

## 0527 - MOTIVANDO ALUNOS DE MATEMÁTICA COM O USO DA SALA DE JOGOS -

Vitor Franklin Yoshikazu Martins Uema (Faculdade de Engenharia, Unesp, Ilha Solteira), Ziverman Krauniski Alves (Faculdade de Engenharia, Unesp, Ilha Solteira), Nara Tereza Benevenuto de Amorim (Faculdade de Engenharia, Unesp, Ilha Solteira), Zulind Luzmarina Freitas (Faculdade de Engenharia, Unesp, Ilha Solteira), Ernandes Rocha de Oliveira (Faculdade de Engenharia, Unesp, Ilha Solteira) - vitoruema@yahoo.com.br.

**Introdução:** Os jogos, assim como qualquer outra atividade dinâmica para as crianças, podem despertar a curiosidade e interesse dos alunos para determinados conteúdos disciplinares. Os jogos significam brincar e ensinar sem a pressão de fazer certo. No projeto de extensão que desenvolvemos, observamos uma sala de aula, com alunos de sexto ano do ensino fundamental, em uma escola estadual, notamos que havia grande desinteresse por parte deles nas aulas de matemática. Foi proposto à professora levarmos os alunos à sala de jogos e aplicar jogos relacionados à matemática. **Objetivos:** Como motivar intrinsecamente ou extrinsecamente uma sala, para o aprendizado da matemática? Nosso objetivo é usar jogos como um caminho metodológico para melhorar o interesse pelo estudo da matemática. **Métodos:** O jogo foi aplicado em uma sala de sexto ano, 20 alunos, com acompanhamento da professora e de dois universitários. O desenvolvimento deste trabalho com os alunos foi realizado em uma sala utilizada para jogos. O jogo contém um tabuleiro onde são trabalhadas as operações aritméticas. A turma foi dividida em grupos de dois a seis alunos. Um dos jogos propostos exigia a presença de dois jogadores e esses eram observados pelos universitários. Os universitários jogaram com os alunos, a ideia era a de estimular os alunos a investir um tempo maior nas operações, deixando-os autônomos para chegar às respostas sozinhos. **Resultados:** m uma análise inicial percebemos a diferença entre resolver as operações buscando a resposta como tentativa e erro e resolver as operações durante as jogadas. Neste segundo caso eles procuravam compreender o processo envolvido nas operações, utilizando o quadro para formalizar e resolver as operações e as mãos quando eram números menores. Na utilização dos jogos observamos que a agitação dos alunos era revertida para envolver o professor na suas questões e busca de soluções. Os alunos se mostraram muito interessados, queriam saber as operações que precisavam realizar para que pudessem continuar jogando. Diferente de uma aula convencional, a dinâmica de grupos em sala de jogos foi muito produtiva e daí entendemos o porquê dos alunos se interessarem por matemática, pois era a única disciplina onde havia dinâmica e uma sala exclusiva para jogos. Observamos que com a aplicação do jogo na sala de aula, houve um interesse maior por parte dos alunos na busca pelo aprendizado das operações básicas matemáticas, pois para se sair vitorioso o aluno teria que sabê-las e com isso criar uma estratégia de jogo. A partir deste trabalho, começaremos o desenvolvimento de um jogo que tentará relacionar a matemática com as outras disciplinas.