



O JOGO DINÂMICA MALUCA COM OS INTEIROS COMO INSTRUMENTO LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA

PIBID – IFRJ: Uma proposta de aprendizagem contextualizada, interdisciplinar e significativa.

Ana Carla Lima Fonseca Coutinho¹, Clayson Lopes da Cruz², Denise Leal de Castro², Karla Gomes de Alencar Pinto², Kelling Cabral Souto², Valmir Alves de Oliveira², Vitor Luiz Bastos de Jesus², Wellington Porcino do Nascimento²

¹ C. E. Pierre Plancher

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - IFRJ

O presente trabalho foi realizado com apoio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, da CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil. Levando em consideração a dificuldade que muitos alunos têm em assimilar as regras de soma e subtração com números inteiros, devido à falta de atenção e/ou interesse, este trabalho discute as vantagens da utilização de jogos no ensino da matemática como instrumento de estímulo e dedicação à participação dos alunos nas aulas em que são aplicados. Com o objetivo de mostrar que o jogo pode ser utilizado em qualquer nível de ensino, é relatada uma atividade com o jogo “dinâmica maluca com os inteiros” de baixo custo, aplicada aos alunos das turmas do 7º ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Pierre Plancher, localizado no município de Mesquita, na Baixada Fluminense do Rio de Janeiro. Tal atividade foi utilizada durante o primeiro semestre de 2012, para construir conceitos relacionados à operação com números inteiros, desenvolvendo habilidades de raciocínio, como organização, atenção e concentração para a resolução de problemas, contribuindo para o desenvolvimento da linguagem, criatividade e o raciocínio dedutivo. Além disso, os jogos podem facilitar a aquisição de competências de forma lúdica e prazerosa para o aluno. Durante o desenvolvimento da atividade percebeu-se que existe grande dificuldade, por parte dos alunos, quando se aborda conceitos que envolvem operações com números inteiros. No entanto, a que mais chamou a atenção, foi à falta de compreensão das regras de sinais nas operações com esses números, como por exemplo, “ $+ 3 - 7$ resulta em -4 ”. Tais dificuldades apareceram logo no primeiro contato com o jogo. À medida que eram realizadas certas jogadas os próprios alunos foram sentindo a necessidade de construir regras que permitissem maior agilidade entre uma jogada e outra. Assim, por meio do reconhecimento de padrões e regularidades entre uma jogada e outra foram aos poucos construindo tais regras dando significado ao que havia sido apresentado a eles. Os resultados observados na aplicação do jogo mostram que a utilização desta metodologia promove uma interação entre a diversão e o conhecimento aumentando o interesse dos alunos pela Matemática e melhorando consideravelmente a participação e o aproveitamento.

Palavras-chave: ensino de matemática; números inteiros; jogo didático.