

Álgebra dos mitos: Uma exposição de jogos matemáticos do mundo folclórico

Atanásio Freitas Sousa; Sandra Lima dos Santos; Francislúcia Abreu Silva Santos; João Vitor Silva Santos; Luiz Gustavo Farias de Oliveira; Maria Islene Ribeiro de Sousa; Maria do Socorro Sousa do Nascimento; Ilan da Silva Varão; Edilza Porto Mousinho de Moraes Pereira; Gildon César de Oliveira.

Instituto Federal do Piauí – Campus Floriano / Programa de iniciação a docência (Matemática)

INTRODUÇÃO

Todo conteúdo matemático pode ser ensinado através de atividades interativas e de caráter lúdico. Tais atividades são essenciais no processo de ensino-aprendizagem, pois além de tornar o espaço escolar mais atrativo, estimula o desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos, excedendo as práticas tradicionais de ensino. Dessa forma, o presente trabalho tem por objetivo deixar a matemática mais clara e cativante, através de instrumentos dinâmicos, bem como resgatar elementos culturais do folclore.

METODOLOGIA

A referente atividade foi aplicada na escola municipal Antônio Nivaldo, em Floriano-PI, com alunos do 8º e 9º ano do ensino fundamental. O trabalho se resume a uma exposição de jogos matemáticos na referida unidade de ensino. Para a aplicação da proposta, cada turma, juntamente com a professora e os licenciando do PIBID, produziu jogos matemáticos com conteúdo diversos usando elementos do folclore brasileiro, tais como, a “roleta folclórica”, o “dominó das equações”, “pesque e conte”, e entre outros. Ademais, a fim de enriquecer o trabalho, os alunos confeccionaram painéis relacionando a matemática e os mitos folclóricos. Por fim, os alunos de cada sala organizaram e apresentaram as dinâmicas em suas turmas aos visitantes que foram reverenciar a exposição.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

É notável que a disciplina de matemática é uma das mais temidas entre os alunos, e diante disso, é fundamental que os professores utilizem repertórios variados na hora de lecionar algum conteúdo. Para isso, é imperioso que os mesmos usem recursos que fujam dos métodos tradicionais de ensino, haja vista que tais métodos não despertam a curiosidade dos alunos, tornando a disciplina difícil e monótona. Uma das saídas mais recorrentes encontrada para sanar tal problemática tem sido a utilização de jogos ou dinâmicas que busquem relacionar a cultura com o assunto trabalhado em sala de aula. Nesse sentido, segundo Cabral (2006), É de responsabilidade da escola, bem como dos professores, garantir aos seus alunos uma aproximação à cultura, possibilitando uma associação mais eficaz por parte destes, em relação aos saberes referentes a cada área do conhecimento. Assim, fica claro que uso de materiais manipuláveis para o ensino-aprendizagem de matemática é muito útil e necessário nesse processo, e isso se intensifica quando relacionamos conhecimentos prévios dos estudantes, isto é, algo da sua cultura.



Figura 1 – Alunos e coordenador do programa de iniciação a docência (pibid).
Fonte: Própria (2023).



Figura 2 – Exposição de jogos com alunos do 8º e 9º ano do ensino fundamental.
Fonte: Própria (2023).



Figura 3 – Exposição de jogos com alunos do 8º e 9º ano do ensino fundamental.
.Fonte: Própria (2023).

A exposição teve resultados eficazes e pontuais, uma vez que engajou os alunos durante a produção dos materiais, instigou o envolvimento destes para o trabalho em grupo, intensificou a interação aluno-professor, melhorou a comunicação e o aprendizado colaborativo, dentre outros benefícios. Dessa forma, vale ressaltar que é de suma importância o desenvolvimento de ações como esta nas escolas, pois além de ser benéfico na aprendizagem dos conteúdos, estimula diversas potencialidades cognitivas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, evidencia-se que o uso de metodologias que excedem o tradicionalismo, quando utilizadas de forma adequada, tem o potencial de transformar a maneira como os educandos percebem e se envolvem com a matemática, tornando-a mais relevante. Desse modo, os jogos matemáticos surgem como uma poderosa ferramenta capaz de promover uma aprendizagem mais concreta e significativa. Contudo, urge que tal recurso seja mais explorado, haja vista que os métodos de ensino tradicional ainda são duramente usados nas escolas, principalmente na disciplina de matemática.

REFERÊNCIAS

CABRAL, MARCOS AURÉLIO. "A utilização de jogos no ensino de matemática." (2006).
SCHMITT, Sandra Regina Dallabona. Folcloreando com a Matemática. **Educação Matemática em Revista**, v. 21, n. 50, p. 53-57, 2016.