



JOGOS COMO INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA NO ENSINO DA MATEMÁTICA EM ATIVIDADES DO PIBID

Autor(es): Simone Soares dos Santos Cardoso, Márcia Olídia Rodrigues Neves, Camila Francielly Francisco Ferreira, Ivânia Pereira da Silva, JOANA PAULA BATISTA, EDILENE BORGES SILVEIRA

Introdução: O processo de ensino e aprendizagem da matemática nem sempre ocorre de forma satisfatória. Professores reclamam que os alunos não aprendem e do outro lado alunos insatisfeitos com tal disciplina por acharem difícil a compreensão de seus conteúdos. Encontrar meios alternativos que facilitem seu ensino e o gosto dos alunos pela disciplina é considerado um desafio. Pensando nestas questões, o grupo de bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID) que desenvolve o subprojeto Educação Matemática de Janaúba, na Escola Estadual Professora Nhá Gui Azevedo, desenvolveram um trabalho como intervenção pedagógica no ensino da matemática utilizando-se de jogos. **Objetivos:** Facilitar a compreensão de conceitos e conhecimentos matemáticos; estimular o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático; proporcionar aos alunos com dificuldades no processo de aprendizagem matemática uma estratégia diferenciada de ensino, tornando-a uma disciplina mais atrativa e interessante. **Metodologia:** Neste trabalho, abordamos a utilização de jogos e materiais concretos alternativos como estratégia de intervenção no ensino de matemática durante as atividades do projeto PIBID. Inicialmente o grupo de bolsistas conheceram a escola através de visita local e estudo do seu PPP (Projeto Político Pedagógico da Escola). Fizeram estudos de bibliografias referenciais como o PCN de Matemática (BRASIL, 1997) e outros referentes ao ensino da Matemática e jogos no ensino de tal disciplina. Os jogos foram planejados e construídos durante as atividades do projeto PIBID. A aplicação destes ocorreu durante atividade extraclasse que o grupo do PIBID desenvolveu e de forma paralela as atividades curriculares com grupos de alunos de turmas do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental, escolhidos por apresentarem déficit de aprendizagem matemática. **Resultados Obtidos:** Foi notável o interesse e participação dos alunos nos jogos que mesmo abordando conceitos e conteúdos matemáticos, usando papel e lápis para fazer cálculos e obter os resultados dos jogos dentre outros registros que lhes eram solicitados, demonstravam satisfação em desenvolverem tal atividade. **Conclusão:** Os jogos favorecem o desenvolvimento do raciocínio lógico e a construção de conceitos por ser uma metodologia diferenciada que envolve o lúdico o que causa interesse e prende a atenção. Podemos dizer que o jogo possibilita uma situação de prazer e de aprendizagem significativa nas aulas de matemática.

Fomento: CAPES