

## **BINGO DOS NÚMEROS INTEIROS\_MATEMÁTICA DIVERTIDA**

O presente trabalho tem o intuito de relatar a experiência dos bolsistas do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), Ludimila Soares Silva e Caio Maciel Lima de Almeida, no subprojeto de Matemática Montes Claros, realizado na Escola Municipal Afonso Salgado. As atividades relatadas foram realizadas em turma do 8º ano do Ensino Fundamental, no ano de 2014, em conjunto com a professora regente da turma. Este jogo é uma adaptação do bingo tradicional. O jogo tradicional apresenta um conjunto de números inteiros positivos; ganha a rodada quem preencher toda a cartela segundo os números sorteados. Nesta adaptação, será feita uma operação envolvendo números positivos e negativos. Para ganhar a rodada, o aluno tem que realizar as operações e preencher corretamente a cartela. No ponto de vista pedagógico, esse método tem como objetivo principal estimular o raciocínio lógico, provocar o aluno no aprendizado da soma e da subtração com números inteiros positivos e negativos. E ainda, incentivar os jovens a aprenderem matemática de uma forma mais dinâmica, reconhecer a relevância social da carreira docente; promover a articulação teoria-prática e a integração entre escolas e instituições formadoras; contribuir para elevar a qualidade dos cursos de formação de educadores e o desempenho das escolas nas avaliações nacionais e, conseqüentemente, seu IDEB. Desta forma, possibilita benefícios significativos para a aprendizagem da matemática, entre eles o desenvolvimento do raciocínio lógico, um novo olhar do aluno em relação à matemática e a melhoria do cálculo mental. Isto foi comprovado em oficinas realizadas com 20 alunos do 8º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Afonso Salgado (Montes Claros - MG). O trabalho que os bolsistas do PIBID realizam é muito importante pois com esse projeto eles buscam e oferecem uma nova maneira de demonstrar aos alunos caminhos a percorrer no processo de aprendizado, além de adquirirem experiência em sala de aula. A atividade possibilitou a interação dos alunos que foram motivados pela competição criada nas atividades. As atividades propostas apresentaram-se como incentivadoras do senso criativo e do raciocínio lógico e rápido do educando.