



Semana da
Matemática
do Ifes

RESGATANDO CONTEÚDOS MATEMÁTICOS FUNDAMENTAIS PARA O ENSINO MÉDIO

Clariana Martinelli Silva; Lucas Pagung da Silva
Instituto Federal do Espírito Santo (Campus Nova Venécia)

Considerando que, de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) para o Ensino Médio, a finalidade desse nível de ensino é consolidar e aprofundar os conhecimentos adquiridos no Ensino Fundamental, possibilitando o prosseguimento de estudos e a preparação básica para o trabalho, foi realizado um projeto de ensino cuja abordagem foi contextualizada nos conteúdos inerentes ao Ensino Fundamental, a saber: operações com números decimais e fracionários, expressões numéricas, regra de três simples e composta, porcentagem e sistemas de equações lineares. Este projeto foi estruturado em dez encontros, cada encontro com um tema preestabelecido e com a realização de exercícios contextualizados. Viu-se a necessidade de um projeto que resgatasse o conteúdo matemático do Ensino Fundamental quando, ao lecionar matemática para os discentes ingressantes no Ensino Médio, percebeu-se a defasagem dos alunos em conteúdos deste nível de ensino. Tal componente curricular possui uma sequência de conteúdos e, desta forma, o que é estudado serve de base tanto para novos tópicos matemáticos, quanto para outros componentes curriculares. Os discentes apresentavam, além das dificuldades em matemática, dificuldades em outras disciplinas que a requerem como requisito (como física e química). Com objetivo de oferecer condições ao discente para que ele construa o conhecimento de forma significativa, qualitativa e sem medo e, seguindo os pressupostos de D'Ambrósio (2012) quando destaca que o novo papel do professor é o de gerenciar, facilitar o processo de aprendizagem e, naturalmente, de interagir com o aluno na produção e na crítica de novos conhecimentos, foi proposto, aos discentes, que construíssem um jogo matemático. Cada jogo foi confeccionado a partir de uma ideia já existente, entre eles: Dominó, Trilha, Jogo Perfil matemático e Jogo da memória. A construção de todos os jogos foi realizada seguindo três critérios: lógica, regras e montagem. Os jogos foram construídos com conteúdos matemáticos para que o lúdico aumentasse o interesse dos discentes pela matemática e, assim, pudessem aprimorar o aprendizado de forma geral. Ao final dos trabalhos, foi observado nos discentes um despertar matemático, comprovado na melhoria das notas e no interesse pela disciplina citada, tanto que alguns alunos sugeriram divulgar essas experiências no meio acadêmico.

Palavras-chave: Ensino. Aprendizagem. Jogo matemático

Eixo temático: O fazer matemática no Ensino Médio

