



# COINTER PDVL 2022

IX CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS

Edição 100% virtual | 29, 30 de nov a 1 de dez

ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

## PERCEPÇÕES DOS DISCENTES DO CURSO DE MATEMÁTICA SOBRE INCLUSÃO DE JOGOS EDUCATIVOS EM SALA DE AULA

## PERCEPCIÓN DE ESTUDIANTES DE CURSO DE MATEMÁTICA SOBRE LA INCLUSIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS EN EL AULA

## PERCEPTION OF MATHEMATICS COURSE STUDENTS ON INCLUSION OF EDUCATIONAL GAMES IN THE CLASSROOM

Apresentação: Pôster

Wanderson Justino da Silva<sup>1</sup>; Elisomar André da Silva<sup>2</sup>; Geferson Diego Justino Da Silva<sup>3</sup>; Geilsa Jainy  
Barbosa da Silva<sup>4</sup>; Albino Oliveira Nunes<sup>5</sup>

### INTRODUÇÃO

Nos dias atuais a educação vem evoluindo significativamente, e um dos meios que tem contribuindo para esta evolução são o uso de metodologias lúdicas que favorecem a fixação de assuntos abordados em sala de aula. O ensino de Matemática desenvolve o raciocínio lógico, a criatividade, instiga o pensamento independente e a habilidade de resolver problemas, o que pode ser alcançado através do uso de diferentes recursos e metodologias que busquem uma renovação no ambiente de construção de conhecimentos e de aprendizagens expressiva (Neto, 2005). Porém, entretanto nota-se que os alunos sentem inúmeras dificuldades e bloqueio em aprender a matemática. Nesse caso, os jogos matemáticos podem ser empregados para despertar no aluno a importância da matemática em sua vida, com estratégias adequadas a fim de resgatar o interesse pela matemática.

Objetivo deste estudo foi verificar as percepções dos estudantes formandos em matemática sobre o uso de jogos no ensino público.

<sup>1</sup> Licenciatura em Matemática, IFRN, [wandersonjustino98@gmail.com](mailto:wandersonjustino98@gmail.com)

<sup>2</sup> Graduando em Zootecnia, UFRSA, [andresilvauzl@gmail.com](mailto:andresilvauzl@gmail.com)

<sup>3</sup> Licenciatura em pedagogia, IFRN, [geilsabarbosa.18@hotmail.com](mailto:geilsabarbosa.18@hotmail.com)

<sup>4</sup> Técnico em Edificações, IFRN, [gefersonjustino.099@hotmail.com](mailto:gefersonjustino.099@hotmail.com)

<sup>5</sup> Pós – doutorado e Professor, IFRN, [albino.nunes@ifrn.edu.br](mailto:albino.nunes@ifrn.edu.br)

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Os jogos constituem uma forma de atividade própria do ser humano desde os tempos mais remotos, assumindo ao longo da história, diversos significados e tomando diferentes acepções, sejam elas antropológicas ou educacionais.

Conforme orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), as atividades com jogos podem representar um importante recurso pedagógico, já que: Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução de problemas. Propiciam a simulação de situações problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações; possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas.

Prática com Jogos na perspectiva futura, apresenta-se como uma possibilidade prazerosa, favorável ao aumento da concentração e da autoestima dos alunos, estimulando e motivando o processo de construção da aprendizagem e da assimilação de novos conhecimentos (SOUZA et al., 2019).

## **METODOLOGIA**

A pesquisa foi realizada no Instituto Federal de educação, ciência e tecnologia do Rio Grande do Norte, Campus Mossoró/ RN, a metodológica utilizada foi abordagem qualitativa, com métodos descritivos, explicativo, adotando como procedimento de pesquisa a campo, tendo como objetivo avaliar a percepção dos alunos formandos em matemática sobre uma possível inclusão dos jogos nos ensinos públicos. Foram Aplicados 20 questionarios para 20 estudantes do Curso de Licenciatura em Matemática, O questionário tinha 3 perguntas fechadas, que teve como propósito traçar um perfil dos estudantes e analise as possiveis percepções dos estudantes sobre a inclusão dos recursos de jogos em sala de aula.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

