

RELATO DE EXPERIÊNCIA: o uso de jogos didáticos nas aulas de matemática

Ozinan Felipe Lima Silva¹, Wellitton Severino Dias², Wagner Cunha Lobo³, Osmilcy Lima Feitosa⁴, Joerk da Silva Oliveira⁵

Resumo: A Matemática normalmente é vista por alguns estudantes como difícil. Na busca por melhores rendimentos e sempre tentando motivar os alunos podemos utilizar os jogos matemáticos como alternativa em sala de aula. Pode-se perceber que a potencialidade dos jogos como recurso didático é enfatizada pela ludicidade como motivação, onde o estudante é envolvido de forma ativa, desenvolvendo autoconfiança e sai da pacividade que normalmente ocorre em aulas tradicionais, em que prioriza-se a transmissão do conteúdo (BAUMGARTEL, 2016). O objetivo deste trabalho é apresentar um relato de experiência da utilização do jogo “Relógio da Matemática” na Escola Estadual Girassol por meio do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID). O jogo foi desenvolvido usando um relógio que não funcionava e uma agulha para a estabilização das setas onde seriam escolhidos os três números para a brincadeira onde eram realizadas várias operações de matemática. Fizemos um planejamento para utilização nas aulas das turmas de 6º e 7º anos da Escola Estadual Girassol por meio do PIBID. Dessa forma, nos organizamos juntamente com o professor supervisor do programa na escola e apresentamos o jogo aos alunos. Durante essa experiência, notamos diferenças nas habilidades matemáticas dos alunos da Escola Girassol, com alguns demonstrando facilidade em cálculos mentais, enquanto outros tinham dificuldades mesmo em operações simples no papel. O projeto destacou a importância de adaptar o ensino de acordo com as necessidades dos alunos e ressaltou as diferenças no conhecimento dos alunos. O Relógio da Matemática serviu como uma ferramenta interativa para melhorar as habilidades matemáticas e proporcionou uma experiência valiosa de ensino e aprendizagem e como objeto de pesquisa para analisarmos o desenvolvimento dos alunos ao decorrer das atividades como um feedback para o professor medir o nível de conhecimento e quais apresentam dificuldades na aprendizagem. Com isso, esse projeto nos ajudou a nos aproximar mais e mais do ambiente em que um professor está em contato com atividades com os alunos.

¹Estudante do Curso L. em Matemática presencial do IFRR/CBV (Bolsista do PIBID-IFRR). E-mail: felipelima8444@gmail.com

²Estudante do Curso L. em Matemática presencial do IFRR/CBV (Bolsista do PIBID-IFRR). E-mail: welldias34@gmail.com

³Estudante do Curso L. em Matemática à distância do IFRR/CBV (Bolsista do PIBID-IFRR). E-mail: wagnerloborr@gmail.com

⁴Mestrado. Professor da Escola Estadual Girassol (supervisor do PIBID-IFRR). E-mail: iclilima@gmail.com

⁵Mestrado. Professor EBTB do IFRR/CBV (Coordenador de área do PIBID-IFRR). E-mail: joerk.oliveira@ifrr.edu.br

Palavras-chave: Cooperação interdisciplinar. Educação Matemática. Jogo didático. Relógio da Matemática.

Apoio financeiro: PIBID/IFRR/CAPES.

¹Estudante do Curso L. em Matemática presencial do IFRR/CBV (Bolsista do PIBID-IFRR). E-mail: felipelima8444@gmail.com

²Estudante do Curso L. em Matemática presencial do IFRR/CBV (Bolsista do PIBID-IFRR). E-mail: welldias34@gmail.com

³Estudante do Curso L. em Matemática à distância do IFRR/CBV (Bolsista do PIBID-IFRR). E-mail: wagnerloborr@gmail.com

⁴Mestrado. Professor da Escola Estaudal Girassol (supervisor do PIBID-IFRR). E-mail: iclilima@gmail.com

⁵Mestrado. Professor EBTT do IFRR/CBV (Coordenador de área do PIBID-IFRR). E-mail: joerk.oliveira@ifrr.edu.br