

PAIXÃO; Ivanilde Mendes da <sup>1</sup>, BARROS; Luciana da Cruz<sup>2</sup>

## RESUMO

No primeiro semestre de 2019, alunos das turmas de 6ºano do ensino fundamental anos finais, desenvolveram a aprendizagem em Matemática com o auxílio de ferramentas pedagógicas importantes. Dessa forma, os alunos puderam vivenciar conteúdos a partir de jogos e praticas ativas com temas desenvolvidos, que visam estimular o uso de jogos matematicos visando a interação entre aluno e conteúdo. Então com ajuda da coordenação, direção escolar, foi a construção de Jogos matematicos tais como: A Rotação por Estações de Aprendizagem, o Dominó da multiplicação, baralho da multiplicação, jogo da velha, trilha dos múltiplos foram atividades desenvolvidas para auxiliar no processo de aprendizagem dos alunos, visto que o assunto abordado nos jogos era o conteudo no qual apresentava, dificuldade para com os alunos das turmas de 6º ano do ensino fundamental anos finais sendo que as Metodologias Ativas é onde Professores e alunos constroem o conhecimento escolar de forma cooperativa formando espaços de aprendizagem significativa. Os jogos são um recurso pedagógico eficaz se forem bem articulados e planejados pelo professor, contribuindo assim para a construção do conhecimento matemático da criança. Tais objetivos geral é usar jogos matemáticos para facilitar a compreensão dos discentes, utilizar oficina de jogos nas aulas de matemática como auxiliador no desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, tomada de decisão, o raciocínio lógico. Sendo que frustrações e os pensamentos negativos com relação ao ensino de matemática deixarão de existir quando for colocado em prática o pensamento de que é de grande importância unir aos conceitos matemáticos, o lúdico, o brincar através dos jogos, deixando claro aos estudantes que estudar matemática também pode ser divertido, pode ser prazeroso. A importância de se trabalhar inserindo os jogos, além de estar melhorando suas aulas, tornando-a mais agradáveis, outros pontos importantes em seus estudantes também poderão ser observados, como na afirmação de (FORTUNA, 2002) Afirma que: “Através dos jogos podemos descobrir a personalidade da criança pois ela demonstra o que sente e que tipo de temperamento que possui: tímida, inquieta, agressiva, alegre, calma, temperamental, líder, egoísta, teimosa, intrometida, nervosa, etc.” Por isso, é importante da recreação do mundo infantil, ou mesmo a utilização de oficina de jogos, pode ajuda a criança a descobrir sua própria personalidade, sendo também favorável a sua aprendizagem. Diante do que foi exposto deixa claro a importância de se trabalhar com o componente curricular na área de matemática com o auxílio de jogos, pode servir como uma ferramenta facilitadora na compreensão dos estudantes na disciplina em questão, colocando em pratica durante as aulas e reconhecer o quanto, os jogos podem enriquecer ainda mais as suas aulas, e em especial as aulas de matemática, distanciando os bloqueios adquiridos a muito tempo atrás, com relação a matemática, deixando claro ao professor, que ele sempre deverá buscar inovar e renovar sua metodologia em sala de aula, usando a criatividade, buscando as melhores formas para facilitar no processo de ensino-aprendizagem da matemática pelas crianças. Assim fica evidente que a importância de se trabalhar com o componente curricular na área de matemática com o auxílio de jogos, pode servir como uma ferramenta facilitadora na compreensão dos estudantes na disciplina em questão, colocando em pratica durante as aulas e reconhecer o quanto, os jogos podem enriquecer ainda mais as suas aulas, e em

<sup>1</sup> Unopar, ivanildemendes5@gmail.com

<sup>2</sup> Unifesspa, lucianauepa2010@gmail.com

especial as aulas de matemática, distanciando os bloqueios adquiridos a muito tempo atrás com relação a matemática, deixando claro ao professor, que ele sempre deverá buscar inovar e renovar sua metodologia em sala de aula, usando a criatividade, buscando as melhores formas para facilitar no processo de ensino-aprendizagem da matemática pelas crianças.

**PALAVRAS-CHAVE:** Palavras-chave: Aprendizagem, Ensino, Matemática, Jogos