

DIA DA MATEMÁTICA EM 2019: UMA OFICINA SOBRE A TRILHA DAS OPERAÇÕES

MAURÍCIO ALVES RAMOS¹; GEILSON DE ALMEIDA SOARES²; JOÃO LUCAS CRUZ FICK³; PRISCILA INDIAN CONCEIÇÃO RANGEL⁴; PATRICIA MICHIE UMETSUBO⁵; THAIS PHILIPSEN GRUTZMANN⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – mauricioaramos@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – geilsonsrz@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – joaolucasacruzick@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – priscila.rangel@hotmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – patumetsubo@gmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas – thaisclmd2@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este artigo descreve uma oficina ministrada pela equipe de acadêmicos que compõem o projeto de extensão “MathLibras – Ano 1”, juntamente com a professora coordenadora. O referido projeto iniciou suas atividades no primeiro semestre de 2019 e tem como um dos objetivos ministrar oficinas de Matemática em diferentes contextos. Os acadêmicos atuam no projeto de forma voluntária, sendo todos do Curso de Licenciatura em Matemática, Integral ou Noturno.

A oficina foi aplicada para as turmas de 6º, 7º e 8º anos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Ferreira Vianna, a convite da professora de Matemática responsável pelas turmas do 6º e 7º anos, no turno da tarde. A oficina foi ministrada no Dia da Matemática, comemorado em 6 de Maio.

A proposta de ensinar Matemática a partir de jogos e atividades lúdicas vem ao encontro do que nos falam Smole, Diniz e Milani (2007, p. 9), ao afirmarem que “o trabalho com jogos nas aulas de matemática, quando bem planejado e orientado, auxilia o desenvolvimento de habilidades como observação, análise [...]”, entre outras.

2. METODOLOGIA

Para a realização da oficina utilizou-se um jogo de tabuleiro intitulado Trilha das Operações (Figura 1). O jogo é formado por um tabuleiro com 40 casas numeradas, saída e chegada. Algumas casas são coloridas, em três cores diferentes, correspondentes a três baralhos.



Figura 1: Trilha das Operações.

Fonte: MathLibras, 2019.

O jogo é composto por cinco dados, sendo um dado grande com as seguintes informações: um lado preto informando que o jogador perdeu a vez, um lado na cor branca que pode avançar duas casas no tabuleiro, dois lados azuis para indicar a somar e dois lados vermelhos para indicar a subtração.

Primeiro o jogador lança o dado colorido: quando cair na cor azul o jogador deve pegar os dados na cor correspondente jogar e somar os valores e, quando cair no vermelho deve jogar os vermelhos e subtrair os valores. Se realizar o cálculo de forma correta deve avançar no tabuleiro o número de casas correspondente ao número da menor dezena entre os dois dados.



Figura 2: Alunos jogando.

Fonte: MathLibras, 2019.

Além disso, possui três baralhos, que nesta oficina correspondiam aos conteúdos de operações com frações, propriedades das frações e, o último, com divisão (Figura 3). Quando o jogador para em uma casa colorida deve retirar uma carta deste baralho e resolvê-la. Se acertar, avança uma casa e, se errar, volta uma. Os colegas podem auxiliar na resolução.

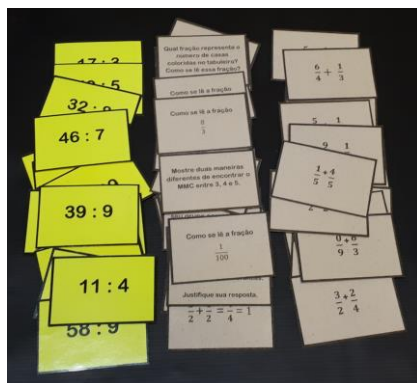


Figura 3: Baralhos matemáticos.

Fonte: MathLibras, 2019.

Além destes conteúdos, no último baralho, foram acrescentadas cartas com os números em Libras (Figura 4), pois outro objetivo do projeto é inclusão, a qual é feita neste jogo a partir da apresentação dos números de zero (0) a nove (9) em Libras, buscando despertar no aluno ouvinte uma curiosidade sobre a língua de comunicação do aluno surdo.



Figura 4: Baralho com os números em Libras.

Fonte: MathLibras, 2019.

O jogo é realizado em grupos de cinco ou seis jogadores por tabuleiro, e cada jogador deve escolher o seu peão (tampinha de garrafa) e posicionar na casa saída. O jogo termina quando um jogador chegar à casa “chegada”.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto *MathLibras* já realizou em 2019 seis oficinas, tendo mais quatro já agendadas até o final do ano. Todas elas iniciam com a Libras, explicando que os surdos utilizam a língua de sinais para se comunicarem e ensina-se os números e alguns outros sinais, como “jogar” e “boa tarde”.

Nestas turmas em específico perceberam-se algumas variações. No 6º ano os alunos participaram com mais vontade, pois tinham domínio do conteúdo, visto ser o que estavam trabalhando em sala de aula com a professora. Foram participativos e auxiliaram os colegas. Estimulou-se a realizarem cálculo mental a partir dos valores dos dados e alguns alunos ficaram surpresos que foram capazes de tal ação.

No 7º ano, assim como em todas as turmas, ao serem questionados sobre terem vivência com surdos os relatos foram maiores que as outras turmas, pois tinham conhecidos (amigos e/ou familiares), e assim demonstraram maior interesse pela língua de sinais. Sobre a Matemática, participaram bem, porém com dificuldades em realizar as operações propostas nas cartas.

Já no 8º ano a maioria dos alunos não demonstrou interesse pelo jogo, pois eram adolescentes e já tinham estudado os conteúdos das cartas em anos anteriores, não se lembrando de vários conceitos. Sobre a Libras, também foram indiferentes.

De forma geral a atividade foi positiva, porém a equipe questionou-se, em momento posterior, sobre as cartas que estavam sendo utilizadas e as dificuldades apresentadas pelos alunos. O grupo vai pensar sobre novas propostas de baralhos, visto que a estrutura da trilha é versátil e pode ser adaptada para diferentes conteúdos e níveis escolares.

4. CONCLUSÕES

A proposta de utilizar jogos nas aulas de Matemática não é nova, porém ainda válida e atual, visto que os alunos continuam necessitando de apoio de materiais lúdicos no processo de aprendizagem, de forma a desenvolverem seu raciocínio lógico e criativo, além de desenvolverem a habilidade de trabalhar em grupo.

A inovação do projeto vem com a inserção da Libras, de forma a despertar a curiosidade de crianças e adolescentes a conhecerem a língua de sinais e até provocar a vontade de aprender a se comunicar de uma forma diferente.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I.; MILANI, E. **Jogos de matemática de 6º a 9º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.