

# **JOGOS MATEMÁTICOS: UMA DESCOBERTA DE APRENDIZAGEM EFICAZ E PRAZEROSA (APOIO UNIP)**

**Aluna:** Valéria Cristina da Silva Gomes

**Orientador:** Prof. Dr. José Passos Lopes

**Curso:** Pedagogia

**Campus:** Santos

Com a crise da educação no Brasil, verifica-se desinteresse e desmotivação de alunos e professores e a urgente necessidade de novas metodologias, capazes de resgatar a qualidade de ensino. Para tanto, precisamos reconhecer, de maneira definitiva, que a educação como conhecemos é ineficaz. Os alunos de hoje necessitam de maior dinamismo e interação, pois não mais se contentam com os métodos do passado. Hoje, as tecnologias estão à disposição de todos, tornando-os mais próximos de tudo o que acontece no mundo. Esse dinamismo do dia a dia deverá ser levado à sala de aula. Este projeto circundou essa temática, objetivou não só a criação de um Banco de Atividades, para letramento de alunos do primeiro ciclo do Ensino Fundamental, incluindo os jogos matemáticos, mas teve também o anseio de despertar o espírito investigativo no futuro professor, conscientizando-o sobre a necessidade da práxis interdisciplinar e reflexiva. Os jogos matemáticos foram o principal tema desta investigação, mostrando que a criança aprende melhor quando aprende brincando. Juntamente a uma didática construtivista e ao desenvolvimento de metodologias que incluem os jogos matemáticos, foram elaborados dez planos de aulas, contendo diversos jogos adaptados para tal finalidade. Outro ponto importante da pesquisa foi o aprendizado ao investigarmos a jogabilidade em sala de aula, adequando os jogos às necessidades da disciplina e dos conteúdos.