

O JOGO “STOP DA MATEMÁTICA” COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE TÓPICOS MATEMÁTICOS

Ellen Cassia Lacerda Satos (ellenlacerdasc@gmail.com)

Alessandra Querino Da Silva (alessandrasilva@ufgd.edu.br)

Rita Cássia De Oliveira (rita-coliver@hotmail.com)

Luciano Antonio De Oliveira (lucianoantonio@ufgd.edu.br)

Carla Gabrielle Da Silva Souza (carlinha.gabrielle@hotmail.com)

Valéria Aparecida Lima Rodrigues (valeria.i.rodr.017@gmail.com)

RESUMO

Este trabalho foi desenvolvido no âmbito do subprojeto de Matemática do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) da UFGD (Universidade Federal da Grande Dourados), com estudantes do 7º a 9º anos do Ensino Fundamental de uma das escolas parceiras do PIBID. A abordagem consistiu na aplicação de uma atividade de ensino utilizando o jogo didático “STOP DA MATEMÁTICA”. Os principais objetivos foram avaliar e diagnosticar dificuldades de aprendizagem com relação a conceitos básicos de operações matemáticas. Para a condução da atividade foi entregue aos alunos uma folha com o cabeçalho de uma tabela na parte superior, contendo operações e questões matemáticas a serem resolvidas sobre o conteúdo abordado. Era sorteado um número e os estudantes convidados a resolvê-las, até que um dos participantes respondesse todas as questões e gritasse “STOP!”. Quando isso acontecia, o jogo era interrompido imediatamente e dava-se então início a correção das respectivas respostas, sendo pontuadas as resoluções corretas. Feito isso, iniciava-se a próxima rodada do jogo, sorteando um novo número e dando sequência a atividade. A avaliação da aprendizagem se deu pela observação direta do envolvimento e desempenho dos estudantes no decorrer das partidas. Foi possível observar diversas contribuições do método utilizado, tais como, o desenvolvimento de uma postura ativa por parte dos estudantes que se auto-corrigiam, apontando seus erros e acertos; a utilização de

conhecimentos prévios na resolução das situações problema e uma maior interação no ambiente de sala de aula, por meio de discussões e argumentações. Além disso, foi possível identificar e avaliar dificuldades apresentadas pelos alunos, que se sentiram mais a vontade com a dinâmica introduzida na sala de aula. Nesse sentido, chegou-se à conclusão de que jogos e atividades lúdicas podem ser um caminho para despertar o interesse dos estudantes pela matemática e proporcionar um processo de ensino-aprendizagem ensino mais eficiente e prazeroso.

Palavras-chave: PIBID, Matemática, Jogo didático