

## **BINGO NO ENSINO MÉDIO: EXPERIÊNCIAS NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA DE MATEMÁTICA**

Thainá Theodoro Machado <sup>1</sup>  
Edmar Reis Thiego <sup>2</sup>  
Cátia Aparecida Palmeira <sup>3</sup>

Este relato de experiência objetiva discutir sobre uma vivência em sala aula de uma estudante do curso de Licenciatura em Matemática, e residente pelo Programa de Residência Pedagógica promovido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Capes, no segundo módulo no ano de 2023, envolvendo duas turmas de primeiro ano do Ensino Médio, de uma escola pública estadual. O texto descreve o desenvolvimento de regências realizadas neste módulo buscando desenvolver atividades que extrapolam a tradicional prática de ensino, bem como as interlocuções junto com a preceptora. Para tanto, metodologicamente, desenvolveu-se oficinas com o uso dos jogos: Bingo de Funções e Bingo do Plano Cartesiano, utilizados com o intuito de revisar conteúdos abordados pela professora preceptora, bem como avaliar a apropriação dos conteúdos trabalhados.

Pensando em registros sobre jogos em sala de aula, Grandó (2000) diz que:

A necessidade do Homem em desenvolver as atividades lúdicas, ou seja, atividades cujo fim seja o prazer que a própria atividade pode oferecer, determina a criação de diferentes jogos e brincadeiras. Esta necessidade não é minimizada ou modificada em função da idade do indivíduo. Exercer as atividades lúdicas representa uma necessidade para as pessoas em qualquer momento de suas vidas (GRANDO, 2000, p. 1).

Com isso, entende-se que as atividades lúdicas que são usadas como estratégia de ensino, podem gerar prazer do conhecer, de ganhar, se destacar, até chegar ao entendimento do conceito estudado.

Em nossa atualidade cercada de informações tecnológicas trazendo muitas possibilidades para crianças e jovens que ficam ligados em tudo todo o tempo, mas quando você propõe que eles pensem sem o suporte das ferramentas tecnológicas, nem sempre gera chega ao resultado esperado. Nesse sentido, os jogos com material manipulável conseguem proporcionar uma experiência diferenciada.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Espírito Santo - ES, [thaina.theodoro.machado@gmail.com](mailto:thaina.theodoro.machado@gmail.com);

<sup>2</sup> Professor do Instituto Federal do Espírito Santo, [thiengo@ifes.edu.br](mailto:thiengo@ifes.edu.br)

<sup>2</sup> Professora da Secretaria Estadual de Educação do Espírito Santo – Sedu/ES, [catia.palmeira@hotmail.com](mailto:catia.palmeira@hotmail.com).

A proposta de usar o jogo em sala de aula, não só como mudança na rotina como também uma visualização diferente dos assuntos discutidos para ensinar os alunos sem usar necessariamente o livro didático ou uma aula expositiva com conceitos escritos no quadro pelo professor. Essa vivência que os residentes estão tendo, faz com que se empenhem numa forma diferenciada de trabalhar os conteúdos de matemática, buscando envolver os estudantes em aulas mais dinâmicas. Com essa abertura para introduzir conteúdos de forma lúdica, os residentes têm um papel fundamental em sala, ensinando e aprendendo, como futuros docentes, diversas formas de trabalhar e desenvolver suas competências.

Foram elaborados planos de aula, utilizando os documentos curriculares como a Base Nacional Comum Curricular - BNCC e orientações nos planejamentos com a professora preceptora. Foram realizadas também buscas online para elaboração dos materiais e decidido utilizar o jogo Bingo para o estudo de função Afim e Plano Cartesiano. As cartelas dos jogos foram impressas e plastificadas para facilitar o manuseio pelos alunos. Os jogos foram realizados em duas turmas com a duração de duas aulas de 50 minutos em cada uma, para cada jogo. Apesar do Bingo ser um jogo que os estudantes já conheciam as regras básicas, havia a necessidade de orientar sobre as regras específicas de cada jogo relacionado a um conceito matemática. No caso do Bingo de Funções, nas cartelas foi impressa a função que o jogador/estudante usaria no bingo e alguns valores numéricos, também havia na cartela, uma informação se a função era de coeficiente angular ou linear e quando era crescente ou decrescente. Além disso, havia o curinga do Bingo que anulava o resultado de fração na cartela. Após essas orientações iniciou-se o sorteio das fichas. Por exemplo: se fosse sorteada uma ficha  $X = 2$  o estudante deveria substituir o valor de X por 2 na função de sua cartela e verificar se o resultado estava entre os valores da cartela. No caso se a ficha função decrescente fosse sorteada, o estudante marcaria na cartela a informação usando sementes de pau brasil.

Nas primeiras rodadas do jogo, precisou-se fazer com calma para que todos pudessem entender, depois de todas as dúvidas esclarecidas o jogo prosseguiu. Caso alguém durante o sorteio preenchesse a cartela toda, gritava “Bingo!” e os residentes que estavam presentes, juntamente à professora preceptora fariam a conferência de acordo com os sorteios e estando tudo correto, o aluno teria direito a um prêmio. Foram apresentados dois prêmios para cada turma, um livro e uma caixa de bombom, todos ficaram empolgados com os prêmios e sabiam que precisariam ter sorte e muito conhecimento com relação ao conteúdo que estava presente no jogo. Em ambas as turmas, os alunos foram participativos, todos pegaram seus cadernos para fazer os cálculos verificar os resultados em suas cartelas e uns ajudavam os outros nos cálculos.

O Bingo do Plano Cartesiano aconteceu da mesma forma, as cartelas foram impressas com coordenadas cartesianas colocadas em uma planilha. Também foram utilizadas as sementes para marcar as coordenadas sorteadas.

Para saber como os estudantes avaliaram as atividades com o Bingo, elaboramos um formulário digital, para eles responderem. E todos avaliaram de forma bastante positiva a experiência.

Quando planejamos uma aula de regência, o que se tem em mente é o perfil das turmas que se está acompanhando junto com a professora preceptora, e buscamos contribuir de forma que essa experiência seja um registro bom para o currículo acadêmico. O jogo na sala de aula desperta outros olhares dos estudantes com relação aos conteúdos estudados, principalmente na disciplina de matemática, onde muitos têm dificuldade de compreender que esses conhecimentos podem agregar na construção da sociedade, do indivíduo e do ambiente em que todos vivem.

**Palavras chaves:** Jogos pedagógicos; Plano cartesiano; Função afim; Formação inicial.

## **REFERÊNCIAS**

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. (Doutorado) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2000.