



# FEPEG

FÓRUM DE ENSINO,  
PESQUISA, EXTENSÃO  
E GESTÃO

TRABALHOS CIENTÍFICOS APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS DEBATES MINICURSOS E PALESTRAS

23 A 26 SETEMBRO DE 2015  
Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro

ISSN 1806-549X

A HUMANIZAÇÃO NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

REALIZAÇÃO



APOIO



## O Jogo como metodologia de aprendizagem da matemática

Autor(es): Camila Francielly Francisco Ferreira, Macirléia de Araújo Souza, Simone Soares dos Santos Cardoso

**Introdução:** O estudo da matemática é fundamental no processo de aprendizagem, pois a partir dos conhecimentos adquiridos a criança desenvolve o raciocínio lógico, a capacidade de pensar e resolver situações problemas. O visível desinteresse, por parte dos alunos, no aprendizado da matemática e a falta de motivação dos professores foram os fatores que impulsionaram o grupo de bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID) a desenvolverem o subprojeto Educação Matemática em Janaúba, na Escola Estadual Professora Nhá Gui Azevedo e a ampliar o trabalho de intervenção pedagógica no ensino da matemática utilizando-se de jogos, pois, são formas de interação que permitem às elas uma aprendizagem de forma lúdica e atrativa. **Objetivo:** Desenvolver uma sequência de atividades matemáticas através de jogos e brincadeiras para alunos do 1º ano do Ensino Fundamental para instigar a aprendizagem da matemática de forma interativa e lúdica. **Metodologia:** Utilizamos como fundamentação teórica o livro Crianças pequenas reinventam a aritmética: Implicações da teoria de Piaget de Constance Kamii e Leslie Baker Housman, a partir de seu estudo foram selecionadas atividades que desenvolvessem algumas noções matemáticas como número e contagem utilizando a ludicidade para sua aplicação. Os jogos foram confeccionados a partir de materiais simples e de baixo custo para serem utilizados na sala de aula. Jogos esses que possibilitam o pensamento lógico-matemático, que facilitam a aprendizagem da matemática como elemento que compõe o processo de aprender. A aplicação destes ocorreu de forma paralela às atividades curriculares com todas as turmas do 1º ano da escola, com duração de aproximadamente uma hora em cada turma. **Resultados Obtidos:** Ao incluir a ludicidade no ensino da matemática foi possível propiciar momentos de prazer e integração das crianças, além de incentivar a construção do seu conhecimento matemático utilizando todo o seu potencial criativo e crítico. Assim, torna-se mais prazeroso a maneira de aprender, sendo os jogos uma metodologia capaz de auxiliar no desenvolvimento de várias outras habilidades além da percepção matemática. **Conclusão:** Os jogos é uma metodologia que deve estar presente no ensino lúdico da matemática, principalmente por possibilitar à criança a alegria de vencer obstáculos a partir de sua própria curiosidade, vivenciando o que significa aprender matemática de maneira significativa.