



APRENDENDO E PRATICANDO MATEMÁTICA

Unidade Universitária/Curso: Cassilândia/Matemática

Área temática: Educação

ARAÚJO, Irene Coelho de¹ (irene@uems.br); DUARTE, Marco Aparecido Queiroz² (marco@uems.br); LAMBLÉM, Regina Litz³ (lamblem@uems.br); NEVES, Eder Pereira⁴ (ederpereira@uems.br); NUNES JUNIOR, Adilson Lelis⁵ (adilsonlelis@uems.br).

¹ – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul;

² – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul;

³ – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul;

⁴ – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul;

⁵ – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul;

Introdução: O projeto “Aprendendo e praticando matemática” tem como objetivo proporcionar aos acadêmicos e professores do curso de Matemática a oportunidade de desenvolver variadas ações de extensão na comunidade e em escolas localizadas em Cassilândia/MS e região. O público alvo atendido pelo projeto é constituído de crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos. Tem sido possível atender alunos que necessitam de apoio para a sua aprendizagem em Matemática, esses atendimentos estão acontecendo de acordo com as necessidades dos alunos participantes, procurando discutir conceitos matemáticos de variadas formas e com a utilização de alguns materiais de apoio. Utilizamos a leitura de textos como recurso para interpretação de situações problemas, histórias em quadrinhos, receitas culinárias, bulas de remédios, confecção de materiais didáticos, recreações matemáticas, entretenimento, jogos, quebra cabeça, desafios, materiais didáticos e outros, promovendo momentos que necessitam do uso da concentração, lógica, memória, raciocínio rápido, percepção de objetos diferenciados, cálculos matemáticos que ajudam no desenvolvimento de habilidades matemáticas. O projeto tem conseguido desenvolver ações que permitam uma reflexão sobre o ensino de matemática, que consiga relacionar o ensino com aspecto lúdico, dinâmico, recreativo e crítico, bem como tem estabelecido relação de interação entre o curso de matemática e a sociedade. Objetivos: Os objetivos do projeto que estão sendo consolidados estão vinculados a momentos que proporcionam oportunidades aos acadêmicos e professores do curso de Matemática de desenvolverem variadas ações de extensão na comunidade e em escolas localizadas em Cassilândia/MS e região, o projeto tem possibilitado as pessoas que recebem as ações na comunidade, subsídios para uma melhor compreensão de conceitos de matemática, favorecendo sua formação e desempenho no dia a dia na disciplina ou em suas atividades cotidianas. O projeto tem conseguido motivar pessoas para a importância da aprendizagem Matemática e suas formas de apresentação, por meio de ações que permitam uma reflexão sobre o ensino de matemática, atendendo alunos de escolas no contraturno com o uso de materiais didáticos, jogos, curiosidades e desafios matemáticos para o público alvo do projeto, com construção de materiais didáticos, jogos, desafios e possibilitando aos participantes momentos lúdicos com desafios, brincadeiras, manipulação de materiais, recreações matemáticas vinculados a conteúdos matemáticos, sendo capazes de instigar a curiosidade e a vontade de aprender matemática. Metodologia: São feitas reuniões com as pessoas responsáveis pelos locais de realização de atendimentos, como por exemplo, escolas, bibliotecas, eventos, praças públicas. Utilizamos em nossos encontros com o público alvo a metodologia de resolução de problemas, fazendo uma contextualização, retomando conceitos, utilizando leitura, história em quadrinhos, construção e manipulação de materiais concretos, desafios, curiosidades, recreações matemáticas, jogos e brincadeiras que despertem o raciocínio lógico e a concentração dos participantes. A avaliação tem sido feita de forma contínua durante o desenvolvimento das ações de extensão, observando a participação do público alvo, as dúvidas que eles apresentam, os questionamentos das suas resoluções, a segurança ou não de suas respostas e argumentos, procurando refletir, rever e modificar algumas coisas que não estão tendo êxito com eles. Resultados: O projeto está sendo desenvolvido em vários locais diferentes, atendemos alunos das escolas municipais na biblioteca do SESI na cidade de Cassilândia, temos cinco escolas que recebem projetos de xadrez vinculados a esse projeto, temos acadêmicos atendendo alunos em escolas estaduais e municipais de Cassilândia e já tivemos bolsistas que atendiam em escolas de duas cidades no estado de Goiás. Conclusões/ Considerações finais: O atendimento na biblioteca do SESI aconteceu por meio da dinâmica das parcerias, as ações da biblioteca são coordenadas pelo SESI com duas funcionárias da Prefeitura de Cassilândia, a divulgação do projeto nas escolas é feito por uma funcionária da biblioteca e pelos professores do curso de matemática que são os ministrantes do projeto, as

