



## JOGOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA

**FREITAS, Márcia Maria** (marciamariadefreitas1@outlook.com<sup>1</sup>); **DUARTE, Marco Aparecido**

**Queiroz** (marco@uems.br<sup>2</sup>).

<sup>1</sup>Discente do curso de Matemática da UEMS – Cassilândia;

<sup>2</sup>Docente do curso de Matemática da UEMS – Cassilândia.

A matemática é muito importante para desenvolvimento do raciocínio lógico das pessoas, porque, junto com a lógica formal, é a única disciplina inteiramente dedutiva. Quando trabalhada no ensino fundamental e no ensino médio tem muitas aplicações no mundo do trabalho, relaciona-se com questões econômicas (como cálculos, porcentagens e juros), com a construção civil, por meio dos cálculos de proporção e também da geometria, auxilia a compreensão de informações na interpretação de gráficos e tabelas, entre outras tantas aplicações básicas. Sem contar com as aplicações mais avançadas da matemática que proporcionam o exponencial desenvolvimento tecnológico que vivemos. Esta proposta se deu pelo fato de que muitos alunos e até mesmo alguns professores não conseguem ver a relação entre tais conteúdos e suas atividades cotidianas. O aluno precisa saber que há continuidade entre o que se aprende na escola e o conhecimento que existe fora dela. Há assim, a necessidade de que seja mostrada para o aluno a relação direta e óbvia que há entre a escola e a vida, principalmente quando se trata da matemática. Assim, esta ação de extensão visou tornar mais fácil o ensino de conteúdos de matemática no ensino fundamental e médio por meio de jogos e materiais que estejam relacionados aos conteúdos estudados pelos alunos da escola onde a ação se desenvolve. Buscou-se ainda mostrar para alunos participantes que conteúdos de matemática que eles estudam podem ser aplicados em situações cotidianas. Para isto, foram usados materiais e jogos do Laboratório e Ensino de Matemática e/ou materiais que foram construídos no andamento da ação. Quando necessário, para confecção dos materiais foram usados materiais recicláveis e recursos do Curso de Matemática da Unidade Universitária de Cassilândia. Esses materiais passaram a fazer parte do Laboratório de Ensino. O uso de jogos e outros materiais que possam simular situações reais ajudam a motivar o aluno a querer estudar e aprender matemática. Além disso, essa ação também serviu como reforço da disciplina da Matemática do Ensino fundamental, porém trabalhando os conteúdos de uma maneira diferenciada, como já citado. A ação se desenvolveu na Escola Estadual Rui Barbosa em Cassilândia - MS. A proposta buscou o desenvolvimento do raciocínio lógico do aluno. Também objetivou a divulgação dos trabalhos da UEMS na comunidade local, despertando nos alunos participantes um maior interesse pela UEMS. No desenvolvimento da proposta, foram atendidos por volta de 60 alunos. Tais alunos eram designados pelos professores de matemática da escola. Segundo tais professores, a participação desses alunos no projeto os ajudou a melhorar o desempenho em matemática, pois, houve melhoria em suas notas na disciplina.

**Palavras-chave:** Aplicações da Matemática, Ensino de Matemática, Ludicidade.

**Agradecimentos:** Os autores agradecem a UEMS pela concessão da bolsa de extensão.