



# 11ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS & 8º Simpósio de Pós-Graduação

## **BINGO DAS MATRIZES: uma experiência no âmbito do Programa Residência Pedagógica**

Leandro Cristian de Souza, Rogerio Rodrigues Alves, Cíntia da Silva, Fredy Coelho Rodrigues,

### **RESUMO**

O presente trabalho tem por objetivo relatar a experiência vivenciada na Escola Estadual Nazle Jabur, no município de Passos, MG, por meio do programa Residência Pedagógica. Verificamos os resultados obtidos na confecção e desenvolvimento de uma atividade com o jogo “Bingo das Matrizes” quanto à aprendizagem de matrizes. Neste jogo, os alunos, motivados com a atividade, apresentaram um desempenho e aprendizagem, pois assimilaram os conceitos, se mostraram interessados, além do aspecto lúdico.

**Palavras-chave:** Educação Matemática; Ensino e Aprendizagem; Matrizes.

### **1. INTRODUÇÃO**

Neste trabalho apresentados uma experiência abordando o conteúdo de matrizes, especificamente sobre a posição dos elementos por meio do jogo bingo das matrizes. Consideramos que o jogo facilita a aprendizagem e pode fazer parte das intervenções pedagógicas, pois trabalhar o lúdico com os alunos, além da diversão e aprendizado, oportuniza a interação social. Para Huizinga (1990), a cultura vem do jogo caracterizando-o por ser o criador das civilizações. Segundo ele, o jogo é uma atividade que não é habitual, seguindo regras e que requer alguma dedicação, no entanto não oferece recompensa alguma.

No campo da matemática, os jogos lúdicos são carregados de informações e aprendizado, são “matemáticas recreativas” diz Gardner (1960), e será esta linha de pensamento que seguiremos neste relato de experiência. Nesse sentido, o aluno passa a ser o produtor de seu conhecimento e não mais um mero reproduzidor, sendo que os jogos, após tantos estudos, passaram a fazer parte dos PCN’s (Parâmetros Curriculares Nacionais) e dos CBC’s (Conteúdo Básico Comum).

### **2. MATERIAL E MÉTODOS**

Desenvolvemos uma atividade com o jogo bingo das matrizes com alunos do 2º ano do Ensino Médio, de uma escola do Município de Passos, MG, atendida pelo programa Residência Pedagógica. Foram confeccionadas 33 tabelas, dispostas em 6 linhas e 6 colunas cada, em que cada tabela possuía 6 números diversos, com posições variadas na tabela, ou seja, cada tabela continha números em posições diferentes. Também confeccionamos uma tabela com suas respectivas posições de seus elementos, e em seguida recortamos e dobramos todos os elementos que foram acondicionados dentro de uma sacola plástica e embaralhados.

Para cada posição sorteada da tabela, o aluno deveria marcar um “X”, mesmo que em sua tabela não tivesse nenhum número naquela posição. O aluno só ganharia se tivesse marcado corretamente todas as posições sorteadas da tabela. Ao final do jogo os alunos deveriam colar a tabela no caderno e em seguida reescrever a tabela em forma de matriz, ou seja, sem as bordas feitas na tabela, além de dar um nome a ela e indicar a ordem também. Toda a tarefa foi desenvolvida em 2 aulas de 50 minutos cada.

