

Revisando o conceito de Função Afim com auxílio do Jogo Bingo das Funções

Sirlei de Oliveira Souza¹osirlei006@gmail.com; Marco Aurélio Meira Fonseca²
marco.fonseca@ifnmg.edu.br, Gilberto Ferreira dos Santos³gilberto.ferreira.santos@educacao.mg.gov.br.

^{1,2} Instituto Federal do Norte de Minas Gerais – Câmpus Salinas

³ Universidade Estadual de Minas Gerais - UEMG

A utilização de jogos matemáticos contribui significativamente para a construção do conhecimento, uma vez que quando os estudantes utilizam atividades lúdicas, demonstram mais interesse, pois aprendem de maneira prazerosa. Com isso, o objetivo do trabalho foi desenvolver a aprendizagem matemática através do lúdico, avaliando a eficácia da utilização de jogos matemáticos em sala de aula para reforçar a aprendizagem do conteúdo de função afim a escolha do jogo se bem escolhido e planejado pode ser um recurso eficaz na socialização do tema abordado, o ensino das funções e no processo de ensino-aprendizagem. Com intuito de buscar de forma mais rápido o raciocínio dos alunos, estimulando o pensamento independente, a criatividade, podendo ainda aumentar a motivação para a aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, raciocínio lógico-dedutivo, concentração e a interação dos alunos em sala de aula. O estudo teve a abordagem qualitativa, com caráter descritivo, na qual a coleta de dados aconteceu por intermédio de observações na aplicação do jogo bingo das funções desenvolvido em duas turmas 1º ano 02 e 1º ano 03 do Ensino Médio, turno vespertino da Escola Estadual Professor Levindo Lambert da cidade de Salinas-MG. Pela intervenção no ensino de função afim, foi possível conhecer a riqueza de pensamento em uma sala de aula, a particularidade de cada aluno, e assim a melhor forma de atuação, visto que as metodologias alternativas são sempre bem-vindas para fixação do conhecimento. Os alunos durante todo o jogo se mantiveram em constante cooperação uns com os outros, sem competitividade, sendo possível notar em suas falas que os docentes deveriam utilizar mais jogos matemáticos durante as aulas, pois segundo eles os jogos tornam a aprendizagem mais dinâmica e o conteúdo mais atrativo permite uma maior interação entre os colegas. Percebe-se que a construção dessas metodologias por meio de jogos, além de ter sido uma novidade para os alunos, teve efeitos positivos nas práticas dos mesmos.

Palavras-chave: Função Afim. Lúdico. Oficina Pedagógica.

Apoio: Capes- Residência Pedagógica.