



MATEMÁTICA E A TECNOLOGIA: Aprendendo através de jogos

Ivo Antônio da Conceição Ribeiro¹

Jane Cristina da Silva²

Maria Lucia Pessoa Chaves Rocha³

Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Resumo: As tecnologias têm avançado de forma acelerada e alcançado todos os setores da sociedade. Celulares, notebooks e internet fazem parte da realidade vivenciada pela maioria dos estudantes. Nesse sentido, cabe ao docente saber manejar essas ferramentas e identificá-las como suporte para sua didática, a fim de que sua aula seja mais contextualizada e dinâmica (Malba Tahan), facilitando o aprendizado. Por isso, abordaremos o jogo matemático online: seu funcionamento e suas aplicações em sala de aula, baseando-se atividades do livro “A Matemática das sete peças do Tangram”. Consideramos como público alvo turma de 4º ano do ensino Fundamental, que abordam, em suas grades curriculares, a Geometria Plana, assuntos trabalhados nos jogos do Tangram.

Palavras-Chave: Jogos. Tecnologia. Ensino – Aprendizagem. Matemática.

TANGRAM

O Tangram é um quebra-cabeça chinês, inventado há quase mil anos atrás. Até hoje ele encanta pessoas de todas as idades por ser um jogo simples de entender, porém com a dose certa de desafio.

Objetivo: formar as figuras pedidas usando todas as sete peças que são 2 triângulos grandes, 1 triângulo médio, 2 triângulos pequenos, 1 quadrado e 1 paralelogramo.

O Tangram é um quebra-cabeças, portanto se deve pensar em quais lugares cada peça pode ser encaixada e ir montando o desenho pedido conforme sua intuição/raciocínio. O professor pode usar esse jogo como ferramenta para a disciplina de Geometria Plana, explorando:

- A identificação, comparação, descrição, classificação e representação de figuras geométricas planas;
- As transformações geométricas, através de composição e decomposição de figuras planas;
- A equivalência de áreas;

CONSIDERAÇÕES

Após o contato com as TIC's, percebemos o quanto os jogos eletrônicos podem contribuir para processo de construção do ensino aprendizagem, visto que o jogo apresentado proporciona um ensino mais dinâmico e uma aprendizagem mais prazerosa. Com ele, o professor abre espaço para que o aluno aprenda de forma divertida e passe a gostar da matemática, assim como, diversifica a metodologia utilizada em sala de aula.

REFERÊNCIAS

RACHACUCA. **Tangran**. Disponível em: <<http://rachacuca.com.br/raciocinio/tangram>>. Acesso em 16 de Jun. 2017.

SOUZA, Eliane Reame de; DINIZ, Maria Ignez S. Vieira; OCHI, Fusako Hori. **A Matemática das sete peças do Tangram**. São Paulo : IME-USP, 3.ed., 2003.

TAHAN, Malba. **Didática da Matemática**. São Paulo : Saraiva, 3.ed., 1968.

¹ Discente. Instituto Federal do Pará – IFPA/Campus Belém. E-mail: tomribier@yahoo.com.br

² Discente. Instituto Federal do Pará – IFPA/Campus Belém. E-mail: Jane.cristian@hotmail.com

³ Professora Doutora. Instituto Federal do Pará – IFPA/Campus Belém. E-mail: lucia.rocha@ifpa.edu.br