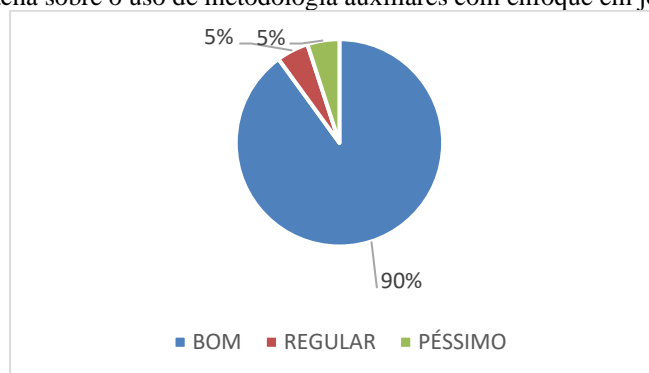
As respostas obtidas por entrevistas foram com perguntas fechadas, de maneira sintetizada, para há identificação do percentual, foram utilizadas representações através de



graficos.

Gráfico 1. foi perguntando sobre: o que você acha sobre o uso de metodologia auxiliares com enfoque em jogos em sala de aula? Houve um empate entre aqueles que acham metodologias auxiliares regular e péssimo respectivamente na escala de 5% dos entrevistados, entretanto obteve-se um respaldo forma unânime de cerca de 90% afirmam que é bom, o que entende-se que o uso desta metodologia é importantes e impactantes no aprendizado dos alunos.

Gráfico 1. Você acha sobre o uso de metodologia auxiliares com enfoque em jogos em sala de aula.

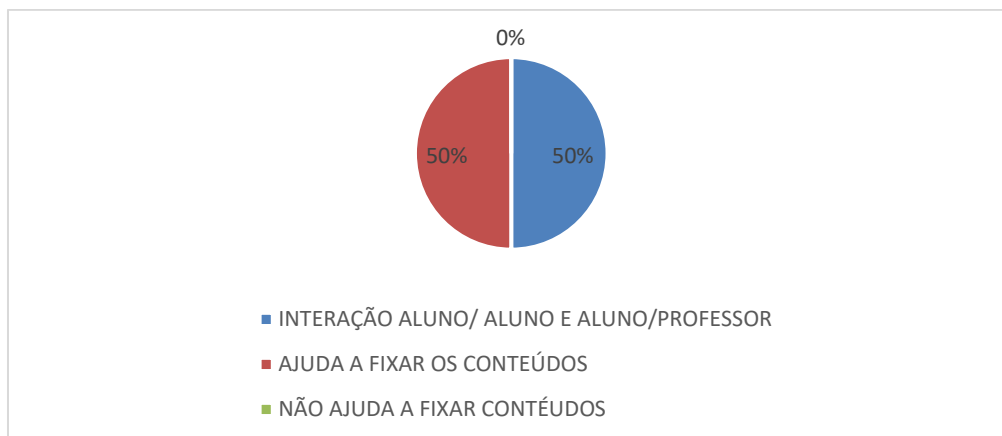


**Fonte:** Própria (2022)

No gráfico 2. Apresentou um empate entre aqueles que afirmaram que os jogos proporcionam uma interação aluno/aluno e aluno/professor e aqueles que acreditam que os jogos ajudam a fixar os conteúdos, ambas apresentaram 50% respectivamente dos entrevistados, assim corroborando com estudos (POTT, 2014) onde ele afirma que os jogos colaboram para o avanço e ativação do raciocínio, atenção, concentração, assim desenvolvendo um melhor índice nas estratégias para chega ao êxito nas atividades e assim sendo melhorando o aprendizado advindo do uso desta ferramentas em sala de aula.

Gráfico 2. Perguntado quais os pontos positivos na utilização dos jogos no ensino da matemática?

