

LABIRINTO DA MATEMÁTICA

Gabriele Ferreira¹, Thiago Sanches¹, Ivone Valério Lima¹, Priscila Lopes Miranda¹

¹ Escola Estadual Cândido Mariano – Aquidauana-MS

gabisferreira586@gmail.com, thiagosanches06@hotmail.com, ivone_valerio@hotmail.com,
pri.lopesmiranda@gmail.com.

Palavras-chave: Alunos, Aprendizagem e Matemática;

Introdução

Na Escola Estadual Cândido Mariano as professoras Ivone e Priscila, elaboraram o projeto “Labirinto da Matemática”, juntamente com os alunos do 7º A e 8º B do ensino fundamental II, para diversificar a forma do ensino-aprendizagem na matemática. Sendo assim, a aplicação do jogo visa melhorar a qualidade das aulas e despertar nos estudantes o gosto pelo conhecimento.

O objetivo do projeto é contornar a falta de interesse e a dificuldade que os alunos têm em aprender conteúdos, como: área, perímetro, volume, medidas de comprimento, proporção, simetria, ângulos, retas paralelas, perpendiculares e interpretação de problema, entre outros. Além da proposta de incentivar o aprendizado através da interação dos alunos com os princípios matemáticos para estabelecer um melhor desenvolvimento das habilidades e competências dos alunos, estimular o cálculo mental, proporcionar o trabalho em equipe, fazer com que os alunos desenvolvam suas próprias estratégias nas resoluções de problemas e sejam protagonistas do seu próprio aprendizado.

Metodologia

O trabalho envolve um jogo denominado **Labirinto da matemática**, realizado com 62 alunos das turmas 7º A e 8º B do ensino fundamental II da escola Estadual Cândido Mariano – Aquidauana /MS.

Para a construção do labirinto, as turmas foram divididas em grupos, e cada grupo realizou pesquisas referentes a jogos, enigmas e curiosidades matemáticas que foram expostas dentro do labirinto para os visitantes. Em sala de aula os mesmos confeccionaram a planta do labirinto com devidas medições e cálculos necessários, em seguida foram até o local escolhido no pátio da escola para a montagem do labirinto em tamanho real, fazendo as devidas medições e cálculos necessários: área, comprimento e outros. Durante a montagem foram utilizados papelões recolhidos pelos alunos, assim foi feita a montagem das paredes e a decoração do mesmo, em seguida montaram os enigmas, jogos e curiosidades pesquisados nos espaços escolhidos. E por fim realizaram a abertura do labirinto para visitaçaõ durante a feira cultural e científica da escola.



Fig 1. Alunos medindo a área e perímetro do labirinto.

Fig 2. Molde do labirinto confeccionado pelos alunos.

Análise e Discussão

Durante o desenvolvimento do projeto as professoras avaliaram os discentes através da participação e do envolvimento de cada um de forma individual e coletiva, bem como o desenvolvimento do trabalho de forma crítica e construtiva, por meio do desempenho que tiveram em todas as etapas propostas desenvolvidas em sala de aula e extraclasse. Assim, esperamos que ao término do projeto os estudantes estejam conscientes da importância das figuras geométricas, área, perímetro, volume, medidas de comprimentos, proporção, simetria e ângulos, além de associar e descobrir a relação das figuras na teoria com o seu cotidiano, levando para seu meio social todos esses conhecimentos adquiridos.

Conclusão

De fato, a atribuição dos jogos, das curiosidades, dos enigmas, da construção do labirinto como um incentivo ao estudo e exercício do conhecimento da matemática tem apresentado resultados significativos para o ensino dos alunos, e contribuído para melhor fixação do conteúdo. A prática de se ensinar matemática não deve ser algo mecânico e sim algo divertido, prático e inovador com a finalidade de desenvolver potencialidades e colher os melhores resultados em busca de uma educação de qualidade.

Referências

COSTA, S. M.; O Aluno Autor da Própria Aprendizagem refaz o Processo de Aprender a Aprender. 29 de Março de 2014.

MOURA, M. O. de.; O jogo na educação matemática. In: O Jogo e a Construção do Conhecimento. São Paulo: FDE, n.10, p. 45-53, 1991.