



Instituto de
MATEMÁTICA
E ESTATÍSTICA
UFRGS



:: PIBID - MAT - UFRGS ::

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Instituto de Matemática e Estatística (IME)

Departamento de Matemática Pura e Aplicada (DMPA)

Bolsista: PEDRO GUILHERME SEIDEL BARCELOS

Professor Supervisor: Claiton Medeiros Cunha

Atividade: Regra de sinais

Relato de como a prática ocorreu na escola

No dia 13 de abril de 2019 na EEM Cristóvão Colombo foi ministrada a oficina de regra de sinais com os alunos do 7º ano. Atendendo ao pedido do professor essa foi tema abordado ao qual os alunos já tinham visto uma introdução em aula.

Com base nisso, o meu maior objetivo se tornou colocar a regra de sinais não só vista da maneira de cálculo aritmético, mas também de forma visível. Para isso foi criada a ideia de um tabuleiro para a melhor visualização, e também colocando a parte lúdica criando um jogo com o intuito de envolver da melhor maneira os alunos.

A oficina foi realizada em dois períodos de 50 minutos sem interrupções, no primeiro momento me apresentei, pois esse também seria meu primeiro contato com a turma, logo após já me propus a explicar como o jogo funcionaria, eles tiveram algumas dúvidas às quais consegui esclarecer na hora e algumas apenas foram compreender jogando, algo natural de todos os jogos.

Por ser um jogo no formato de duplas como uma “competição” entre eles, os alunos se mostraram bem empenhados em realizar a atividade. Conseguiram realizar os cálculos aritméticos, mas com muito auxílio; e tiveram também muita dificuldade na lógica que o jogo exigia na parte da visualização. Por exemplo, muitos não conseguiram entender que voltar no tabuleiro um número negativo é ir para frente. Por essas causas o atendimento nas mesas foi constante durante todo o tempo, na maioria das vezes as perguntas que as duplas tinham eram as mesmas. Como foi o meu primeiro contato com a turma também não tinha conhecimento prévio sobre seus saberes e isso acabou prejudicando, pois acabei exigindo mais do que era necessário no momento eles ainda estavam sendo introduzidos ao cálculo aritmético, então já havia essa dificuldade e adicionar depois a parte da lógica visual fez com que os alunos tivessem mais dificuldades em engrenar no jogo. Sendo assim, para essa turma aperfeiçoar o trabalho focaria apenas no cálculo aritmético retirando as palavras do anexo I “volte” e “avance”.

Portanto, para que se realize essa oficina é bom que o professor conheça o nível de conhecimento dos alunos para saber o quanto se deve exigir e também explicar com muita calma, pois se trata de um jogo e eles precisam entender os detalhes, caso contrário ocorre o travamento no andamento do jogo. No entanto, apesar de demorar um pouco para engrenar o jogo quando eles assimilaram a ideia conseguiram construir as ideias necessárias para a compreensão das regras de sinais.