



EMEFTI ANTONIO LUIZ COELHO

Credenciada/Autorizada Parecer nº 464/2023 Val. 17.04.2028

Rua do Comércio S/N Amanari – Maranguape - CE - CEP 61 979-000

E-mail: educacaoalc@gmail.com Tel. (85) 98112.0525 - CNPJ 01.809.788/0001-44 - INEP: 23082682

SEMANA DA MATEMÁTICA ALC FUNDAMENTAL

Maria Kassiane de Lima Sousa

RESUMO

A Matemática é um componente curricular que sempre enfrentou dificuldades nos processos de ensino e aprendizagem pelo fato de os estudantes considerarem-na "uma disciplina difícil". Diante dessa questão, desenvolveu-se a "Semana da Matemática ALC FUNDAMENTAL", um evento anual que acontece na semana dedicada ao Dia Nacional da Matemática, de caráter competitivo que visa a realização de atividades e jogos, buscando a mobilização de conhecimentos específicos e instigando habilidades cognitivas na resolução de problemas, além de impulsionar o raciocínio-lógico matemático. Os jogos selecionados criam um ambiente prazeroso e dinâmico, propício à aprendizagem, além de contribuir para o desenvolvimento de boas relações entre os estudantes, fomentando uma cultura de respeito e inclusão.

INTRODUÇÃO

O processo de ensino e aprendizagem de Matemática sempre foi um desafio no cenário educacional brasileiro. Essa realidade pode ser verificada a partir dos baixos resultados de desempenho obtidos pelos estudantes em avaliações de larga escala no que se refere a esse

Professora de Matemática do Ensino Fundamental II da EMEFTI Antônio Luiz Coelho

E-mail: limakassiane46@gmail.com

componente curricular, tendo em vista que diagnósticos realizados, apontam um número significativo de educandos que apresentam dificuldades nas habilidades básicas em Matemática, como base as expectativas de aprendizagem.

A Matemática é uma ciência que visa representar a realidade por meio de conhecimentos e instrumentos matemáticos que permitam interpretar e criar significados ao que se estuda para a prática, desenvolver o raciocínio matemático para resolver problemas reais, participar na sociedade e interferir nela de maneira crítica, dinâmica e consciente, através da formação de cidadãos competentes, fazendo-se necessário que o aluno aprenda Matemática porque ela é um instrumento útil para a vida e para o trabalho, faz parte de nossas raízes culturais, ajuda a acionar, gera autoconfiança, espírito crítico e criativo e está presente na realidade sociocultural.

Diante dessa questão, é necessário o desenvolvimento de práticas educacionais no ensino de Matemática que consigam efetivamente promover aos estudantes oportunidades de aprendizagem. Essa questão tem em vista, inicialmente, a observação das particularidades de cada um, compreendendo que o processo de ensino e aprendizagem contempla o reconhecimento das necessidades e potencialidades dos indivíduos. Tem-se que isso é uma premissa para uma educação de equidade.

Nesse sentido, a introdução de ferramentas e abordagens diversificadas nas aulas de Matemática pode contribuir sobremaneira para a compreensão dos estudantes em conhecimentos matemáticos que os auxiliarão na construção de aprendizagens e no desenvolvimento de habilidades para resolução de problemas.

O uso de jogos é um fator que pode amenizar bloqueios resultantes das dificuldades e necessidades educacionais, facilitando o processo de aprendizagem. Afinal, os estudantes constroem motivação para aprender e desenvolvem atitudes positivas diante dos desafios propostos (BORIN, 2002).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) apontam que o uso de jogos no ensino de Matemática é uma estratégia eficaz de aprendizagem, destacando que "Além de ser um objeto sociocultural em que a Matemática está presente, o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos" (Brasil, 1998, p. 47).

