



DESCOBRINDO A GEOMETRIA NAS LINHAS DO TANGRAM

Danilo Cosme Mendes¹, Jessica Sonaara Santos Lima², Luciana Maria de Souza Macêdo³, Mário de Assis Oliveira⁴

Resumo:

A pesquisa em tela mostra a importância da utilização do quebra-cabeça Tangram no ensino de diversos conteúdos matemáticos, como área, perímetro e as quatro operações. Esta ferramenta metodológica pode trazer grandes frutos para a aprendizagem matemática do estudante, uma vez que o quebra-cabeça possibilita ensinar matemática de uma forma mais dinâmica e lúdica. E nesse bojo, desenvolveu-se um projeto de oficina para ser aplicado com os estudantes do 1º ano D da Escola Estadual de Educação Profissional Professor Moreira de Sousa situada na cidade de Juazeiro do Norte – Ceará. Buscamos expor a Matemática de um ângulo diferente, realizando uma Oficina de Geometria com diferentes tipos de Tangram, objetivando transformar a teoria em lúdico. Seu uso em sala de aula atrai a atenção dos estudantes, pelos tipos de figuras que podemos montar com suas peças, assim como a utilização de instrumentos de raro uso no cotidiano, como compasso, régua e transferidor. Por meio desta pesquisa foi possível observar a importância e a força que o lúdico e os jogos vem ganhando em sala de aula. Observou-se que os estudantes participantes do projeto apresentavam algumas dificuldades em Matemática e no manuseio de régua e compasso. Pretendemos despertar o interesse por parte dos alunos tanto com relação ao conteúdo, quanto com relação à disciplina de Matemática como um todo. Este fato foi verificado, visto que quando trabalhamos com aulas diferenciadas os estudantes interagem e participam mais das aulas, expondo suas opiniões, críticas e reflexões.

Palavras-chave: Aprendizagem Matemática. Geometria. Jogos. Tangram.

¹ Universidade Regional do Cariri, email: dcosmendes@gmail.com

² Universidade Regional do Cariri, email: sonaara@live.com

³ Universidade Regional do Cariri, email: luciana.macedo@urca.br

⁴ Universidade Regional do Cariri, email: mariomatematico@hotmail.com