

SEMANA DA MATEMÁTICA ALC FUNDAMENTAL

Gleidiane Santana da Costa ¹

Erica Lopes Bezerra ²

Francisca Irislene de Sousa Araujo ³

Maria Janaina Santana de Barros ⁴

INTRODUÇÃO

O ensino da Matemática, muitas vezes, é percebido pelos alunos como uma disciplina de difícil compreensão e pouco atrativa. Diante dessa realidade, surgiu o projeto Semana da Matemática ALC, uma iniciativa que acontece anualmente na escola e tem como propósito tornar o aprendizado matemático mais significativo e envolvente.

A edição de 2025 buscou proporcionar experiências pedagógicas inovadoras, integrando o ensino teórico à prática por meio de jogos, dinâmicas e atividades colaborativas. Ao transformar o ambiente escolar em um espaço de interação e descoberta, o projeto incentivou o protagonismo estudantil, a cooperação e o desenvolvimento do raciocínio lógico, promovendo um aprendizado prazeroso e duradouro.

METODOLOGIA

A Semana da Matemática ALC 2025 foi desenvolvida no segundo bimestre letivo, com o propósito de promover um ensino de Matemática mais dinâmico, significativo e articulado às vivências dos alunos. A proposta buscou integrar atividades lúdicas, jogos e desafios que envolvessem toda a comunidade escolar, favorecendo a cooperação entre estudantes e professores e estimulando o protagonismo estudantil. As ações foram planejadas de modo a atender às necessidades dos diferentes anos do Ensino Fundamental II, contemplando turmas do 6º ao 9º ano, com adaptações adequadas a cada faixa etária e nível de aprendizagem.

Durante o evento, foram utilizados diversos recursos pedagógicos e materiais concretos,

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática do Centro Universitário Estácio de Santa Catarina – ESTÁCIO, profegleidianecosta@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - IFCE, Erica.bezerra@profe.ce.gov.br;

³ Graduada pelo Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Vale do Acaraú - UVA, irislenesousa@hotmail.com;

⁴ Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - IFCE, mariajanainasantana9@gmail.com.

III SEMINÁRIO DE EXPERIÊNCIAS EXITOSAS

como jogos didáticos confeccionados pelos próprios alunos, desafios matemáticos, dinâmicas de grupo e competições entre as turmas. Cada atividade foi pensada para desenvolver habilidades de raciocínio lógico, concentração, resolução de problemas e trabalho em equipe. O caráter competitivo e colaborativo das ações contribuiu para a mobilização dos conhecimentos prévios e para o aprimoramento das competências matemáticas, além de despertar o interesse e a curiosidade dos estudantes.

O planejamento da Semana da Matemática ALC foi elaborado de forma coletiva, envolvendo a coordenação, os professores e os alunos, e seguiu um cronograma previamente definido. As etapas incluíram o grito de guerra das turmas, desafios como Tangram e Torre de Hanói, a confecção e apresentação de jogos didáticos, dinâmicas como “Passo à frente”, “Pule no resultado” e “Torta na cara”, além de atividades interativas como o “Caça ao tesouro matemático” e o “Dominó das operações”. O encerramento contou com o tradicional bingo e a cerimônia de premiação, momento de confraternização e valorização do esforço coletivo.

Ao longo do projeto, foi realizado o acompanhamento da participação e do desempenho das turmas, considerando critérios como criatividade, cooperação, raciocínio lógico e envolvimento nas atividades. As pontuações atribuídas em cada prova definiram as turmas vencedoras, que foram premiadas com um passeio educativo e cultural, reforçando a ideia de que o aprendizado também pode ser celebrado de forma prazerosa e significativa.

