

ATIVIDADES E JOGOS COMO FORMA DE ENSINO DA DISCIPLINA MATEMÁTICA

Autores: MARCOS VINICIUS BRITO CORDEIRO, JORDANIA ALVES BARBOSA, MARIA CLARA VERSIANI DIAS, JANINE GOMES RIBEIRO

Introdução: A matemática é uma das disciplinas mais temidas atualmente pela maioria dos alunos, talvez seja pelo seu ensino tradicional que por muitas vezes a torna desinteressante. Geralmente nas escolas a disciplina é aplicada através de uma aula expositiva pelo professor, e o aluno por sua vez copia a matéria que foi passada em seu caderno e eventualmente tenta resolver os exercícios aplicando o caminho que lhe foi apresentado. Mas esta forma de ensino não estimula os alunos a aprender, pois o que é ensinado dificilmente é direcionado a uma prática no cotidiano. **Objetivos:** Os principais objetivos na utilização dos jogos e das atividades lúdicas é ensinar a matemática, desenvolvendo um trabalho de exploração e aplicação de conceitos, estimulando também a aprendizagem através de atividades pedagógicas que vão despertar o interesse do aluno pela disciplina, mostrando também que a matéria pode ser aprendida de outra forma, que facilite a compreensão, o entendimento, o raciocínio lógico, e alterando assim uma rotina com outras atividades que visam aumentar a motivação e o interesse. **Metodologia:** A metodologia adotada utiliza alguns jogos e atividades com regras específicas que contribuem na aprendizagem do aluno, como por exemplo: jogo do bingo, torre de Hanói, jogos das possibilidades e outros. São jogos que tem a capacidade de fixar conceitos já aprendidos, além de incentivar discussões e interpretações de regras. Ao utilizar esses jogos é necessário que o professor proponha uma análise do mesmo relacionando com a matéria e questionando o aluno sobre suas estratégias e jogadas, fazendo com que esta atividade seja interessante e desafiadora, quebrando assim a reprodução mecânica que ocorre na resolução de exercícios em sala de aula. **Resultados:** A utilização destas atividades para os alunos do ensino médio mostra-se eficaz, pois produz maior motivação na realização de problemas, e proporciona a discussão sobre a matéria, além de favorecer a participação ativa do aluno no desenvolvimento de seu próprio conhecimento. **Conclusão:** é possível notar que, as aplicações dos jogos didáticos no ensino contribuem tanto no aprendizado quanto no desenvolvimento social e também no desenvolvimento do raciocínio lógico e intelectual. Além de ser uma estratégia para a atuação do professor, também auxilia na hora da explicação.