

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA

MARGARIDA MARIA DE SOUZA SANTOS ALBUQUERQUE

RESUMOO presente artigo tem como tema a contribuição dos jogos na aprendizagem da matemática, o conteúdo deste artigo é baseado em inquietações relacionadas às dificuldades de aprendizagem que os educandos têm apresentado na área da Matemática, às implicações da formação de professores e os efeitos da utilização dos jogos para esta aprendizagem. Na tentativa de compreender a complexidade que envolve as propostas curriculares, as dificuldades de aprendizagem na Matemática, a formação de professores e os efeitos da utilização dos jogos para esta aprendizagem. Este trabalho partiu das propostas curriculares e do contexto bibliográfico que fizesse referência às inquietações sobre as dificuldades de aprendizagem, e o desenvolvimento da formação de professores. Portanto, esse trabalho teve como foco estudos e pesquisas em autores como: Vigostsky (1991), Gilles Brougère (1995), Thomas O'brien (2000), Luiz Roberto Dante (1999), José Ruy Giovanni (1998), dentre outros. Além, da pesquisa teórico-empírico, trazida de experiências vividas, e a reflexão sobre o uso dos jogos em sala de aula. É no trabalho da educação Matemática, que se percebe, quanta dificuldade que os alunos têm em apreender os conteúdos desta disciplina. Por isso, e depois de tantas tentativas de amenizar esta situação, depois de muito se questionar sobre o por quê do ensino da Matemática trazer consigo tantas dificuldades para muitos dos estudantes, depois de induzir fórmulas e formas para poder explicar e fazer os estudantes entender o quanto é importante o conhecimento matemático. Portanto, se faz importante incentivar os alunos a deixar fluir o desejo de querer entender por aprender e apreender. Assim, construir conhecimento e não simplesmente aprender fórmulas e estratégias oportunas de promoção sem êxito. Em suma, se procurou aprofundar os estudos, no intuito de encontrar o melhor caminho para mediar os assuntos direcionados à disciplina em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: FORMAÇÃO; APRENDIZAGEM; MATEMÁTICA; JOGOS; EDUCAÇÃO.

ÁREA TEMÁTICA: GDI 3: A MATEMÁTICA E AS POSSIBILIDADES INTERDISCIPLINARES NO AMBIENTE ESCOLAR

FORMA DE APRESENTAÇÃO: ORAL