A metodologia adotada priorizou a aprendizagem ativa, permitindo que o aluno se tornasse sujeito do próprio conhecimento, experimentando, refletindo e interagindo com os colegas e professores. Dessa forma, a Semana da Matemática consolidou-se como um espaço de socialização, descoberta e valorização do saber matemático, contribuindo para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais essenciais ao processo educativo.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino da Matemática, ao longo dos anos, tem sido marcado por um estereótipo de disciplina complexa e de difícil compreensão, o que acaba gerando insegurança e desinteresse entre os alunos. Esse cenário é resultado, em grande parte, de práticas pedagógicas tradicionais, baseadas na memorização de fórmulas e na repetição de exercícios, que pouco dialogam com a realidade dos estudantes. Para superar essa visão, é essencial adotar metodologias que tornem

III SEMINÁRIO DE EXPERIÊNCIAS EXITOSAS

o aprendizado mais significativo, despertando a curiosidade e mostrando que a Matemática está presente no cotidiano e pode ser compreendida de forma prazerosa.

Para Lós e Gusmão:

O ensino de matemática, historicamente, é marcado por taxas insatisfatórias de aprendizagem. O desenvolvimento de metodologias e recursos didáticos que possam amenizar tal situação é uma tarefa constante de pesquisas no Brasil e no mundo, com intuito de que se possa educar melhor matematicamente um maior quantitativo de pessoas. (LÓS et al. ,2024, p.66).

Entre as estratégias que contribuem para transformar essa percepção, o uso de jogos tem se mostrado uma ferramenta pedagógica de grande valor. Os jogos favorecem o desenvolvimento do raciocínio lógico, da concentração e da criatividade, ao mesmo tempo em que promovem a socialização e o trabalho em equipe. Quando o estudante participa ativamente de atividades lúdicas, ele passa a aprender de maneira mais leve e divertida, desenvolvendo habilidades cognitivas e emocionais importantes para o processo de aprendizagem. A ludicidade estimula o interesse e o envolvimento, possibilitando que o aluno construa o conhecimento a partir da prática, da observação e da resolução de desafios.

Dessa forma, Libâneo afirma que:

O estudo ativo consiste, pois, de atividades dos alunos nas tarefas de observação e compreensão de fatos da vida diária ligados à matéria, no comportamento de atenção à explicação do professor, na conversação entre professor e alunos da classe, nos exercícios, no trabalho de discussão em grupo, no estudo dirigido individual, nas tarefas de casa etc. Tais atividades possibilitam a assimilação de conhecimento e habilidades e, por meio destes, o desenvolvimento das capacidades cognitivas como a percepção das coisas, o pensamento, a expressão do pensamento por palavras, o reconhecimento das propriedades e relações entre fatos e fenômenos da realidade. (LIBÂNEO, 2006, p. 104-105).

Ao realizar uma comparação entre o ensino tradicional e o ensino dinâmico e prático, é possível perceber diferenças significativas. O método tradicional coloca o professor como centro do processo, limitando a autonomia do estudante e reduzindo sua participação a uma postura passiva. Já o ensino dinâmico busca envolver o aluno em situações que exigem reflexão, ação e tomada de decisão, permitindo que ele aprenda por meio da experiência e da interação. Esse tipo de abordagem desperta o prazer em aprender e favorece o entendimento real dos conceitos matemáticos, pois conecta o conteúdo à vivência e à realidade dos alunos.

A Base Nacional Comum Curricular e os Parâmetros Curriculares Nacionais reforçam

III SEMINÁRIO DE EXPERIÊNCIAS EXITOSAS

a importância de ensinar Matemática de forma lúdica e contextualizada. Esses documentos orientam que o ensino deve promover o raciocínio lógico, o pensamento crítico e a capacidade de resolver problemas, estimulando o uso de diferentes estratégias, como jogos, desafios e atividades investigativas. A proposta é que o aluno seja protagonista no processo de aprendizagem, experimentando, construindo hipóteses e descobrindo relações matemáticas por meio de práticas significativas. Assim, o ensino da Matemática deixa de ser visto apenas como memorização de regras e passa a ser compreendido como uma ferramenta de desenvolvimento intelectual e social.

