



“Educação e Formação de Professores em Tempos Conservadores”

APRENDIZADO E DIVERSÃO: UMA VIA DE MÃO DUPLA

GT 5 - Matemática e Educação Matemática

José Ernandes Moreira Carneiro da Silva¹

Juliana Máya Pereira de Souza²

Monaliza Cassimiro de Souza (orientadora)³

O Programa Institucional De Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) tem um papel fundamental nos cursos de licenciatura, pois permite aos universitários graduandos um primeiro contato com a realidade escolar, possibilitando ao futuro docente uma visão mais ampla de como será seu futuro ambiente de trabalho. Neste primeiro contato com o ensino básico e o auxílio de nossos coordenadores e supervisores, decidimos trabalhar de forma lúdica, para que conseguíssemos instigar a atenção e o interesse dos alunos, contribuindo assim, para um melhor aprendizado relacionado aos conteúdos básicos para uma concreta compreensão por parte dos alunos. Atuamos na escola de ensino médio E.E.M. Amália Xavier da cidade de Juazeiro do Norte - CE, onde utilizamos várias alternativas dinâmicas, dentre elas vários jogos e inclusive ressaltamos, em especial, o jogo que nomeamos de “Venda seu Produto”, o qual é bem similar ao famoso banco imobiliário, elaborado pelos “Pibidianos” para trabalhar as principais dificuldades remanescentes dos alunos. Este jogo fundamenta-se na busca de compreensão, das quatro operações básicas e porcentagem em específico, devido a defasagem dos alunos nestes conteúdos e também pela importância destes para vida dos discentes. O jogo funciona da seguinte forma, no seu início o aluno terá que criar ou aperfeiçoar um produto, tecnológico ou não, recebendo uma quantia em “dinheiro”, e assim, este tem como objetivo chegar ao final da trilha, onde no decorrer são propostos desafios matemáticos com estilo de compra e venda, incluindo-se a isso também a possibilidade de trocas ou empréstimos ao banco, ou seja, uma característica presente no dia a dia de todos. O jogador que alcançar com lucro positivo no final da trilha, demonstrando que seu produto “vendeu bem” vence a partida. Percebemos uma grande participação dos alunos nesta atividade, visto que eles se sentiam motivados a participar, proporcionando assim, um maior desenvolvimento no decorrer do jogo, contribuindo também para o aprendizado dos discentes, revisando conteúdos já trabalhados em sala de aula nas séries anteriores. Contudo, percebemos o quanto é importante a aprendizagem efetiva ao se tratar dos conteúdos básicos para uma melhor compreensão de assuntos mais complexos do ensino médio, a partir do momento que o aluno tem os pré-requisitos necessários, ele demonstra um melhor desenvolvimento na disciplina, evidente até mesmo no modo em que os estudantes agem frente a um desafio proposto em sala de aula.

Palavras-chaves: Ensino lúdico; Matemática; Conhecimento.

Instituição Financiadora: Coordenação de Aperfeiçoamento e Capacitação de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

¹ Aluno do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Regional do Cariri (Urca); e-mail: joseernandesmcs98@gmail.com.

² Aluna do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Regional do Cariri (Urca); e-mail: jumayra18@gmail.com.

³ Professora de matemática da instituição E.E.M. Amália Xavier; e-mail: monalizacassimiro22@gmail.com.