

### SAEB/SAEPE DOCE

Vanuza Gomes de Sousa Silva;  
 Emilly Victória Andrade Santos;  
 Letícia Barbosa de Veras;  
 Eduardo Gomes Oliveira

Um ensino de qualidade começa pela reflexão do professor sobre sua atividade tendo em vista a aprendizagem dos alunos. Utilizando a Metodologia de Jogos não temos a intenção de confirmar se os jogos são o melhor método para a aprendizagem da matemática, nem argumentar sobre a sua utilização em toda situação pedagógica, o propósito está em possibilitar que os alunos aprendam de maneira diferenciada e mais estimulante, atribuindo assim, maior significado a aprendizagem da Matemática. Ao possibilitar novas abordagens para os conteúdos matemáticos, os alunos podem descobrir problemas e soluções, inventar e experimentar novas maneira de resolver, libertando-se de formas convencionais de resoluções e perceber que a Matemática é uma constante construção. Muitas são as vantagens e desvantagens do trabalho com os jogos descritos por diversos autores, Kishimoto (2012) defende que: O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como o jogo, pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. O jogar em sala de aula é muito importante e não é um lazer ou apenas diversão, a ação de jogar deve desempenhar um conjunto de ações intencionais. O professor quando utilizar os jogos como recurso para o ensino da Matemática deve ter como objetivo, fazer com que os alunos aprendam o conteúdo de maneira significativa. O professor não é um transmissor de conhecimentos e sim um ser que pode mediar a qualquer momento a aprendizagem de seus alunos, fazendo da escola um ambiente propício para a relação professor-aluno ser mais criativa.

Paulo Freire diz:

“Que ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (2001, p.52).

Essa atividade foi de super importância para os nossos discentes, pois os mesmos aprenderam brincando.

#### Referências

KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 11 ed.- São Paulo: Cortez. 2012.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em:  
<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.

<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem. Acesso no dia 02 de agosto. 2021.