

**Jéssica de Sousa Santos (Especialista em Ensino de Matemática no Ensino Médio pelo IFPI)**

**Francisca Laura da Silva Costa (Pós-Graduada pelo Curso de Educação Física da UNOPAR)**

**Lorena Marta de Carvalho (Pós-Graduada pelo Curso de Psicopedagogia Clínica e Institucional da UESPI)**

**Rosimeyre Vieira da Silva (Doutora em Educação pela UFPI)**

**Email: jssifpi@gmail.com, flauracosta09@gmail.com, lorenapedagoga@outlook.com, rosimeyrevieira@ifpi.edu.br**

## 1. INTRODUÇÃO

A utilização de jogos na aula de matemática pode ser benéfica de várias formas. Primeiramente, ajudam a tornar o aprendizado dessa disciplina mais divertido e engajador para os alunos. Ao invés de apenas fazer exercícios em sala de aula, eles podem aprender e praticar conceitos matemáticos de forma mais lúdica.

Advindo deste pressuposto, o presente trabalho resulta de uma pesquisa que buscou analisar de que maneira jogos e sua produção podem auxiliar no ensino-aprendizagem de alunos do 6º ano do CETI Maria de Lourdes Assunção, uma escola de Tempo Integral da Rede Pública Municipal de Piri-piri, aumentando seu desempenho e conhecimentos Matemáticos.

Objetivando apresentar práticas exitosas desenvolvidas com a utilização de jogos nas disciplinas de Matemática e Laboratório de Matemática visando o maior interesse, desenvolvimento de habilidades específicas da área bem como trabalho em equipe, cooperação, agilidade e raciocínio lógico.

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

Optou-se pela utilização da pesquisa qualitativa com a coleta de dados através de entrevista com o professor de Matemática e Laboratório de Matemática da turma antes e posteriormente à produção e a utilização de jogos pelos discentes a fim de desenvolver sua capacidade de fazer perguntas e repensar situações, avaliar suas atitudes, ou seja, resolver problemas.

A pesquisa apoia-se teoricamente nos estudos de autores como (CUNHA, 2000), (FREIRE, 1996), (BROUSSEAU, 1983) e (GRADO, 2004).

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O professor relata que os alunos sempre diziam durante as aulas:

*“As duas aulas passaram rápido.”*

*“Melhor aula, passou rápido”*

*“Tia, qual vai ser o jogo de hoje”*

Com isso podemos perceber a colaboração entre os alunos, visto que muitos jogos matemáticos podem ser jogados em equipes, o que encoraja os alunos a trabalharem juntos, a cooperarem e a se ajudarem mutuamente.

Podendo também adaptar o nível de dificuldade de acordo com as necessidades e habilidades dos alunos, tornando o aprendizado mais personalizado e adequado para cada um.

Nestas circunstâncias esta proposta auxilia os educandos a compreenderem melhor os conteúdos bem como desenvolverem seu raciocínio lógico e organização dos conhecimentos adquiridos bem como a (re)significação de conceitos que até então eram abstratos. Eles podem ver a Matemática de forma prática e interessante podendo verificar seus usos e aplicações no cotidiano, além disso dá suporte a sua formação pessoal desde que se estende a assuntos de âmbitos não integralmente matemáticos.

## 4. CONCLUSÃO

Conclui-se que a pesquisa é pertinente tanto para docentes que se empenham em aperfeiçoar a qualidade do ensino utilizando-se de diferentes materiais propiciando um ambiente que favoreça o interesse, quanto para discentes que apresentam certo bloqueio em algumas definições que são básicas na Matemática e muitas das vezes tem uma maior complexidade por parte destes alunos e a tendência é que isso só venha a se intensificar com metodologias inadequadas, visto que sua utilização darão suporte ao ensino-aprendizagem de forma lúdica e singular, tornando os alunos protagonistas enquanto criam, ensinam e aprendem.

## 5. REFERÊNCIAS

CAVALHO, Dione Lucchesi de. **Metodologia do ensino da matemática**. 2 ed. rev. São Paulo: Cortez, 1994.

FREIRE, João Batista. **O Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas, SP, Autores Associados, 2002, 125 p.

PIAGET, Jean. **Seus Estudos e Psicologia**. São Paulo: Forense, 1977.