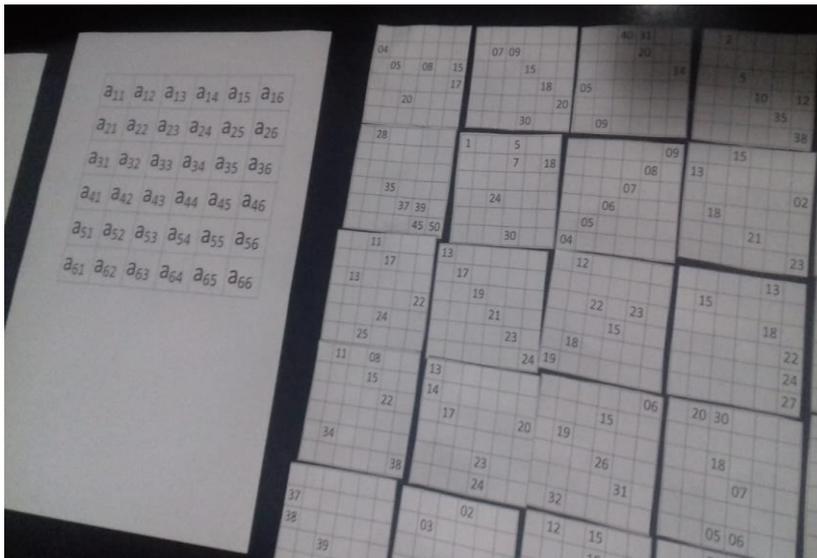


Figura 1

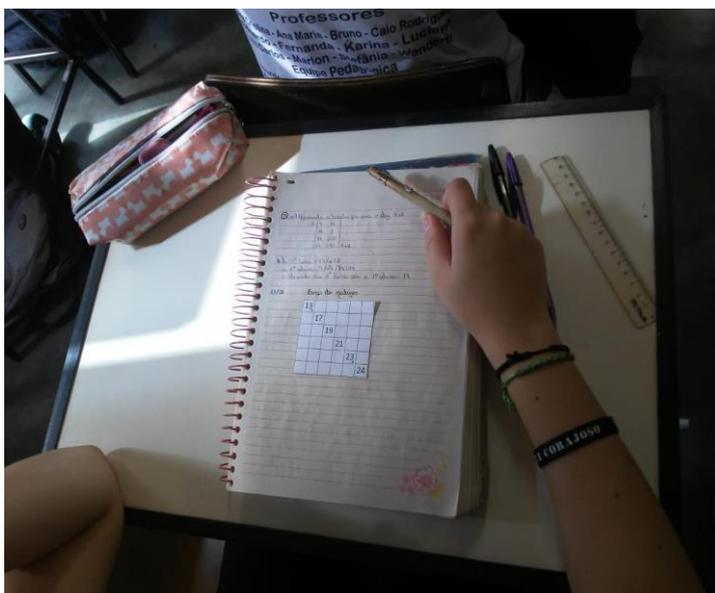


Figura 2

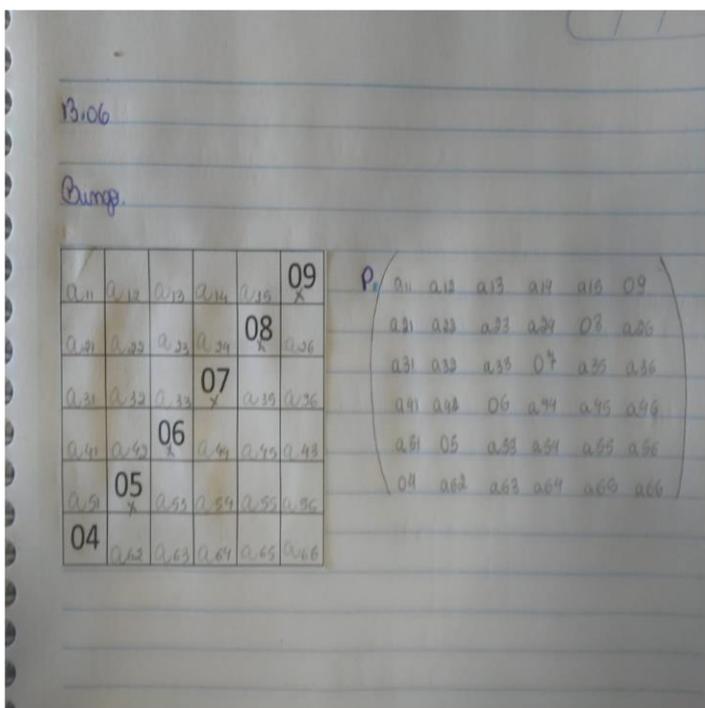


Figura 3

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao final do jogo, três alunos ganhadores do bingo não erraram nenhuma posição sorteada. Foram 25 posições sorteadas para que concretizassem os três ganhadores. A sala de aula teve o seguinte resultado: 26 alunos obtiveram 25 acertos, 2 obtiveram 24 acertos, 3 obtiveram 23 acertos, 1 obteve 22 acertos e 1 obteve 20 acertos.

#### 5. CONCLUSÕES

O jogo bingo das matrizes foi desenvolvido no âmbito do Programa Residência Pedagógica, com alunos de uma turma do 2º ano do Ensino Médio. Ao final da atividade proposta, consideramos que obtivemos um resultado positivo, tanto no quesito da avaliação quanto ao interesse despertado pelos discentes durante a atividade. Ressaltamos que os alunos se mostraram bastante motivados à medida que sorteamos as posições dos elementos da tabela, pois ambos buscavam o objetivo de preencher corretamente.

#### REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Irene de. Metodologia da Matemática. Rio de Janeiro : Ed. Conquista, 1953. 33p  
GARDNER, M. **Divertimentos Matemáticos**. Tradução Bruno Mazza. São Paulo: Ibrasa, 1961. 187p.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: **o jogo como elemento da cultura**. 2. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990. 236p.

MEC – Ministério da Educação – Secretaria de Educação - **PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais)**. Brasília: MEC,1998.

MINAS GERAIS, SEE – **Conteúdo Básico Comum (CBC)** de matemática no ensino médio encontrado

<http://www2.educacao.mg.gov.br/images/documentos/20181012%20-%20Curr%C3%ADculo%20Refer%C3%Aancia%20de%20Minas%20Gerais%20vFinal.pdf> acessado em 15/07/2019

SOUZA, Joamir. **#contato Matemática**. 01. ed. São Paulo: Ftd S.A, 2016.