

RESUMO

O presente relatório está dividido em duas partes. A primeira parte descreve a experiência de estágio pedagógico, detalhando a participação da estagiária na escola e refletindo sobre a prática pedagógica adotada durante as aulas lecionadas.

A segunda parte apresenta uma investigação realizada no âmbito da Educação Matemática, focando no papel do jogo como estímulo para o interesse e consolidação dos conteúdos de trigonometria na disciplina de matemática do 11.º ano.

O objetivo dessa investigação é trazer maior clareza às seguintes questões de investigação:

1. O uso de jogos pode promover a aprendizagem dos alunos no domínio da trigonometria?
2. Quais os benefícios para os alunos durante a aplicação do jogo?
3. A utilização do jogo aumenta a motivação no estudo da disciplina de Matemática?

As conclusões da investigação indicam que o jogo permite aos alunos recordar conteúdos e que a utilização do jogo favorece a consolidação desses conteúdos. Além disso, constatou-se que o jogo promove momentos de partilha e entreajuda entre os alunos, sendo esses momentos os principais responsáveis pela construção da aprendizagem. Observou-se também que os alunos com menos pré-requisitos ou aprendizagens menos consolidadas demonstraram mais dificuldades ou erraram mais vezes, sendo também esses alunos que apresentaram uma evolução mais significativa.

Palavras chave: Jogo, Aprendizagem da Matemática, Ensino Secundário, Trigonometria.

ABSTRACT

This report is divided into two parts. The first part describes the pedagogical internship experience, detailing the intern's participation in the school and reflecting on the pedagogical practices adopted during the taught classes.

The second part presents an investigation conducted in the field of Mathematics Education, focusing on the role of games as a stimulus for interest and consolidation of trigonometry content in the 11th grade mathematics curriculum.

The objective of this investigation is to bring greater clarity to the following research questions:

1. Can the use of games promote student learning in the domain of trigonometry?
2. What are the students' benefits during the implementation of the game?
3. Does the use of games increase motivation in the study of mathematics?

The research findings indicate that games allow students to recall content and that the use of games favors the consolidation of these contents. Additionally, it was found that games promote moments of sharing and mutual help among students, with these moments being the main drivers of learning construction. It was also observed that students with fewer prerequisites or less consolidated learning demonstrated more difficulties or made more errors, but these students also showed more significant improvement.

Keywords: Game, Mathematics Learning, Secondary Education, Trigonometry.