

O JOGO COMO FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM EM MATEMÁTICA

SIQUEIRA, Vanessa Martins de Oliveira (autora) – UNIFEV - Centro Universitário de Votuporanga.

SANTANA, Vânia Martins de Oliveira (autora) – UNIFEV - Centro Universitário de Votuporanga.

RAMOS, Milena Aparecida Batelo (orientadora) – UNIFEV - Centro Universitário de Votuporanga.

Com a elaboração do Plano Nacional de Educação (PNE), o Brasil estabeleceu metas desafiadoras para a educação na próxima década. Ao analisar as metas estabelecidas por esse Plano podemos concluir que entre as maiores preocupações com a educação está o fato de boa parte dos nossos alunos não aprenderem dentro do ciclo correto e não terminarem o ciclo de estudo abandonando a vida escolar. Para se alcançar essas metas e reverter a atual situação da educação faz-se necessário o uso de todos os recursos pedagógicos possíveis e presentes no contexto escolar. Entre esses recursos pedagógicos podemos destacar os jogos educativos. Os jogos no processo ensino-aprendizagem caracterizam um processo lúdico de alfabetização e são ferramentas úteis nesse processo, pois está presente na vida dos alunos fora do ambiente escolar e pode ser de grande valia dentro das escolas, ou seja, adequa-se dentro e fora das salas de aula. Diante de tamanho desafio e pensando em novas formas de ensino-aprendizagem que seja atuais e comuns no cotidiano de nossos alunos, esse trabalho tem como objetivo demonstrar de forma teórica através de um estudo como os jogos podem ajudar no processo de ensino-aprendizagem da matemática, demonstrar como é fácil a elaboração e a aplicação dessa ferramenta através da análise dos resultados da aplicação do Jogo dos Múltiplos na sala de aula do sexto ano A e B da E.E Dr. José Manuel Lobo. O material aplicado nesse projeto foi elaborado pelos alunos da UNIFEV inscritos no programa PIBID fomentado pela CAPES e abrange os conteúdos de múltiplos, divisores e critérios de divisibilidade proposto para o sexto ano segundo a Proposta Curricular de Matemática para o Estado de São Paulo.

Palavras-chave: Jogos; Educação; Matemática.

REFERÊNCIAS:

Planejando a Próxima Década. Conhecendo as 20 Metas do Plano Nacional de Educação. Disponível em: pne.mec.gov.br/images/pdf/pne_conhecendo_20_metas.pdf. Acesso em: 19 out. 2015.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.