**CINEMA EM SALA DE AULA – UMA EXPERIÊNCIA SOBRE O FILME “DONALD NO PAÍS DA MATEMÁGICA”**

Anielly Ildefonso Santos Lopes

Universidade Federal de Alagoas

Anielly.ildefonso@hotmail.com

Márcia da Silva Santos Portela

Universidade Federal de Alagoas

pormar.al@gmail.com

Diversas são as tentativas de reverter a rejeição pelo aprendizado de Matemática por parte dos alunos. Dentre as diversas possibilidades, vários educadores utilizam recursos de comunicação e tecnologia. Considerando a facilidade atual de acesso a canais de mídia por parte dos alunos, Rosa e Schuhmacher (2014, p.6) citam que “a leitura de imagens é extremamente necessária às práticas educativas” e “fazem do lazer um momento de aprendizagem interessante e prazeroso.” Neste contexto, ainda de acordo com as autoras, os filmes educativos tornam-se uma importante ferramenta, a partir dos quais “as crianças sentem-se motivadas a aprender e viver a experiência do personagem”; ainda completam que nossa cultura escolar valoriza mais a linguagem escrita e leitura do livro didático do que leitura de imagens, embora a “prática de análise e debate a cerca dos filmes, que é considerado, do ponto de vista educacional tão relevante quanto à leitura de obras.” Segundo Coelho (2015, pg. 6), os filmes em sala de aula trazem outras formas de ver o mundo, e “conduz pessoas a viver situações imaginárias em ambientes que jamais se pensava vivenciar ou frequentar”.

O filme “Donald no País da Matemágica” foi lançado nos Estados Unidos em 1959. É um curta-metragem de 27 minutos produzido pelos estúdios Disney, e se tornou um dos mais populares filmes educativos. Foi distribuído para várias escolas, e teve por objetivo estimular o interesse do público, em particular das crianças, pela Matemática. É estrelado pelo Pato Donald, que entra em um lugar chamado *"País da Matemágica"*. O cenário inicial foi montado para o despertar da realidade matemática no mundo que nos rodeia. Donald é levado a conhecer Pitágoras, na Antiga Grécia, mostrando a origem matemática para a música. Também é mostrado a relação áurea, no corpo humano e na natureza e a matemática na arquitetura e artes e nos jogos: [xadrez](https://pt.wikipedia.org/wiki/Xadrez), [beisebol](https://pt.wikipedia.org/wiki/Beisebol), [futebol](https://pt.wikipedia.org/wiki/Futebol), [basquete](https://pt.wikipedia.org/wiki/Basquete), [amarelinha](https://pt.wikipedia.org/wiki/Amarelinha), e [bilhar](https://pt.wikipedia.org/wiki/Bilhar). Ainda arremete o expectador ao universo da imaginação e criatividade matemática como propulsora de grandes invenções, bem como a noção de infinito.

O filme foi apresentado a uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental, em uma escola da Rede Pública Municipal de Ensino em Rio Largo – AL. Após a apresentação, houve discussões sobre as percepções e aprendizados, e foi pedido que as registrassem por escrito, abordando, entre outras, sobre as questões: Onde o Pato Donald encontra a matemática? O que você acredita que o filme nos ensina? Estas atividades não foram pensadas como avaliativas, mas como parte integrante da ferramenta educacional. A partir delas, foi possível observar o interesse despertado pelo filme e os resultados positivos trazidos por esta breve experiência diferenciada e significativa.

**Referências:**

ROSA, Rosangela Silveira da; SCHUHMACHER, Elcio. **Cinema:** Aspectos Históricos, Influência no Sistema Educacional Brasileiro e Contribuições ao Ensino de Matemática. IV Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia. Ponta Grossa – PR – 2014.

# COELHO, Roseana Moreira De Figueiredo. **O Uso do Cinema como ferramenta Educativa no Ensino de Matemática:** Uma Experiência com Alunos do Ensino Médio de Ouro Preto (MG).Dissertação de Mestrado – Ouro Preto – MG – 2015