

# MATEMÁTICA SE APRENDE BRINCANDO: UTILIZAÇÃO DE JOGOS EM SALA DE AULA

Claudineia Helena Recco  
Depto. de Projeto Mecânico, FEM, UNICAMP  
13084-971, Campinas, SP  
E-mail: [clau\\_recco@yahoo.com.br](mailto:clau_recco@yahoo.com.br)

Sara Domenici  
Faculdade de Educação, Ciências e Artes dom Bosco de Monte Aprazível, FAECA  
15150-000, Monte Aprazível, SP  
E-mail: [sara\\_domenici@hotmail.com](mailto:sara_domenici@hotmail.com)

## RESUMO

A Matemática é uma ciência que nos traz muitos benefícios, porém para entendê-la, exige muito raciocínio lógico, fazendo com que muitos alunos não gostam de Matemática por considerarem-na uma disciplina muito complicada. Como consequência, os professores encontram grande dificuldade em cativar os alunos e fazer com que os mesmos se interessarem pelo aprender matemática, pois estes não foram motivados quando pequenos, obrigando assim, os professores a buscar novos métodos de ensino. Trabalhar Matemática com métodos inovadores sempre foi e será tema de discussões, fazendo com que os professores se atualizem para melhorem suas aulas.

O uso de jogos educativos na metodologia de ensino da matemática auxilia o professor a complementar suas aulas, fazendo com que os alunos se interessem pelas mesmas, pois o jogo estimula o raciocínio lógico matemático, capacita o aluno na elaboração de novas estratégias de jogos e de resolução de problemas, ajuda no desenvolvimento da agilidade mental, e proporciona a ele uma forma divertida e prazerosa de aprender Matemática. A utilização de jogos matemáticos é um dos métodos onde se aprende brincando, pois ao mesmo tempo em que trabalha conteúdos matemáticos trabalha-se também de certa forma o raciocínio lógico dos procedimentos, capacidade de resolver problemas, pois os jogos é uma atividade dinâmica que os coloca em movimento e ação.

Este trabalho tem por objetivo mostrar os resultados alcançados com a aplicação de jogos educativos no ensino da matemática. Foi

realizado um projeto onde se aplicou jogos educativos no ensino da matemática no projeto escola da família com alunos que se encontram entre 11 e 14 anos de idade. A partir do momento em que os jogos educativos foram aplicados notou-se que os alunos passaram a desenvolver sua capacidade, não só de resolver problemas, mas de também encontrar várias maneiras de resolvê-los. E que mesmo o aluno sendo derrotado no jogo o mesmo estabelece seus limites de conhecimento e raciocínio, e avalia como e o que trabalhar, e desenvolve novas estratégias para não ter novas derrotas.

Conclui-se que os jogos educativos são produtivos aos professores e aos alunos, ou seja, facilita na aprendizagem dos conteúdos matemáticos com ou sem estruturas de difícil assimilação, faz com que os alunos desenvolvem a capacidade de pensar, refletir, compreender tais conceitos com maior precisão.

## Referências

- [1] I. V. Aranhã, A Matemática através de Brincadeira e Jogos, Campinas: Papirus, 1996.
- [2] C. S. Goubert, Jogos Matemáticos 1 Athurma Quantifica e Classifica. Porto Alegre: Mediação, 1997.
- [3] T. M. Kishimoto, O Jogo e a Educação Infantil, São Paulo: Pioneira, 2003.
- [4] R. G. Rêgo, e R. M. Rêgo, Matemáticaativa, João Pessoa: UFPB, 2000.
- [5] M. S. da Silva, Clube de Matemática, Campinas: Papirus, 2004.