

VI Congresso Internacional de Ensino da Matemática



ULBRA - Canoas - Rio Grande do Sul - Brasil
16, 17 e 18 de outubro de 2013

Pôster



JOGO ATRAVÉS DA INFORMÁTICA, AMBIENTE INVESTIGATIVO COMO METODOLOGIA DE ENSINO

Reni Wolffenbüttel¹

Rodrigo Francisco Lazarotti²

Resumo

O presente trabalho descreve uma prática pedagógica do ensino dos números inteiros no ambiente digital através de um jogo específico. Tratamos a aprendizagem da Matemática de forma lúdica nas tendências metodológicas da Investigação Matemática e das Tecnologias. Essa pesquisa realizou-se com alunos do 7º ano, na Escola Municipal de Educação Básica Alberto Santos Dumont, situada em Sapucaia do Sul, RS em abril de 2013. Tivemos três momentos. A 1ª aula foi no laboratório de informática. Os alunos exploraram o jogo em caráter investigativo, anotando dados. A 2ª aula realizou-se em sala de aula. Os alunos escreveram um relatório trocando experiências sobre o jogo e os números inteiros. Na 3ª aula, a partir dos relatórios dos alunos formalizaram-se os seguintes conceitos e propriedades: números com o sinal da subtração são chamados de negativos e se localizam a esquerda da reta e os com sinal da adição são chamados de positivos e estão a direita; um número inteiro quanto mais à esquerda menor e quanto mais à direita maior; o zero é o número que separa os números positivos dos negativos; a cada número positivo existe um número negativo equidistante de zero, mas em lado oposto; o módulo de um número inteiro; as operações de adição e subtração. Por fim, realizou-se um teste não avaliativo sobre números inteiros, onde

¹ Mestrando em Matemática Profissionalizante pela UFRGS. Escola Municipal de Educação Básica Alberto Santos Dumont. reniwo@ig.com.br

² Mestrando em Matemática Profissionalizante pela UFRGS. Fundação Escola Técnica Liberato Salzano Viera da Cunha. rflazarotti@gmail.com

dos 20 alunos que realizaram esse teste, 14 alunos obtiveram aproveitamento maior ou igual a 70%. Verificou-se ainda, que, os alunos se mantiveram participativos, relacionando-se espontaneamente com seus pares e o professor.

Palavras Chaves: Números Inteiros, Jogo, Informática, Investigação.