



TANGRAM: UMA MANEIRA DIVERSIFICADA DE COMPREENDER AS FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS

Educação Matemática na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (EMEIAIEF) - 09

Elayne Euriques de VASCONCELOS
Universidade Federal Rural de Pernambuco
elayneuriques@gmail.com

Maria Marcelina Freire de MDEIROS
Universidade Federal Rural de Pernambuco
marcelinafreire@hotmail.com

Valeska Maria dos Santos de SOUZA
Universidade Federal Rural de Pernambuco
valleskinha29@hotmail.com

Introdução

O lúdico na sala de aula está sendo cada vez mais trabalhado no ensino da matemática, com isso o uso de jogos tornou-se um aliado no processo de ensino/aprendizagem em matemática. Nos tempos atuais muitos alunos ainda apresentam dificuldades na aprendizagem matemática, talvez essas dificuldades estejam engajadas na maneira de como os conteúdos vem sendo trabalhados nas salas de aulas pelos educadores. Borin (1996) destaca que: “Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la”. Diante disso, acredita-se que os materiais manipulativos, especialmente os jogos, contribuem muito para a construção dos conceitos trabalhados. Em atividades com jogos não é admissível atitudes passivas, pois a motivação é bastante notável e ao

mesmo tempo em que os alunos brincam, aprendem sem perceber. Dessa forma, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem. Pensando nisso, elaboramos o jogo do tangram para facilitar o manuseio dos alunos na realização das atividades, além de ser um recurso onde a criança pode identificar formas planas, desenvolver habilidades de leituras, de imagens, diferenciar e nomear formas geométricas e aplica diferentes estratégias para a resolução de problemas. O objetivo maior desse estudo foi trabalhar o raciocínio lógico familiarizando o aluno com as figuras básicas da geometria.

Métodos

O estudo foi realizado em uma Escola Municipal em Dois Irmãos/Recife. Com 27 alunos do 2º ano. O estudo foi vivenciado em quatro momentos.



1º momento: O jogo foi apresentado e manipulado pelas crianças que foram estimuladas a construir diversas figuras.

2º momento: o jogo foi trabalhado como recurso estratégico, onde propusemos desafios que levassem o aluno a estimular o raciocínio lógico.

3º momento: Nesse momento foi realizado a construção do jogo e trabalhadas as semelhanças e diferenças fazendo articulação com objetos do cotidiano dos alunos.

4º momento: construção de novas figuras para confecção de uma história com sequência lógica. A produção dessa atividade foi exposta na escola.

Resultados e discussão

Os primeiros resultados desse estudo mostraram que apesar dos alunos apresentarem respostas positivas nas atividades propostas foi possível notar, através do comportamento dos alunos que eles não eram motivados a trabalhar com jogos. Uma vez que eles apresentaram dificuldades na manipulação e associação das formas geométricas no cotidiano. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997):

“É importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver”(p. 43).

Com isso, percebemos que o trabalho com jogos requer um planejamento e um

objetivo claro para que o jogo seja apenas um momento de diversão, mas também de aprendizagem para os alunos.

Referências

BORIN, J. Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática. São Paulo: IME-USP; 1996.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS – Matemáticas (BRASIL, 1997, p. 43). Nacionais. Brasília: MEC/SEF.

VYGOTSKY, L.S. (1984). A formação social da mente. São Paulo: Livraria Martins Fontes.