INTERVALO INTERATIVO COM OS JOGOS LÚDICOS DA MATEMÁTICA

JOICE DE LIMA COSTA ROCHA, MÔNICA REINALDO DE MOURA, LUANA KARINE ARAÚJO DE OLIVEIRA, ANDRÉZZA CAMILLA RODRIGUÊS BRITO

O trabalho relata uma experiência realizada com alunos do ensino médio da Escola Figueiredo Correia, Juazeiro do Norte, CE, no laboratório de matemática. Isto se deu como iniciação de uma parceria entre alunos de licenciatura em matemática do PIBID da Universidade Regional do Cariri (URCA) e os professores/coordenadores da Escola. Vemos o projeto como forma de tornar os dias letivos mais atraentes e dinâmicos, por meio de jogos que estimulam o pensamento lógico e a criatividade, trazendo também aos alunos um método de aprendizagem diferente dos tradicionais visto em sala de aula. Nos intervalos das aulas, ao utilizarem os jogos disponíveis no projeto, era possível notar interesse, competitividade, interação nas trocas de estratégias e descontração que o momento proporcionava. Sobretudo, a aprendizagem que estava sendo construída naquele momento. O projeto funciona da seguinte forma: jogos são expostos para todos os alunos durante o intervalo, onde apesar do pouco tempo, é possível perceber os benefícios que eles trazem. A interação aluno-jogo-bolsista permite mais interpretações, trocas de informações e socialização. Durante esses jogos surgem questões que envolvem matemática do cotidiano, que não estão nos livros. São essas questões que interessam aos alunos. Pois uma das principais perguntas que eles fazem é: Isso vai servir para quê? Enquanto que durante o jogo eles mesmos chegam à resposta: Ah! Então é para isso que serve. O aluno conclui seu pensamento de forma satisfatória e a aprendizagem se concretiza. Quanto mais se repete o jogo melhor e mais rápido fica o raciocínio. Na literatura é fácil encontrar trabalhos abordando o tema. Alguns destes, estão em Costa (2016) e Aguilera et al (2012). Nos textos é possível perceber que o intervalo interativo é uma estratégia que vem se difundindo e ganhando relevância na educação. Como resultados, notamos a aceitação dos alunos. Nos primeiros dias percebemos certa resistência por parte dos alunos, mas com o tempo estavam totalmente familiarizados com a proposta. Notamos também que os jogos proporcionaram uma grande inclusão entre alunos que antes se mostravam tímidos. Com tantos resultados positivos não há como questionar a efetividade deste projeto. Concluimos assim que todos os objetivos a curto prazo estão sendo atingidos, com resultados muito além do esperado, pois a cada semana, mais alunos juntam-se ao projeto e contribuem para a melhoria da educação. A longo prazo o projeto também tem muito potencial.

PALAVRAS-CHAVE: INTERVALO INTERATIVO, EDUCAÇÃO, JOGOS.

ÁREA TEMÁTICA: MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS

FORMA DE APRESENTAÇÃO: PÔSTER