

APP JOGO REGRA NA CUCA

Ângelo Antonio Leite, Geovanna Maarouf Fenuchi,
Herman Aponte Monteiro Neto, Roselene Franco Moreira
Escola Municipal Pedro Paulo de Medeiros-Corumbá- MS
giovannamf1011@hotmail.com, rose.infinito@hotmail.com

Resumo

Este presente trabalho teve início no ano de 2017 em sala, durante uma aula de matemática com o conteúdo operações de adição, subtração, multiplicação e divisão com números inteiros. Brincando com as cartas, criou-se o Jogo Regra na Cuca, para aprimorar o conhecimento sobre regras de sinais. Esse jogo foi apresentado na FECIPAN e tivemos uma premiação de 3º lugar e uma bolsa do CNPq. Durante a FECIPAN, foi cogitado em tornar o jogo em um aplicativo.

Palavras-chave: Aplicativo, regras de sinais, jogo.

Introdução

Trabalhar com jogos nas aulas de Matemática é uma das situações didáticas que contribuem para aprendizagem dos alunos. Com esse aplicativo, utilizando a tecnologia faz com que as aulas fiquem mais interessantes e o aprendizado mais significativos e mais dinâmico.

Metodologia

O Aplicativo Regra na Cuca, foi criado para aperfeiçoar o conhecimento de operações com números inteiros. O jogo é composto de perguntas relacionadas á operações matemáticas, onde o aluno de maneira interativa fixa a aplicação das regras de sinais, a cada acerto o aluno é estimulado a seguir avançando de fase.

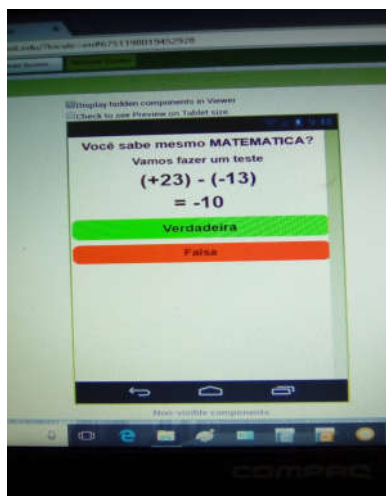


Figura 1. Pergunta inicial envolvendo operações matemáticas, com alternativas de verdadeiro ou falso.

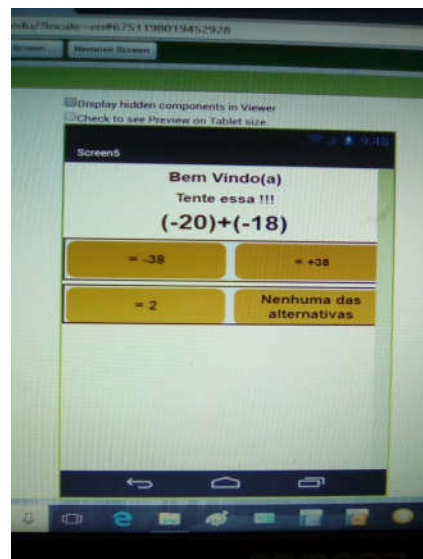


Figura 2. Pergunta envolvendo operações matemáticas, com multiplas escolhas.

Resultados e Discussão

Utilizando o aplicativo nas aulas de Matemática, pode-se observar um incremento no interesse dos alunos sobre o tema abordado, melhorando significativamente a aprendizagem, mas observou-se que mesmo com a introdução do aplicativo, muitos dos nossos colegas precisam aprimorar os seus conhecimentos sobre operações com números inteiros.

Considerações Finais

Conclui-se que o uso do ferramentas tecnológicas na didática de ensino aceleram o aprendizado, fazendo com que as aulas fiquem mais lúdicas e atraentes.

Agradecimentos

Inicialmente agradecemos ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, pela bolsa concedida.

Agradecemos ao Instituto Federal de Mato Grosso do Sul por todo apoio e orientações.

Referências

ANDRINI, Á. Novo Praticando Matemática. Álvaro Andrini, Maria José C. de V. Zampirolo. – São Paulo:

Editora do Brasil, 2002. Obra em 4 v. para alunos de 5^a a 8^a séries.

<https://www.androidpro.com.br/app-inventor>

<https://www.youtube.com/watch?v=nu4ycqi2gw>

<https://www.youtube.com/watch?v=f45mvyqtvdw>

Apoio:

SED
Secretaria de Estado
de Educação



Realização:



MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO