

# RECURSOS DIDÁTICOS PARA UM LABORATÓRIO DE MATEMÁTICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Brauner, Elen Klimeck  
Groenwald, Claudia Lisete Oliveira  
Universidade Luterana do Brasil

## Introdução

Esta pesquisa é um recorte da dissertação “Ambientes Inovadores de Aprendizagem em Educação Matemática para os anos finais do Ensino Fundamental”. Segundo Lorenzato (2012) ter um ambiente de aprendizagem e os instrumentos disponíveis a ele, na escola, é importante para um professor ter um bom desempenho profissional. Para Lorenzato (2012) o Laboratório de Matemática é construído para a criação e desenvolvimento de materiais manipuláveis, não devendo ser um depósito de materiais, ou um museu de Matemática, ou uma biblioteca e nem mesmo uma simples sala de aula, e sim, necessita ser um ambiente para estruturar, organizar, planejar e fazer acontecer o pensamento matemático. Para o aluno deve ser o lugar onde ele possa ter reflexões, questionamentos, analisar e tirar conclusões.

## Objetivo

Investigar e desenvolver recursos didáticos para implementação de um Ambiente Inovador de Aprendizagem em Matemática, em uma escola municipal de Canoas, do estado do Rio Grande do Sul.

## Metodologia

Pesquisa pelo método qualitativo (OLIVEIRA, 2010) com o enfoque em um estudo de caso. Para Ventura (2007) o estudo de caso é modalidade de pesquisa compreendida como uma escolha de objetivos ou uma metodologia definida pelo interesse de um estudo individual. Visa a implementação (desenvolvimento, aplicação e avaliação) de um Laboratório de Matemática com recursos didáticos classificados em jogos, desafios e curiosidades matemáticas.

## Referências

GROENWALD, Claudia Elisete Oliveira; TIMM, Ursula Tatiana. O uso de jogos matemáticos em sala de aula. **Acta Scientiae**, Canoas, v. 4, n. 1, p. 109-115, jun. 2002.

LORENZATO, Sergio. O laboratório de Ensino de Matemática na Formação de professores. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

DE OLIVEIRA, Cristiano Lessa. **Um apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: tipos, técnicas e características**. Travessias, v. 2, n. 3, 2008.

VENTURA, Magda Maria. **O estudo de caso como Modalidade de Pesquisa**. Socerj, Rio de Janeiro, v. 20, n. 5, p. 383-386, 25 set. 2007.