De acordo com Barros e Angelim (2018):

O fato de inserir jogos nas aulas de matemática e em outras disciplinas é uma forma lúdica de demonstração do conteúdo, criando uma nova expectativa para que o discente aprenda e estabelecer um vínculo mais forte na relação docente/discente, concedendo espaço ao docente na descoberta das incertezas com relação aos conteúdos que representa alguma dificuldade do discente. (BARROS; ANGELIM, 2018, p.455).

Dessa forma, o uso de jogos e metodologias ativas no ensino da Matemática contribui para romper barreiras e aproximar o aluno do conhecimento. Quando o aprender é acompanhado de prazer, curiosidade e cooperação, a Matemática se torna mais acessível, envolvente e capaz de despertar o potencial criativo de cada estudante. Essa perspectiva torna o processo educativo mais humano, participativo e eficaz, reafirmando que aprender Matemática pode, sim, ser uma experiência divertida e transformadora.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização da Semana da Matemática ALC 2025 gerou resultados expressivos no engajamento e na aprendizagem dos alunos. Observou-se um aumento na frequência escolar, maior interesse pelas aulas de Matemática e significativa melhora na interação entre os estudantes.

As atividades lúdicas mostraram-se eficazes no desenvolvimento do raciocínio lógico e na fixação de conteúdos, tornando o aprendizado mais prazeroso. A confecção dos jogos didáticos estimulou a criatividade e o trabalho em grupo, enquanto as dinâmicas competitivas despertaram o espírito colaborativo e o respeito mútuo.

O projeto reforçou a importância das metodologias ativas e da ludicidade como

III SEMINÁRIO DE EXPERIÊNCIAS EXITOSAS

estratégias pedagógicas capazes de transformar a percepção dos alunos em relação à Matemática, tornando-a mais acessível e significativa, conforme evidenciado nas imagens a seguir.

Figura 1 – Registros da Semana da Matemática ALC 2025, destacando diferentes momentos das atividades realizadas.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Semana da Matemática ALC consolidou-se como um projeto anual de grande relevância pedagógica, que vai além da simples competição, promovendo a aprendizagem, a integração e a valorização do conhecimento matemático.

A edição de 2025 reafirmou que a Matemática pode ser aprendida de forma divertida e

III SEMINÁRIO DE EXPERIÊNCIAS EXITOSAS

significativa, despertando o interesse dos alunos e fortalecendo a relação entre escola e comunidade. Assim, o projeto se mantém como uma prática educativa essencial para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos estudantes.

Palavras-chave: Matemática; Ludicidade; Jogos; Aprendizagem Significativa.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à direção e coordenação da escola ALC pelo apoio e incentivo à realização do projeto. Um agradecimento especial às professoras, Erica Lopes, Irislene Sousa e Janaina Santana, e todos os professores colaboradores, cuja dedicação, parceria e comprometimento foram fundamentais para o sucesso da Semana da Matemática ALC 2025. Agradeço também aos alunos e avaliadores que participaram ativamente das atividades, contribuindo para que o evento se tornasse um verdadeiro momento de aprendizado, diversão e integração.

REFERÊNCIAS

LÓS, D. E. da S.; GUSMÃO, C. M. G. de. Objetos de Aprendizagem para o Ensino de Matemática: Uma Revisão Sistemática da Literatura. **Ensino da Matemática em Debate**, [S. l.], v. 11, n. 2, p. 65–79, 2024. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/emd/article/view/63654>. Acesso em: 24 ago. 2025.

LIBÂNEOJ. C. **Didática**. [s.l.] CORTEZ EDITORA, 2006.

BARROS, M. L. L.; ANGELIM, C. P. O Uso dos Jogos no Ensino da Matemática. Id on Line REVISTA DE PSICOLOGIA, v. 12, n. 39, p. 452–458, 30 jan. 2018.