“Matemática a brincar” – um projeto de enriquecimento curricular

Matemática

Enviado por: Visitante

Postado em:30/04/2008

A ideia principal é colocar as crianças para pensar a matemática, em situações muito variadas, em que a resolução não passa necessariamente pelas contas.Leia mais...

No ano letivo de 2006/2007, o Ministério da Educação de Portugal lançou um programa de alargamento e generalização das atividades de enriquecimento curricular, com o objetivo de consolidar o prolongamento do horário das escolas proporcionando novas oportunidades de aprendizagem aos estudantes. Para tanto, organizou-se uma lista de atividades lúdicas para serem desenvolvidas em horário extracurricular, com o objectivo de despertar uma consciência matemática nas crianças, isto é, mostrar como a matemática está presente em muito mais situações do que aquilo que se imagina. A ideia principal foi pôr as crianças a pensar matemática, em situações muito variadas, em que a resolução não passa necessariamente pelas contas. São problemas de combinatória, geometria ou números, charadas, labirintos, jogos matemáticos, etc. Designaram-se estas oficinas de "Matemática a brincar", porque se pretendia que o ambiente das sessões fosse descontraído, sem pensar em provas de avaliação ou testes. Os projetos "Matemática a brincar" estão funcionam em 10 instituições de ensino, com sessões de 45 minutos, uma vez por semana. Os estudantes que frequentam esta área extracurricular são entusiastas da matemática, querem sempre novos desafios e ficam muitas vezes surpreendidos por conseguirem resolver situações matemáticas que não envolvem só contas. Este tipo de oficina serve essencialmente para trabalhar com a intuição matemática, desmontar preconceitos e, acima de tudo, criar o gosto pela disciplina. Não se pretende reensinar os programas, mas sim aplicar em situações novas, aquilo que os estudantes já sabem. Muitas destas atividades partem de uma história ou lenda em que uma certa personagem é confrontada com um problema para resolver, outras envolvem a construção de um tabuleiro de jogo com materiais recicláveis, outras passam pelo conhecimento de formas antigas de cálculo. Na maior parte dos casos, leva-se os estudantes a produzirem uma reflexão escrita e/ou ilustrada sobre a atividade que desenvolveram ou até a inventarem uma história ou um problema para uma situação semelhante à que foi apresentada. O projeto "Matemática a brincar" é um exemplo a ser seguido. Fonte: Educare.