns deles incitam a competitividade fazendo com que o aluno se esforce para conseguir alcançar seus objetivos, vencendo suas dificuldades.