



# DOMINÓ LOGARITMOS UMA ATIVIDADE LÚDICA COM ALUNOS DE PROEJA

Patrick Storch Sório

*Instituto Federal do Espírito Santo \_ Campus Vitória*

A proposta desse trabalho é descrever a experiência de uma atividade envolvendo o dominó de logaritmos no ensino de logaritmos, foi realizada por meio de uma aula de coparticipação em estágio supervisionado com turmas de PROEJA em uma escola no estado do Espírito Santo. Acreditamos que existem três formas que justificam a utilização dos jogos nas aulas de matemática: o caráter lúdico, o raciocínio e a interação social. Borin (1996) acredita que o jogo seria a introdução, uma porta de entrada para que as aulas de matemática se tornem mais produtiva, interessante e quebre o bloqueio que os alunos tem da disciplina, tacha de chata e desimportante, quando percebemos essa angústia nos questionamentos, “por que tenho que aprender isso?” ou “odeio Matemática”. Com essa proposta, esperamos que todos os aspectos citados anteriormente se concretizem, o jogo foi aplicado em uma turma com nove alunos, sendo divididos em grupos de três alunos em um primeiro momento deixamos os alunos à vontade para manusear as peças e se familiarizarem com a forma de encontrar os valores das peças. Após esse primeiro contato dos alunos com o jogo recolhemos os jogos e mudamos o conjunto de peças de cada trio, para que todos os grupos não se recordassem dos valores das peças, nessa nova rodada estipulamos uma regra para que os alunos efetuassem a jogada em um tempo de um minuto e meio, caso contrário, os alunos passariam a vez. Durante a atividade pudemos perceber o quanto os alunos estavam satisfeitos com a metodologia utilizada por nós durante a aula de coparticipação, o entusiasmo dos alunos era nítido, quando o jogo estava perto de ser “batido” por algum aluno esse mesmo ficava apreensivo e empolgado com a possibilidade de ganhar o jogo. Compartilhamos do mesmo pensamento de Starepravo (2009), se faz necessário salientar que o docente deve ter consciência da importância do recurso didático, no caso o jogo, percebendo que estes materiais concretos podem tornar as aulas de Matemática mais interessantes e proveitosas para o seu alunado. Após o término da atividade foi aplicado um questionário para os alunos, onde continha perguntas referentes à atividade desenvolvida com eles em sala de aula. No questionário pudemos constatar que a atividade foi de grande valia para os alunos, pois, encontramos respostas como: O jogo me estimulou a pensar e me tirou da rotina, nos ajudando a aprimorar o nosso conhecimento de forma descontraída. O PCN (1998) diz que os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes, enfrentar desafios, lançar-se à busca de soluções, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e da possibilidade de alterá-las quando o resultado não é satisfatório, necessárias para aprendizagem da Matemática.

**Palavras-chave:** Dominó Logaritmos. Jogos. Estágio. Proeja

**Eixo temático:** O fazer matemática no ensino básico

