



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

BRAUNER, Elen Klimeck<sup>1</sup>; GROENWALD, Claudia Lisete Oliveira<sup>2</sup>.

Palavras-chave: Educação Matemática. Laboratório de Matemática. Recursos didáticos. Jogos. Curiosidades.

Esta pesquisa é um recorte da dissertação “Ambientes Inovadores de Aprendizagem em Educação Matemática para os anos finais do Ensino Fundamental”, no âmbito do programa de pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática (PPGECIM), na Universidade Luterana do Brasil (ULBRA). 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. Considerando a importância de ter um espaço apropriado para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Matemática, tanto para o trabalho docente quanto para a aprendizagem dos alunos nesta investigação se propõe o desenvolvimento de recursos didáticos adequados à um ambiente de aprendizagem para os anos finais do Ensino Fundamental. O objetivo é 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. Optou-se pelo método qualitativo<sup>5</sup> 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. Os jogos, curiosidades e desafios matemáticos são uma fonte de conhecimento natural que podem desenvolver capacidades mentais, como a dedução, indução, estratégias e o pensamento criativo. Os jogos permitem no estudante estimular atitudes de trabalho em equipe, de iniciativa, de responsabilidade, tomada de decisões em grupos ou individualmente, e a socialização<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Mestranda no PPGECIM, ULBRA, financiamento CAPES.

<sup>2</sup> Professora do PPGECIM, ULBRA.

<sup>3</sup> 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.

<sup>4</sup> LORENZATO, Sergio. *O laboratório de Ensino de Matemática na Formação de professores*. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

<sup>5</sup> DE OLIVEIRA, Cristiano Lessa. *Um apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: tipos, técnicas e características*. Travessias, v. 2, n. 3, 2008.

<sup>6</sup> 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.