

MATEMATIZANDO COM AMARELINHA

NILCE CRUZ BURMANN ¹

RESUMO

MATEMATIZANDO COM AMARELINHA Nilce Cruz Burmann/nilce.burmann@hotmail.com/Instituto Federal de Alagoas Erenilda Severina Albuquerque /Instituto Federal de Alagoas Jonas Araújo da Silva/Instituto Federal de Alagoas

Processos de Ensino e aprendizagem

Resumo

Matematizando com Amarelinha trata de uma discussão que tem como foco o uso de material manipulável que possibilite auxiliar no desenvolvimento do pensamento matemático através de perguntas e respostas. Este estudo propõe o uso de diversas questões relacionadas com resoluções de problemas Matemáticos, tendo como público-alvo os sujeitos do Ensino Fundamental, Ensino Médio Regular e EJA do ensino Médio. A introdução de um material manipulável para ensinar Matemática dá um suporte no aprofundamento do conteúdo, para tornar as aulas mais atraentes e dinâmicas. Também servirá como um ponto positivo para o professor identificar as dificuldades de aprendizagem do aluno. Ademais, pode servir como mais um meio de socialização entre aluno/aluno e professor/aluno. Ensinar ou aprender matemática é uma tarefa difícil. Nesse aspecto, os materiais manipuláveis surgem como uma possibilidade de quebrar certas barreiras existentes no ensino/aprendizagem dessa disciplina. A utilização de um material manipulável para ensinar não é coisa recente, tampouco, uma novidade no ensino da Matemática. Estudo de Polya, Lorenzato e Pais, sugerem a teoria da resolução de problemas e a formação de conceitos, como caminho auxiliar ao processo de aprendizagem. A metodologia aplicada será o uso do lúdico da Amarelinha na resolução de problemas, manipulando estratégias e habilidades físicas buscando assim, atingir o objetivo de acertar todas as casas do jogo (Amarelinha), relacionadas ao desenvolvimento do conteúdo definido. Espera-se, assim, contribuir no processo de reflexão da formação do futuro docente na área da Matemática. Buscamos assim, promover uma forma dinâmica de ensinar a matemática, com uso de jogos, em especial a Amarelinha Matemática, no qual serão abordados conteúdos matemáticos, objetivando introduzir ideias de diversificação e transformações Lúdicas. Conforme afirma Lorenzato (2012, p. 18), "Material didático (MD) é qualquer instrumento útil ao processo de ensino-aprendizagem". A forma em que a educação, hoje se encontra em nosso país vem contribuindo para que haja desinteresses por partes dos discentes. Métodos tradicionais são bastante utilizados por professores, onde não estimulam os alunos para a aprendizagem. Os jogos matemáticos são ferramentas importantes para o ensino. Esta

tendência metodológica é uma estratégia de ensino que tem como objetivo fazer com a matemática seja redescoberta de forma mais prazerosa, proporcionar o aprendizado de forma interativa e divertida, construir o pensamento matemático em decorrência do momento proposto, contribuindo didaticamente para o desenvolvimento de interação entre aluno e professor na busca pela aprendizagem matemática uma vez que é vista como uma disciplina de difícil compreensão por muitos alunos. Assim, a aula ganha dinamicidade com o uso de jogos e, esta estratégia de ensino favorece a construção do conhecimento com uso do lúdico. Isto faz com que o aluno supere dificuldades, aprenda estrategicamente e desenvolva o cognitivo, além de ajudá-lo na resolução de problemas matemáticos. Os jogos matemáticos podem ser um suporte para atender à necessidade de tornar as aulas mais atraentes e divertidas. Dessa forma, utilizá-los juntamente com os conteúdos da disciplina pode facilitar a compreensão e aumentar a motivação para aprendizagem. Isso trará benefícios para alunos e professores no processo de ensino/aprendizagem em Matemática, pois criará um vínculo mais forte na relação entre professores e alunos, proporcionando ao professor uma condição melhor de identificar com maior precisão, não só as dificuldades com os conteúdos necessários, mas as dificuldades na comunicação verbal, aceitação de regras, trabalho em equipe e outros fatores. Ensinar Matemática não é tarefa fácil, pois para a maior parte dos alunos ela ainda é sinônimo de dificuldade e complicação, e essa dificuldade em compreender e apreender os conteúdos matemáticos, faz com que muitos alunos criem uma certa aversão e desinteresse pela Matemática. Para quebrar essa barreira existente entre o ensino/aprendizagem da Matemática é preciso buscar meios que possibilitem uma perspectiva de fazer com que o aluno se sinta atraído e motivado para apreender e desenvolver o raciocínio lógico que é fundamental. E isso pode ser feito com a introdução de jogos matemáticos aplicados conjuntamente aos conteúdos curriculares. A utilização de jogos para ensinar Matemática não é uma coisa. Com a introdução de jogos nas aulas pode-se quebrar o mito existente entre alguns alunos, de que são incapazes de aprender Matemática, tornando melhor a aceitação pela disciplina e proporcionando ao aluno apreender os conhecimentos de uma forma mais agradável. Um dos precursores dessa forma de pensar o ensino da Matemática no Brasil foi o professor Júlio César de Mello e Souza, que empregava em suas aulas recreações e curiosidades para modificar a aridez dos números numa brincadeira que tornava o aprendizado ao mesmo tempo útil e agradável. O professor Júlio César de Mello e Souza foi um dos mais brilhantes matemáticos que o Brasil conhece pelo pseudônimo de Malba Tahan. O jogo foi bem aceito nas três modalidades de ensino nas quais aplicamos, Ensino Fundamental II, Ensino Médio e EJAI, ressaltamos, porém, que o destaque ficou com o Ensino Fundamental II. Acreditamos que nosso trabalho tenha contribuído para a aprendizagem dos alunos com os quais trabalhamos. Palavras-chave: Lúdico na matemática, Amarelinha, Jogo, Ensino e Aprendizagem. Referências LORENZATO, Sergio. Laboratório de Ensino de Matemática e materiais didático manipuláveis. In: LORENZATO, Sergio. O

Laboratório de Ensino de Matemática na Formação de Professores. Campinas, SP: Autores Associados, 2012. P. 3-37. SOUZA, Júlio César de Mello e. Matemática Divertida e Curiosa. Rio de Janeiro: Record, 2001. POLYA, George. A Arte de Resolver Problemas - Rio de Janeiro: Interciência, 2006. PAIS, L. C. Transposição didática. In: MACHADO, S. D. A. (Org.). Educação Matemática: Uma introdução. São Paulo: EDUC, 1999.

Palavras-chave: .

¹, ;