

## O TANGRAM COMO RECURSO DIDÁTICO NAS AULAS DE GEOMETRIA

Congresso Online Nacional de Matemática, 1ª edição, de 08/02/2021 a 10/02/2021

ISBN dos Anais: 978-65-86861-73-0

**GONÇALVES; Francisca Aglaiza Romão Sedrim <sup>1</sup>, CORREIA; Carlos Andreson Gomes <sup>2</sup>**

### RESUMO

O O Tangram é um antigo jogo de origem chinesa, um quebra-cabeça de 7 peças que pode ser utilizado como recurso didático ou simplesmente como um passatempo. Dentre as utilidades desse jogo, está a de desenvolver o raciocínio geométrico. Com base no exposto, este estudo foca na configuração geométrica do puzzle, utilizando-o como um material pedagógico nas aulas de Matemática, abordando noções já conhecidas e favorecendo o amadurecimento de dos conhecimentos por meio da construção do jogo, manipulação e comparação das peças entre si: área, perímetro, razão e semelhança de figuras. O jogo foi utilizado no 4º Bimestre da turma campo de pesquisa (3º ano do Ensino Médio da escola pública de iniciais G. A. B, de modo remoto) e foi possível observar um maior desempenho global da turma (média global 7,55) quando comparado aos demais bimestres, permitindo assim, concluir que o recurso e a metodologia contribuíram positivamente para o desempenho da turma e, conseqüentemente, a aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tangram. Área. Semelhança.

<sup>1</sup> EEMTI Governador Adauto Bezerra, aglaizaromao@gmail.com

<sup>2</sup> EEMTI Governador Adauto Bezerra, carlosanderson2809@gmail.com