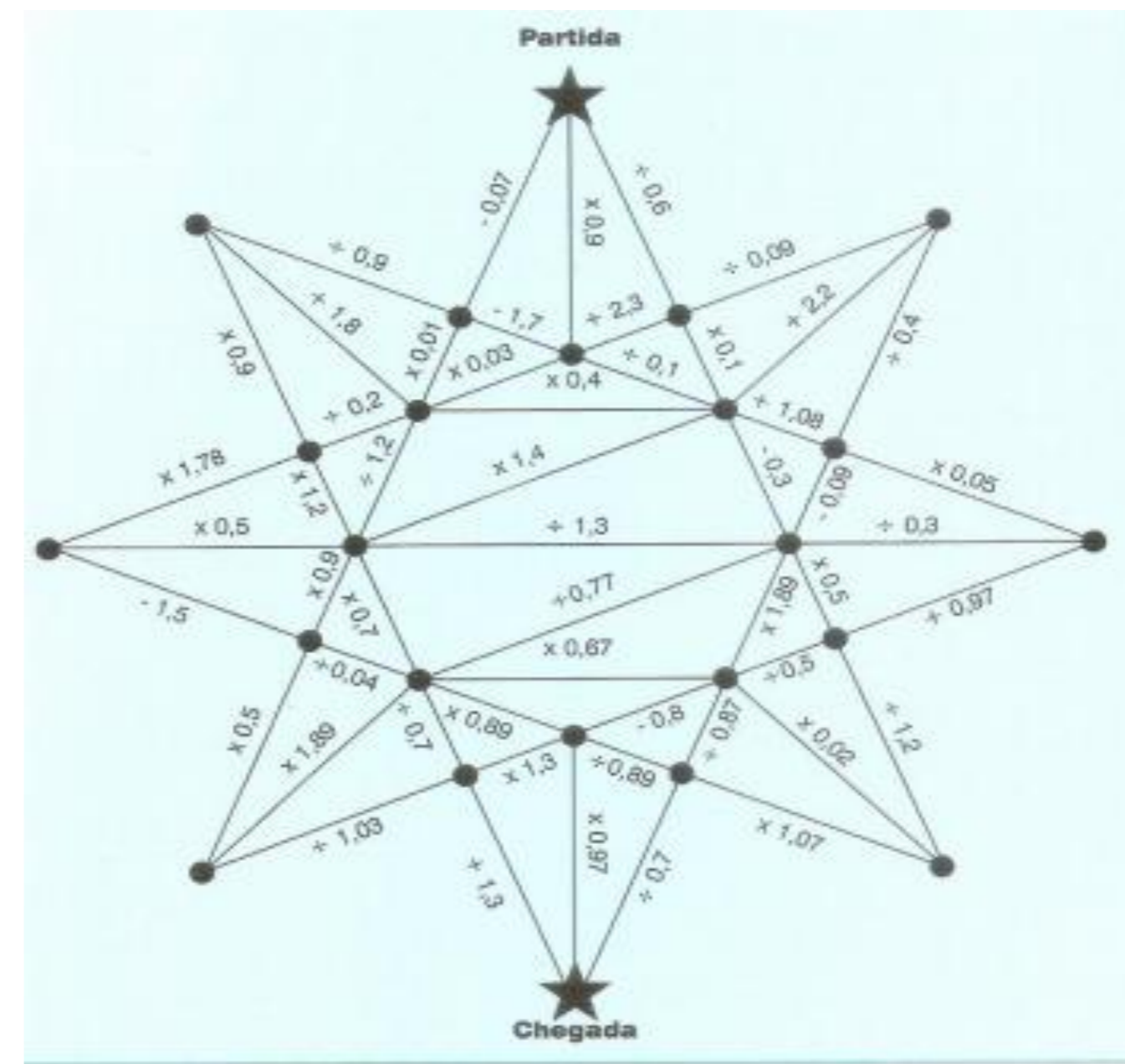
## Recursos Didáticos

### Jogo Estrelas

**Temática Escolhida:** Números Decimais

**Nível:** 7º ano do Ensino Fundamental.

**Objetivos do jogo:** Possibilita que os alunos descubram os efeitos das operações de adição, subtração, multiplicação e divisão com números decimais, e efetuem estratégias.

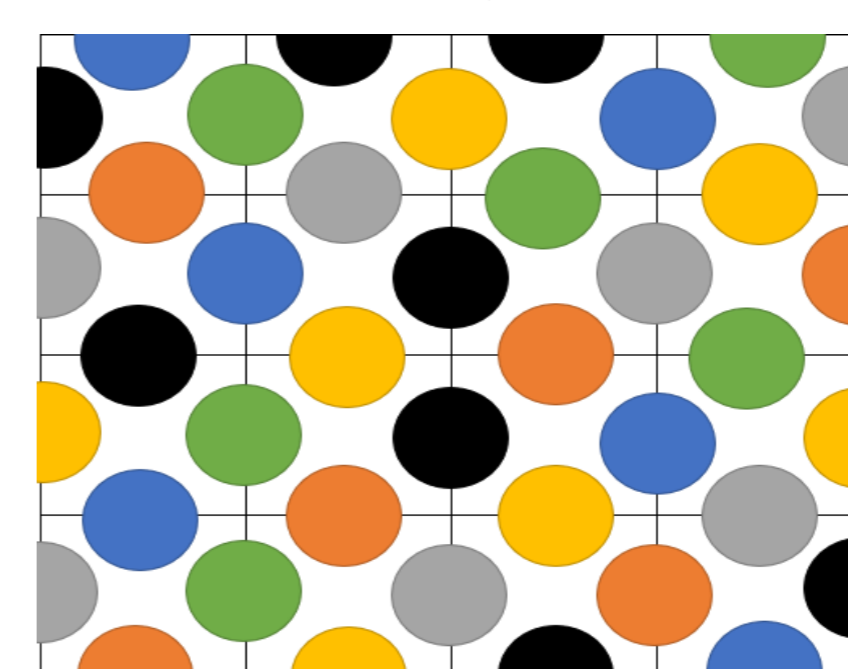


### Desafio - Quebra Cabeça das Cores

**Nível:** todos os anos finais do Ensino Fundamental

**Total de peças:** 16 peças

**Objetivos do jogo:** Estimular o aluno a desenvolver o raciocínio lógico e a percepção visual.



### Curiosidade - O número 123456789

**Nível:** todos os anos do Ensino Fundamental

$$123456789 \times 9 = 111111111 \quad (9 / 9 = 1)$$

$$123456789 \times 18 = 222222222 \quad (18 / 9 = 2)$$

$$123456789 \times 27 = 333333333 \quad (27 / 9 = 3)$$

$$123456789 \times 36 = 444444444 \quad (36 / 9 = 4)$$

$$123456789 \times 45 = 555555555 \quad (45 / 9 = 5)$$

$$123456789 \times 54 = 666666666 \quad (54 / 9 = 6)$$

$$123456789 \times 63 = 777777777 \quad (63 / 9 = 7)$$

$$123456789 \times 72 = 888888888 \quad (72 / 9 = 8)$$

$$123456789 \times 81 = 999999999 \quad (81 / 9 = 9)$$