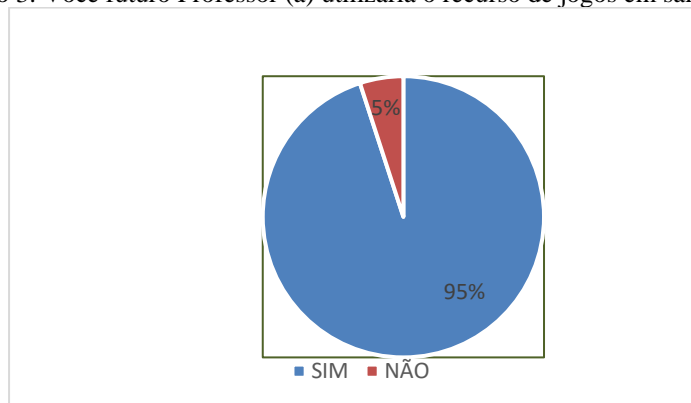




Fonte: Própria (2022)

No gráfico 3. Entende-se que 95% dos estudantes de matemática afirmam que quando forem Professores da rede de ensino público, irão incluir jogos aos ensinamentos como estratégias dinamizando as aulas, uso destas ferramentas são facilitadoras para que o aluno possa absorver mais conteúdos, além de favorecer o pensamento crítico, e servir como recurso complementar. Silva e Pinheiro (2013), afirma que é através da atuação pedagógica, que o professor (a) pode alavancar o processo de desenvolvimento de aprendizagem através das formas lúdicas de ensino.

Gráfico 3. Você futuro Professor (a) utilizaria o recurso de jogos em sala de aula?



Fonte: Própria (2022)

Portanto, os resultados apresentados nos gráficos anteriores refletem, sobre o como é importante a inclusão de jogos em sala de aula, os dados dimensionam como os futuros Professores avaliam sobre uma possível forma de abordar o uso dos jogos ao ensino, diante disso supõe-se que os futuros profissionais irão buscar capacitação para melhorar a qualidade do ensino, é perceptível que os jogos são as melhores formas de despertar o gosto dos alunos



a buscar aprender mediante uso desta alternativa.

## CONCLUSÕES

Portanto, é importante a inclusão dos jogos em sala de aula, pois desenvolvem inúmeras maneiras de fazer com que os alunos possam aprender e interagir com os colegas e professor, tornando o ensino mais dinâmico, lúdico e além da aulas ser mais atrativa.

Diante do levantamento de dados, o uso de tecnologia pode gerar um ganho nos ensinamentos, tornando as aulas dinâmicas e atrativas, trazendo novas possibilidades de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Terceiro e quarto ciclo do Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARNEIRO, K. T. Por uma memória dos jogo: a presença do jogo na infância de octogenario e nonagearios. 273 f Tese (Doutorado em Educação Escolar). Unesp – Universidade Estadual Paulista.

COSTA, R. C. O jogo didático desálio ciência – sistema do corpo humano como ferramenta para ensino de ciência. 42 f. Trabalho de Conclusão de Curso. UFF. Niteroi, 2017

NETO, F. R. B.. Uma proposta para ensinar os conceitos da análise combinatória e de probabilidade: Uma aplicação do uso da história da matemática, como organizador prévio e dos mapas conceituais. Belém, 2005.

PAIS, H. M.V. et al. A contribuição da ludicidade no ensino de ciência para ensino fundamental. In: **Simpósio Nacional de ensino de ciências e tecnologia -vi sinect**. Ponta grossa, 2018. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/1071> acesso em: 23 mar. 2022

POTT, A. BELÃO. TANCREDI R. M. S.P. os jogos no ensino de matemática; possibilidades de dinamização das práticas pedagógicas **UFSCAR** 2014.

SILVA, M. P., PINHEIRO, G. F. M. corporeidade, educação física e a formação de criança na educação infantil, **Revista formação @docente**. Belo horizonte, vol. 5, no 1 jan./junho de 2013



SOUZA, A. A., CUNHA, K. M. M. B. ANDRADE. O lúdico na educação inclusiva: O processo de aprendizagem a partir dos jogos e brincadeiras. **Gestão & tecnologia**. Faculdade Delta, ano VIII, v.1, 28 ed., JAN/JUN 2020.

