

EDUCAÇÃO MATEMÁTICA E IDOSOS: DA PALMATÓRIA AOS JOGOS¹

Wanderleya Nara Gonçalves Costa ²
Admur Severino Pamplona ³

RESUMO

Nesse ano, 2022, a população idosa brasileira atingiu aproximadamente 10,5% do total das pessoas do País (IBGE), colocando em evidência o Estatuto do Idoso. A referida Lei assegura a essa parcela da população diversos direitos, inclusive cultura e educação. Entende-se que na velhice, como nas demais fases da vida humana, o indivíduo está em transformação. Compreende-se ainda que, para garantir a interação desse indivíduo com uma sociedade que também está em transformação, seja necessário promover oportunidades para o cultivo de novos hábitos mentais e o aperfeiçoamento de habilidades sociais. A partir desse contexto, temos observado certa profusão de projetos de extensão universitária que buscam promover, junto a pessoas idosas, hábitos mentais relacionados ao raciocínio lógico-matemático. Via de regra, as atividades que vinculam a educação matemática à terceira idade firmam-se na ideia de que atividades lógico-matemáticas, materiais manipulativos e jogos de tabuleiro podem melhorar a condição cognitiva dos idosos, na medida em que estimulam o raciocínio e a lembrança de assuntos aprendidos anteriormente. Os jogos, em particular, exercitam: atenção, concentração, organização, observação, comparação, ordenação, quantificação, criatividade, intuição, capacidade de análise crítica na seleção de procedimentos e estratégias, dentre outros. Trilhando essa seara, propusemos um projeto extensionista voltado para a terceira idade. No desenvolvimento do referido projeto, amparados teoricamente por estudos vinculados à gerontologia educacional, temos elaborado materiais didáticos que abordam temas geradores para a elaboração conceitual de conteúdos matemáticos, a partir de diferentes metodologias de ensino. Os jogos ocupam papel especial no material produzido. O presente trabalho, qualitativo, de metodologia descritiva, analisa o processo de produção e de aplicação dos materiais didáticos resultantes do projeto. Ao fazê-lo, tangencia problemáticas vinculadas ao ensino e à aprendizagem da geometria plana e da geometria espacial. Também discute possibilidades para a aplicação da educação matemática crítica e de jogos lógico-matemáticos na gerontologia educacional.

Palavras-chave: Jogos lógico-matemáticos, Extensão Universitária, Terceira Idade.

¹ Resultado de Projeto de Extensão.

² Doutora em Educação pela USP. Professora da Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT/CUA, wanderleya.costa@ufmt.br;

³ Doutor em Educação Matemática pela UNICAMP. Professor da Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT/CUA, admur.pamplona@ufmt.br.