

146 - JOGOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Regiane Ferreira Sant'Ana (Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, UNESP, São José do Rio Preto), Evelize Aparecida dos Santos (Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, UNESP, São José do Rio Preto), Aparecida Francisco da Silva (Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, UNESP, São José do Rio Preto), Hélia Matiko Yano Kodama (Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, UNESP, São José do Rio Preto) - regiane@webmail.ibilce.unesp.br

Introdução: O projeto, Jogos no Ensino da Matemática, do programa Ciência na UNESP, organiza mostras de jogos em escolas da região, atendendo em média 10000 alunos por ano, nos diferentes eventos.

Objetivos: estimular o uso desta importante ferramenta para o ensino de Matemática em todos os níveis de ensino.

Métodos: No final, ou início do período letivo, é enviado correspondência às escolas, disponibilizando as mostras. Os diretores, coordenadores ou professores interessados entram em contato por telefone ou mensagem eletrônica para o agendamento. As escolas organizam a sequência de atendimento dos alunos e a coordenação disponibiliza a estrutura necessária como material de divulgação, os monitores e jogos a serem aplicados.

Resultados: Muitos são os professores que, mesmo tendo participado de cursos de formação continuada, não se sentiam animados para utilizar os jogos. Entretanto ao observar o comportamento de seus alunos durante a mostra, ficam mais confiantes e procuram introduzir, mesmo que seja aos poucos, os jogos como alternativa para a melhoria da qualidade de ensino de matemática. Ainda, pudemos observar um resultado inesperado deste processo: além de divulgar o uso de jogos no ensino da matemática, na perspectiva da resolução de problemas, o contato com os monitores tem encorajado os alunos oriundos de escolas públicas a prestarem o vestibular da UNESP.