ENEPEX
Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão
13º ENEPE UFGD - 10º EPEX UEMS
PESQUISA E TECNOLOGIA: AÇÕES PARA UM FUTURO SUSTENTÁVEL

TRILHA DAS FUNÇÕES

MENDES, Anabel Alves[1] (anabelalvesmendes@gmail.com); **BORGES, Lauani De Souza**[1] (lauani_borges@outlook.com); **FERREIRA, Barbara Freires**[2] (babiffreires@gmai.com); **LAMBLÉM, Regina Litz**[3] (lamblem@uems.br)

[1]Discente do curso de Matemática da UEMS – Cassilândia;
[2] Docente e Supervisora do PIBID na Escola Estadual Hermelina Barbosa Leal em Cassilândia–MS;
[3] Docente e Coordenadora do PIBID/ Matemática na UEMS – Cassilândia.

Vários estudos apontam que os jogos podem contribuir com o ensino e com a aprendizagem da matemática, seja colaborando com a diminuição de bloqueios apresentados por alguns alunos em relação à matemática, seja proporcionando maior interação entre alunos e o objeto matemático em estudo, entre alunos e alunos e entre alunos e professor. Neste trabalho apresentamos um relato sobre uma aula extracurricular de aproximadamente 2 horas e 20 minutos que envolveu a utilização de jogos no ensino da matemática, conduzida por duas acadêmicas do Curso de Matemática da UEMS/Cassilândia, bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e orientada por supervisores e coordenadores do PIBID. O objetivo da aula foi contribuir com a aprendizagem, relacionada aos conceitos de função, dos alunos do 1º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Hermelina Barbosa Leal em Cassilândia-MS. Foi confeccionado um tabuleiro com trinta casas, chamado Trilha das Funções, foram elaboradas 30 fichas com questões selecionadas de sites e de livros didáticos, das quais 23 envolviam conceitos introdutórios de funções e função afim e 7 sobre raciocínio lógico, e construído uma urna contendo números de 1 a 30. Foram organizadas 5 equipes, com dois alunos em cada uma delas. Cada equipe jogava um dado e o número que saia era o número de casas que deveria ser andado no tabuleiro, em seguida a equipe retirava um número na urna que era referente a uma das questões que estavam em fichas numeradas sobre a mesa, voltadas para baixo, que deveria ser resolvida na lousa e depois descartada. Caso a equipe resolvesse corretamente a questão, andava mais uma casa no tabuleiro, caso contrário voltava uma casa. A equipe que chegasse primeiro na última casa do tabuleiro ou estivesse mais adiantada no tabuleiro quando acabasse as questões seria a vencedora. À época da realização do jogo os alunos estavam iniciando o estudo das funções na sala de aula regular, por isso, alguns deles apresentaram dificuldades na resolução das questões que envolviam os conceitos de funções matemáticas. Já em relação às questões de raciocínio lógico houve mais desenvoltura por parte deles. Embora houvesse uma competição entre os alunos, alguns colaboravam dando dicas aos colegas, o que dá indícios de interação entre os alunos. Além disso, a professora da disciplina de matemática da turma relatou que, após o jogo, os alunos passaram a participar mais ativamente nas aulas com questionamentos sobre as funções matemáticas. Assim, concluímos que o jogo contribuiu para despertar o interesse dos alunos para a aprendizagem desse objeto matemático.

Palavras-chave: jogos; tabuleiro; funções.

Agradecimentos: A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência aos autores.