



I FÓRUM CATARINENSE DAS LICENCIATURAS QUE FORMAM PROFESSORES QUE ENSINAM

MATEMÁTICA

A RELEVÂNCIA DA MATEMÁTICA NA TERCEIRA IDADE APLICANDO PRÁTICAS PEDAGÓGICAS¹

**Elizete Maria Possamai Ribeiro, Instituto Federal Catarinense - Campus
Avançado Sombrio, elizete.ribeiro@ifc.edu.br**

**Mirele Gonçalves Vidotto, Instituto Federal Catarinense - Campus Avançado
Sombrio, mirelle97@hotmail.com**

Resumo: Este trabalho relata a experiência por meio de um projeto de extensão denominado Matemática na Terceira Idade desenvolvido por alunos do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal Catarinense *Campus* Avançado Sombrio e supervisionado pela coordenadora do projeto, direcionado a terceira idade do município de Sombrio. Este projeto tem como objetivo geral ensinar a matemática por meio de recursos tecnológicos e desenvolve buscando ferramentas capazes de suprir algumas dificuldades apresentadas pelos alunos. Conforme descreve Carraher (1988), em diversas situações, o aluno compreende os fatos que ocorrem em seu cotidiano e trabalham bem com a Matemática aplicada no seu dia a dia, que aprenderam com seus pais ou por necessitarem trabalhar com números que muitas vezes os idosos não tiveram a oportunidade de continuar seus estudos por motivos muito particulares de cada família. Desta forma propicia um ganho na qualidade de vida dos participantes através da capacitação em práticas do cotidiano, uma vez que os recursos tecnológicos facilitam as tarefas diárias e integram os idosos na nova realidade sociocultural que o ambiente virtual criou, devido aos significativos avanços tecnológicos. O desenvolvimento do projeto ocorreu a partir da utilização de recursos básicos da sala de aula comum, acrescentados de equipamentos de informática em especial o computador e o smartphone. Partindo de uma proposta didática, foi inserido o estudo das quatro operações básicas da matemática utilizando atividades diversas, sendo elas o uso de problematização abordando o contexto das práticas diárias da sociedade, visto que jogos e atividades lúdicas são exemplos de métodos capazes de fazer com que o aluno tome gosto pela disciplina, pois essa metodologia faz com que eles tenham interesse em conhecer a matemática, desta forma

¹ Trabalho submetido ao GD IV: A matemática acadêmica e a matemática escolar na formação do professor.



I FÓRUM CATARINENSE DAS LICENCIATURAS QUE FORMAM PROFESSORES QUE ENSINAM

MATEMÁTICA

foram utilizados jogos *online* envolvendo as quatro operações matemáticas que além de desenvolver o raciocínio lógico também estimulam a coordenação motora. Outra atividade lúdica aplicada foi a construção simulada de um “mercadinho”, onde os participantes foram organizados em duplas de tal forma que enquanto um fazia as compras o outro calculava os valores e assim sucessivamente. Também foram realizadas algumas gincanas, onde cada grupo selecionava situações problemas para o outro grupo resolver. Durante essas atividades os alunos utilizaram a calculadora digital tanto dos computadores quanto dos smartphones. No decorrer das aulas, foram trabalhados temas propostos pelos alunos para suprir algumas dificuldades encontradas pelos mesmos nas suas práticas diárias, como dificuldade de memorização e interpretação textual. Os materiais de ensino utilizados nas aulas foram quadro branco pincéis, datashow, computadores e smartphones. Na primeira etapa do projeto ficou evidente avanços no que tange ao conhecimento de alguns conceitos das quatro operações com os números naturais. Notamos certa resistência da parte dos alunos no que se refere a tarefa de buscar ferramentas no computador e smartphone, porém no decorrer das aulas o processo se tornou algo natural. Os alunos se mostraram mais familiarizados com aquele ambiente, se sentindo mais à vontade. Durante a resolução dos exercícios, foi percebido a dificuldade que os alunos encontraram em relação ao uso do *mouse* decorrente de sua coordenação motora e para resolver o problema foram introduzidos jogos *online*, que além de melhorar a coordenação motora gerou uma socialização entre os alunos aumentando a autoconfiança e potencializando o ritmo das aulas. Notamos em alguns alunos a existência de certa dificuldade na hora de digitar os números na calculadora digital do celular. No decorrer dos cálculos realizados durante as atividades, surgiram várias dúvidas na hora de digitar valores com casas decimais, os alunos não colocavam a vírgula ou o ponto para representarem esses valores na calculadora, afetando assim o resultado final. Ao perceber essa dificuldade foi explicado como representá-los fazendo alguns exemplos aleatórios. Pelos resultados apresentados concluímos que as atividades desenvolvidas de forma positiva alcançaram os objetivos previamente propostos. Após realizar esse projeto com o grupo da terceira idade e ver os resultados ficou evidente que as pessoas, independentemente das situações que se encontram, possuem a capacidade de



I FÓRUM CATARINENSE DAS LICENCIATURAS QUE FORMAM PROFESSORES QUE ENSINAM

MATEMÁTICA

aprender coisas novas e desenvolver novas habilidades. Isso nos faz acreditar que mesmo trabalhando com crianças, adultos ou idosos sempre haverá potencial para aprender desde que seja dada a atenção adequada e utilizado métodos compatíveis com cada faixa etária.

Palavras-chave: Terceira Idade; Matemática; Tecnologia.

Referências:

CARRAHER, Terezinha Nunes. **Na Vida Dez, na Escola Zero**. São Paulo: Cortez, 1988.

SMARTKIDS. **Jogos de Matemática**. Disponível em: <<https://www.smartkids.com.br>>. Acesso em: 14 de mai. 2019.

Fontes Financiadoras:

Reitoria do Instituto Federal Catarinense.