

O TANGRAM COMO RECURSO DIDÁTICO NO APRENDIZADO DA MATEMÁTICA

PEREIRA, Marciano Damassena (IFPB)¹
AQUINO, José Nunes (Professor Orientador)²

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB/Campus Cajazeiras
marciano264@yahoo.com.br; aquino@ifce.edu.br

RESUMO

Este relato de experiência foi realizado na Escola Estadual de Ensino Fundamental Dom Moisés Coelho, no município de Cajazeiras, no 6º ano do ensino fundamental através do projeto PIBID de Iniciação a Docência. O relato retrata a utilização de jogos como prática pedagógica de ensino-aprendizagem na sala de aula, enfatizando a importância do uso de recursos lúdicos, que no caso são os jogos, em particular o uso e construção do TANGRAM, que pode ser usado como ferramenta para auxiliar e facilitar aprendizagem da disciplina matemática através da utilização de conhecimentos matemáticos expostos pelo professor, transformando-se assim em um recurso pedagógico eficaz para a construção dos conceitos matemáticos. Sabendo da dificuldade existente em fazer com que a aprendizagem matemática seja mais fácil de ser assimilada e para não se torna algo desmotivador e uma tortura para os estudantes. Pressupõe-se então, que o professor deve procurar alternativas de metodologia para aumentar a motivação dos alunos para a aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, a organização, a concentração, a atenção, o raciocínio lógico-dedutivo e o senso de cooperação, desenvolvendo a socialização e aumentando as interações do estudante com outras pessoas.

Palavras chaves: jogo. Tangram. prática pedagógica. conhecimento matemático.

ABSTRACT

This experience report was conducted at the State Primary School Bishop Moses Coelho, in the municipality of Cajazeiras, in the 6th year of elementary school through PIBID Project Initiation to Teaching. The story portrays the use of games as a pedagogical practice of teaching and learning in the classroom, emphasizing the importance of the use of recreational resources, which in the case are the games, in particular the use and construction of TANGRAM, which can be used as a tool to assist and facilitate learning mathematics

discipline through the use of mathematical knowledge exposed by the teacher, thus becoming in an effective pedagogical resource for the construction of mathematical concepts. Knowing the existing difficulty in making mathematics learning is more easily assimilated and does not become something demotivating and torture for students. Then it is assumed that the teacher must find alternative methods to increase students' motivation for learning, develop self-confidence, organization, concentration, attention, logical-deductive reasoning and a sense of cooperation, developing socialization and increasing student interactions with others.

Key words: game. Tangram. pedagogical practice. mathematical knowledge.