



RECONSTRUINDO A PLURALIDADE COGNOSCÍVEL DA MATEMÁTICA APLICADA ATRAVÉS DAS ATRIBUIÇÕES LÚDICAS DO TEOREMA DE EULER

Rômulo Tonyathy da Silva Mangureira
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB)
tonyathy@hotmail.com.br

Marlon Tardelly Morais Cavalcante
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)
marlontardelly@gmail.com

José Jorge Casimiro dos Santos
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)
jorge.cassimiro14@gmail.com

Kennedy Ferreira Gomes
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)
kennedy.fg@hotmail.com

É inegável o péssimo desempenho dos estudantes brasileiros de escolas públicas em Matemática aplicada. O Índice de Desenvolvimento da Educação Básica- IDEB, mostra um crescimento discreto nesta área de conhecimento e que não atende as demandas internacionais (que servem como modelo para a projeção das metas). Neste sentido, submetemos a Pró Reitoria de Pesquisa e Extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba- IFPB/ Campus Cajazeiras, um projeto de extensão acadêmico de título “O uso do material didático para uma aprendizagem significativa de Matemática no ensino fundamental”. O mesmo estabeleceu como alvo, levar entretenimento com intuito pedagógico para crianças e



adolescentes de duas escolas públicas municipais da cidade de Cajazeiras-PB, através das atribuições lúdicas e da socialização de eixos como Cidadania, Ética e Cultura. Durante a execução do projeto temas interdisciplinares foram agregados as oficinas semanais como, por exemplo, Saúde, Educação Artística, Meio Ambiente, Filosofia e História; os discentes eram convidados a compreender, interpretar e socializar sobre resolução de exercícios contextualizadas de Matemática, assistidas pelo emprego da ludicidade. A relevância deste trabalho deu-se no momento em que os alunos foram norteados a gostar do componente curricular de Matemática, enquanto promotora de habilidades psicossociais; isso foi possível em virtude das propriedades psicológicas que as atividades lúdicas proporcionam aos humanos, pois eles aprendiam o conteúdo de forma prazerosa e divertida. O corpo docente das escolas beneficiadas passaram a perceber como metodologias lúdicas contextualizam e inovam as aulas “chatas” de Matemática, aprenderam também a manusear materiais didáticos sustentáveis e recursos tecnológicos a favor do ensino-aprendizagem. Este projeto foi a janela para o ensino de geometria nesta comunidade escolar (alunos concluintes do ensino fundamental I e II); durante os dez meses de execução, nas oficinas semanais, discutiam-se uma diversidade de assuntos Matemáticos, dentre eles o Teorema de Euler, sobre este conteúdo foram dispostos jogos clássicos adaptados à Matemática, como o jogo da velha e o jogo da memória. A união das atividades lúdicas com a Matemática aplicada agregou uma multiplicidade de competências, valores e habilidades nos estudantes seja através das oficinas interativas que eram dispostas em formato dinâmico e conciso, seja na metodologia utilizada para estimulá-los a motivação e ao prazer em estudar Matemática. Assim, percebemos que a Educação ainda é a melhor arma para a construção de um cidadão atuante, crítico e participativo e que a conexão lúdico x práticas metodológicas inovadoras, tem resultados bem mais satisfatórios e motivadores do que métodos tradicionais de ensino, quando se refere a Educação Matemática.

Palavras-chave: Ludicidade, Matemática, Motivação.
