



Eixo temático: Ações de Extensão

UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO

SOUZA, Gabriel Alves*; VIEIRA, Thiago Bernardi

RESUMO

Introdução: O homem antigo utilizou de jogos e brincadeiras como via de lazer por muito tempo, mas com surgimento de novas tecnologias tomando grande parte desse espaço atualmente os jogos vêm estabelecendo uma intenção maior de seu aspecto quanto ao ensino. Tem-se percebido a agregação de meios lúdicos como jogos didáticos à educação visto que produz resultados plausíveis, além de diminuir a falta de interesse e motivação dos estudantes. A perspectiva do qual a matemática é um bicho de sete cabeças e pouco útil em nossa rotina vem do fato do ensino dessa ser feito de forma não contextualizada, tornado assim assustadora para os estudantes. Uma forma de se quebrar essa barreira é através da aproximação entre o conhecimento teórico e empírico dos estudantes por meios lúdicos como jogos didáticos. **Objetivo:** Introduzir o uso de um jogo de tabuleiro de forma educacional, para fortalecer a aprendizagem de conteúdos matemáticos no ensino público de Altamira, PA. **Material e métodos:** O trabalho realizou-se através de conversas entre alunos envolvidos no projeto e os alunos da graduação de ciências biológicas da Universidade Federal do Pará. Onde resultou-se a elaboração de um jogo de tabuleiro que contém casas enumeradas de 1 a 50 e cartas subsequente com perguntas cujo aspecto das questões gira em torno de conectar a vivência dos alunos emergida em uma contextualização simples da sua realidade. O jogo pode ser jogado entre 2 a 6 estudantes por vez e as cartas eventualmente a cada nova partida devessem ser embaralhada para assim randomizar o jogo com. **Resultados:** A partir do contato que foi feito com a turma de 1º ano do ensino médio E.E.E.M. Polivalente de Altamira, foi perceptivo o interesse dos alunos em sala de aula onde tiveram diversos pontos de questionamentos sobre como que a aplicação da matemática pode ser no cotidiano por exemplo; otimizar o tempo que leva para acordar até o tempo do café da manhã ou até algo usual mais no futuro lembrar das bases de matemática no dia a dia como porcentagens e poder calcular um desconto e decidir comprar ou não o produto. **Conclusão:** Com a introdução de jogos lúdicos na sala de aula, além do lazer que se pode aproveitar com esses materiais de ensino é observável a imersão dos alunos na matemática, assim oferecendo um olhar mais agradável da matemática.

Palavras-chave: Educação, Proximidade, Perspectiva.

*Universidade Federal do Pará, Campus de Altamira, Pará. gocbalves@gmail.com