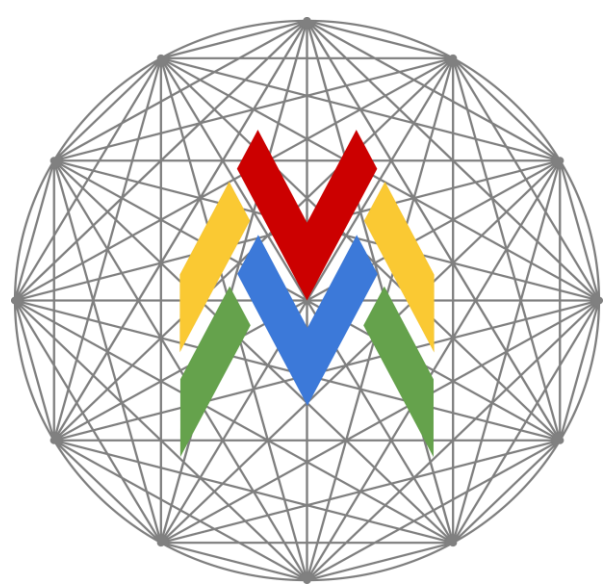




Museu da Matemática UFMG

Marcell Rodrigues de Sousa, Luisa Christina Duarte Lima, David Felipe Brochero Giraldo
Carmen Rosa Giraldo Vergara (orientadora), **Fabio Enrique Brochero Martínez** (orientador)
Departamento de Matemática, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, Brasil
e-mail autor: marcellitors80@gmail.com
e-mail orientador: fbrocher@mat.ufmg.br

Introdução

Nas últimas décadas, a Matemática Recreativa tem assumido importante papel como instrumento de divulgação e popularização da Matemática. Ela fornece uma ampla variedade de problemas e atividades lúdicas que podem ser adaptadas em sala de aula, tornando-se uma ferramenta didática importante para mostrar que a Matemática pode ser uma experiência divertida e prazerosa.

Objetivos

O objetivo do Museu é disseminar o conhecimento matemático a partir de uma perspectiva recreativa e despertar a curiosidade para a Matemática. Além disso, pretende ser um centro de apoio para difundir a Matemática Recreativa enquanto prática pedagógica, contribuir para o processo de ensino-aprendizagem da Matemática e promover a capacitação continuada de professores.

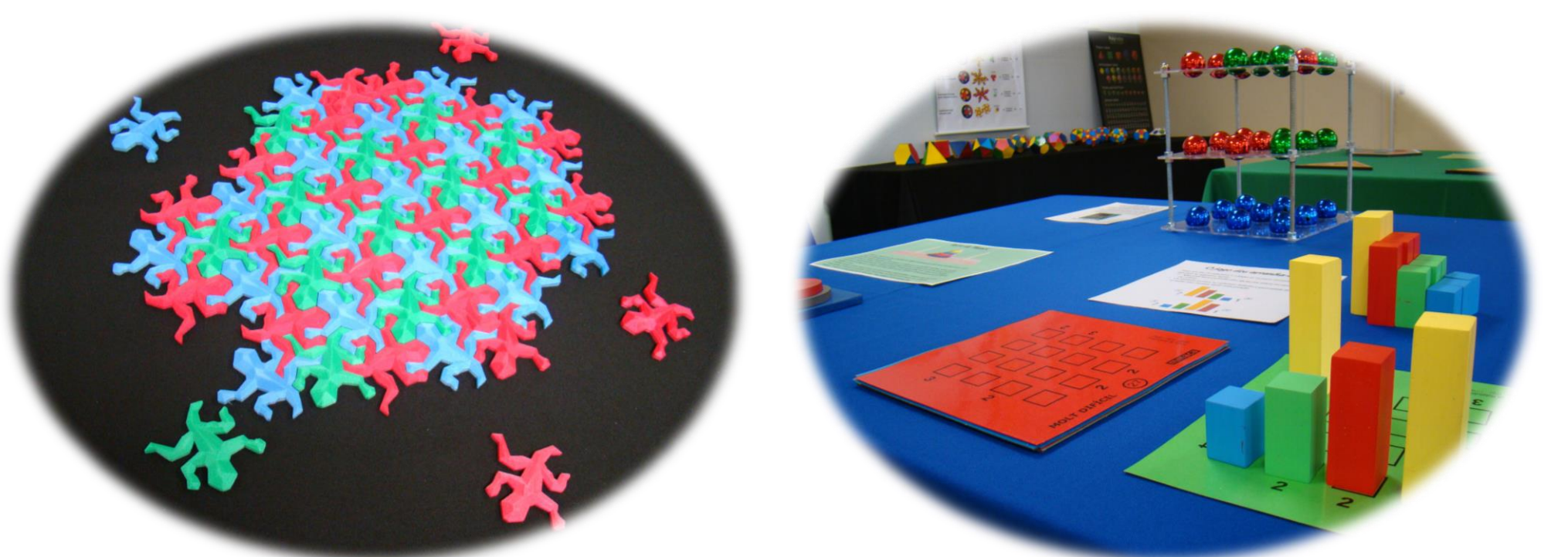
Metodologia

O Museu oferece visitas guiadas nas quais o público interage com quebra-cabeças, jogos de tabuleiro, mágicas, desafios, entre outros, e realiza oficinas sobre diversas atividades lúdicas.



Figuras 1 e 2: Atividades de visitas guiadas no Museu

O Museu da Matemática UFMG reúne em seu espaço um acervo diversificado de jogos de tabuleiro, quebra-cabeças geométricos, jogos matemáticos e desafios que são confeccionados pela equipe do projeto. Com base nestes materiais concretos, são elaborados textos de suporte que contêm orientações para sua confecção, moldes e sugestões para apresentar diversos conceitos matemáticos em sala de aula.



Figuras 3 e 4: Jogos do Acervo do Museu

Resultados

Em 2020, o Museu recebeu, antes da pandemia, grupos de alunos do Ensino Superior, ofertou a atividade “Quebra-cabeças e outros Divertimentos Matemáticos” no Espaço do conhecimento da UFMG e, no início de março, participou do programa “Brasil das Gerações”. Em abril, foi publicada a cartilha intitulada “Manual de Atividades II: Uma proposta para sala de aula”, que contou com o apoio financeiro da Pró-Reitoria de Extensão da UFMG mediante o Edital de fomento a produtos extensionistas.



Figura 5: Cartilha “Manual de Atividades II”



Figura 6: Vídeo “Ponte de Leonardo da Vinci”. Disponível no canal “Museu da Matemática UFMG”

Devido ao isolamento imposto pela Covid19, o espaço físico do Museu se encontra fechado temporariamente, mas a equipe continua trabalhando mediante a elaboração de desafios e materiais audiovisuais, os quais são postados no Facebook e no canal Youtube do Museu. Além disso se continua com a produção de material concreto para o acervo do Museu.

Conclusão

Ao proporcionarmos caminhos e possibilidades para que alunos de diferentes níveis sejam cativados e se inspirem para a Matemática, estamos estabelecendo um meio de aproximar a Universidade da população em geral.

Agradecimentos



PROEX
PRÓ-REITORIA
DE EXTENSÃO



REDE DE MUSEUS
e Espaços de Ciências
e Cultura da UFMG

UFMG

Referências Bibliográficas

BROCHERO, F.; GIRALDO, C. Manual de Atividades do Museu da Matemática UFMG. <http://www.mat.ufmg.br/museu>

DUDENEY, H. E. 536 Puzzles and Curious Problems. Dover Publications, 1967.

GARDNER, Martin. Divertimentos Matemáticos 5ª Edição. 1998.