II MOSTRA DE PROGRAMAS E PROJETOS DE EXTENSÃO DA UEMS



escolas divulgam aos pais ou responsáveis e os alunos vão até a biblioteca uma vez por semana. Os alunos levam suas dúvidas ou tarefas de matemática, uma parte do atendimento é feito por meio de conversas e resolução algumas situações problemas que envolvem conceitos matemáticos, outra parte dos encontros, utilizamos materiais, jogos e desafios do Laboratório de Ensino de Matemática para eles se divertirem com os jogos e quebra cabeça. Essa experiência é muito enriquecedora, já que proporciona aprendizado para todos os envolvidos. A biblioteca se torna um ambiente acolhedor cheio de possibilidades, geralmente, eles fazem leituras ou se interessam por livros que estão disponíveis. Já o projeto de xadrez é desenvolvido por dois professores em uma escola municipal, atendemos uma turma no período matutino e outra no período vespertino. Utilizamos o tabuleiro e as peças para desenvolver o jogo, apresentamos as peças e vamos mostrando as regras do jogo e o movimento de cada peça. É possível relacionar as regras do jogo com conceitos matemáticos presentes no tabuleiro e nos movimentos das peças. Os alunos participam do projeto jogam entre si, vão se revezando nas duplas. Alguns já participaram de torneios fora da escola, já ganharam medalhas. O jogo de xadrez auxilia o aluno na concentração e no aprendizado de regras que ajudam o aluno a perceber noções importantes para o dia a dia da vida dele, tais como, respeito ao adversário, saber ganhar e saber perder, refletir antes de fazer uma jogada, já que é preciso prever as próximas jogadas, ter uma estratégia de jogo e mudar se necessário. O projeto aprendendo e praticando matemática tem auxiliado a comunidade em suas necessidades relacionadas ao ensino de matemática. O curso de Matemática exerce papel fundamental na comunidade que está inserido, por isso, deve procurar meios para contribuir com ela, promovendo uma integração que propicie trocas de experiências. Referências: ARAUJO, I. C.; DUARTE, M. A. Q.; LAMBLÉM, R. L.; NEVES, E. P. Experiências do PIBID que auxiliam na melhoria do rendimento escolar. Revista UniVap, 2020. BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/06/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 02 de maio de 2022. LORENZATO, S. Laboratório de Ensino de matemática e materiais manipuláveis. In: LORENZATO, S. (Org.). O Laboratório de Ensino de matemática na formação de professores. Campinas, SP: Autores Associados, 2006. (Coleção formação de professores) OLIVEIRA, Zaqueu Vieira e KIKUCHI, Luzia Maya. O laboratório de matemática como espaço de formação de professores. Cadernos de pesquisa v.48 n.169 p.802-829 jul./set. 2018. <https://doi.org/10.1590/198053145239>. Disponível em 12/05/2022 em <https://www.scielo.br/j/cp/a/5JJGyGWZCfD9Q4gLZDMJRyR/?lang=pt#>. REFOSCO, M. I. e BASSOI, T. S. O Laboratório de Ensino de Matemática nas escolas públicas do Paraná e as concepções dos professores. Programa de Desenvolvimento Educacional-PDE) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, 2008.

Palavras-Chaves: Ensino. educação matemática. Comunidade. Recreações matemáticas.