

VI Congresso Internacional de Ensino da Matemática



ULBRA - Canoas - Rio Grande do Sul - Brasil
16, 17 e 18 de outubro de 2013

Pôster



O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA ATRAVÉS DO LÚDICO

Renata Camacho Bezerra¹

José Ricardo Souza²

Kelly Roberta Mazzutti Lubeck³

Resumo: Neste trabalho relatamos alguns aspectos do projeto “Estação Ciência – Módulo de Matemática” que se realiza através de uma parceria entre a UNIOESTE Campus de Foz do Iguaçu, o Curso de Licenciatura em Matemática e o Parque Tecnológico de Itaipu. Este projeto teve início em meados de 2006 e ao longo desses anos ele vem sofrendo alterações de acordo com a demanda e a necessidade da região. Nossos objetivos são: tornar o conhecimento Matemático acessível a todos, possibilitar troca de saberes entre a universidade e a comunidade; articular, divulgar e produzir conhecimento científico; estimular a curiosidade; oportunizar a construção do conhecimento matemático fora do ambiente escolar; estabelecer relações interdisciplinares; articular ensino, pesquisa e extensão através de atividades matemáticas; desenvolver o raciocínio lógico e a criatividade e; valorizar o aspecto lúdico no ensino da Matemática. Neste espaço a Matemática é popularizada de forma lúdica e prazerosa e incentivamos a reflexão sob o processo de ensino e aprendizagem e a buscar alternativas metodológicas que permitam não só o sucesso no processo, mas que também despertem no aluno o interesse e o gosto pela ciência. É certo que ainda há muito por fazer de forma que a Matemática deixe de ser apontada como a principal responsável pela evasão e

¹Mestre em Educação Matemática e professora da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Campus de Foz do Iguaçu. E-mail: renatacamachobezerra@gmail.com.

²Doutor em Educação e professor da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Campus de Foz do Iguaçu. E-mail: kellyrobertaml@gmail.com.

³Doutora em Matemática e professora da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Campus de Foz do Iguaçu. E-mail: josericardo1012@gmail.com.

VI Congresso Internacional de Ensino da Matemática



ULBRA - Canoas - Rio Grande do Sul - Brasil
16, 17 e 18 de outubro de 2013

Pôster



pelo fracasso escolar, no entanto pensar de forma lúdica e ainda buscar mecanismos metodológicos para se alterar o quadro de fracasso é sem sombra de dúvidas um passo importante no sentido de desmistificar a matemática como uma disciplina pronta e acabada e sem espaço para a criatividade. As atividades são criadas, recriadas ou apenas adaptadas, mas sempre tem como foco principal aspectos lúdicos e que permitem que o aluno vivencie, experimente e comprove que a Matemática é uma construção humana. Podemos citar como resultados positivos a grande motivação dos alunos em aprender matemática, mesmo que muitas vezes ao realizar as atividades não identifiquem a matemática num primeiro momento, e ainda neste espaço temos a oportunidade da troca de experiência entre professores e futuros professores de matemática. A universidade (através de seus acadêmicos) e a comunidade (através de alunos do ensino fundamental e médio e professores) aprendem e reconstruem seus conhecimentos à medida que vivenciam novas metodologias. Por fim, vale ressaltar que ao valorizarmos o aspecto lúdico da Matemática, nós estamos não só popularizando esta disciplina, mas também dando condições para que se repensem as práticas e possamos trabalhar colaborativamente na busca de um ensino de melhor qualidade e assim cumprimos com nossa responsabilidade social enquanto membros de uma Universidade Pública e de um Curso de Licenciatura. Por fim, não podemos deixar de agradecer a Fundação Parque Tecnológico de ITAIPU – FPTI que tem financiado ao longo dos anos, bolsas de extensão aos acadêmicos do Curso de Licenciatura em Matemática.

Palavras Chaves: Extensão. Lúdico. Matemática.