

Super-Homem, Batman, Mulher Gavião, todos são super heróis; e o que têm eles em comum? Todos fazem parte de uma liga, a Liga da Justiça. Na tentativa de criar uma matemática mais divertida, mais próxima do estudante, resolvi criar uma nova liga, a Liga Matemática, com personagens muito especiais que usam seus conhecimentos de matemática para salvar o mundo. Este trabalho tem, então, como objetivo apresentar o objeto de aprendizagem Liga Matemática bem como os resultados e perspectivas de sua utilização com estudantes do ensino básico.

O objeto se comporta como uma revista em quadrinhos, ou seja, o leitor tem a liberdade de passar as páginas na medida em que lê os quadrinhos, e, em certos momentos, ele é convidado a participar da história quando lhe são apresentados problemas de matemática; nesse momento, ele precisa responder corretamente a questão para que possa, então, continuar a passar as páginas. Dessa forma o aluno, ao resolver o problema, tem uma motivação para além de só encontrar a respostas, a expectativa de querer saber como a história continua.

Como resultados do uso do objeto Liga Matemática, que visa ser uma proposta didática alternativa que facilite a compreensão de conceitos de matemática, podemos salientar: o esforço empreendido pelos alunos para resolver os problemas de forma correta, que causaram a necessidade de eles terem que usar o conhecimento de matemática adquirido até então, e principalmente, o ambiente digital desenvolvido que favoreceu a comunicação entre aluno e professor.

Concluo, então, que o objeto de aprendizagem Liga Matemática tem potencial para ser utilizado como uma forma de abordar conteúdos de matemática, além da importância de termos novas tecnologias no ensino, criando um link entre matemática, histórias em quadrinhos e a informática.