



CONEDU
Congresso Nacional de Educação
18 a 20 de Setembro de 2014

BINGO DAS FUNÇÕES: UMA EXPERIÊNCIA SOBRE O USO DE JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO

Ariana Costa Silva

Universidade Estadual da Paraíba
arianasilvamme@gmail.com

Luciano Moreira da Silva Junior

Universidade Estadual da Paraíba
juniormme@r7.com

Aylla Gabriela Paiva de Araújo

Universidade Estadual da Paraíba
aylla_gabriela@hotmail.com

RESUMO

Neste trabalho trazemos um pouco da experiência vivida por alunos do curso de Licenciatura em Matemática, que tem como foco principal o uso de jogos como recurso didático, a fim de ser um instrumento facilitador para o processo de ensino e aprendizagem de Matemática. Utilizamos o recurso do Jogo Bingo das Funções, que foi criado, por nós, quando alunos do curso de Licenciatura em Matemática, na disciplina de Laboratório para o Ensino de Matemática II. Este jogo teve como objetivo auxiliar os alunos no desenvolvimento do cálculo mental, tornando mais rápido o raciocínio dos mesmos ao substituir o valor dos números na função e descobrir quais as possíveis imagens da função dada, além de estar trabalhando com algumas operações, também fixa o conceito de domínio e imagem de funções. Foram entregues aos alunos cartelas nas quais o título era uma função polinomial do 1º grau, cada aluno era convidado a substituir na função trazida em sua cartela o valor numérico chamado, e ao obter o resultado deveriam marcar o número na cartela, ganhava o aluno que primeiro completasse a cartela. Foi possível observar que a atividade estimulava o desenvolvimento do cálculo mental, percebemos ainda que muitas das vezes a aprendizagem ocorre quando o jogo termina, porque no momento do jogo muitos alunos se divertiam apenas com o intuito de preencher a tabela primeiro e ganhar o jogo, contudo ao término da atividade os alunos fizeram vários questionamentos e aproveitamos para também fazermos algumas



considerações importantes acerca do tema estudado, durante estes questionamentos pudemos esclarecer várias dúvidas, expomos mais exemplos contextualizados, com situações encontradas no dia a dia deles, para que o jogo não se tornasse apenas uma forma divertida e mecânica de aprender. Concluímos por considerar que o aprendizado deve contribuir não só para o conhecimento técnico, mas também para uma cultura mais ampla, desenvolvendo meios para a interpretação de fatos naturais, a compreensão de procedimentos e equipamentos do cotidiano social e profissional.

Palavras chave: Jogo. Ensino-aprendizagem. Estudo de função.