Assim sendo, desenvolveu-se este projeto, a "Semana da Matemática ALC FUNDAMENTAL", na Escola Municipal de Ensino Fundamental em Tempo Integral Antônio Luiz Coelho - localizada em Amanari, Maranguape, CE, que é uma ação que deve consolidar e ampliar conhecimentos, enriquecer as experiências e ajudar os educandos a vencer obstáculos

em sua aprendizagem, favorecendo o sucesso na escola e na vida, buscando atender a pluralidade e características dos alunos proporcionando o acesso a atividades diversificadas que assegurem condições favoráveis a superação das dificuldades encontradas no percurso escolar desses Educandos. A proposta contempla a realização de atividades lúdicas envolvendo jogos, objetivando a promoção do conhecimento em Matemática e oportunizando oportunidades de aprendizagem aos estudantes. Acredita-se que quando a intervenção acontece aumenta a possibilidade de sanar o problema, uma vez que o processo é mais rápido e proximal com todos os envolvidos.

METODOLOGIA

A Semana da Matemática ALC FUNDAMENTAL compreende um período selecionado no segundo bimestre letivo para o desenvolvimento de atividades e jogos diversificados, a partir de cronograma específico, visando uma educação matemática mais articulada, dinâmica e significativa em relação aos contextos culturais durante a realização de tarefas individuais e coletivas que englobem a participação de todos os membros da escola, com vistas à interação e colaboração entre estudantes e professores, onde será utilizados materiais adaptados a cada atividade proposta. Assim, permitindo a articulação de vários conceitos e possibilitando ao aluno conceber e representar o conhecimento como algo dinâmico, interativo e complexo, possibilitando aos alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, que apresentam dificuldade de aprendizagem, melhores condições para que tenham acesso ao conhecimento matemático, através de intervenções pedagógicas que respeitem as diferenças, para proporcionar mais proficiência no desempenho desses alunos.

As atividades têm caráter competitivo e buscam a mobilização de conhecimentos específicos e instiga habilidades cognitivas na resolução dos problemas propostos, além de impulsionar o raciocínio-lógico matemático. Para além disso, os jogos selecionados criam um ambiente prazeroso e dinâmico, propício à aprendizagem.

A seleção dos jogos e atividades, bem como o cronograma de execução das tarefas (em anexo), são especificadas sempre na semana anterior à realização do projeto e no dia anterior de cada etapa para que os estudantes conheçam as provas e a organização do evento. Ao final da competição, os estudantes vencedores são premiados com brindes e medalhas. Contudo, há o reconhecimento de que todos os envolvidos são vencedores no processo, adquirindo ganhos na aprendizagem.

Cronograma

Dias: 08/05/2023 a 12/05/2023

● Segunda-feira (dia: 08/05/2023)

Grito de guerra (10 pontos);

Criação e apresentação de paródia (10 pontos);

Frequência (turma com maior número de alunos presentes e participando ativamente – 10 pontos).

Horário: 8h às 11:20h

Todas as turmas

● Terça-feira (dia: 09/05/2023)

Passo a frente (cada pergunta respondida corretamente vale 1 ponto);

Montagem de Tangran (equipe que finalizar atividade em menos tempo - 10 pontos);

Frequência (turma com maior número de alunos presentes e participando ativamente – 10 pontos).

Horários (turno: manhã)

7:20h às 9:10h (9º ano b – 7º ano b) / 9:50h às 11:20h (9º ano a – 7º ano a)

Horários (turno: tarde)

13h às 14:50h (8º ano a – 6º ano b – 6º ano c) / 15:20h às 17h (8º ano b – 6º ano a)

● Quarta-feira (dia: 10/05/2023)

Bexiga com água (turma que chegar ao final da atividade com maior número de participantes na equipe - 10 pontos);

Torre de Hanói (equipe que finalizar atividade em menos tempo - 10 pontos);

Frequência (turma com maior número de alunos presentes e participando ativamente – 10 pontos).

Horários (turno: manhã)

7:20h às 9:10h (9º ano a – 9º ano b) / 9:50h às 11:20h (7º ano a – 7º ano b)

Horários (turno: tarde)

13h às 14:50h (6º ano a – 6º ano b – 6º ano c) / 15:20h às 17h (8º ano a – 8º ano b)

● Quinta-feira (dia: 11/05/2023)

Caça ao tesouro (turma que finalizar a atividade com êxito e em menor tempo - 10 pontos);

Bingo para arrecadar fundos financeiros para comprar os prêmios e medalhas da turma

vencedora do projeto no decorrer do ano letivo (cada cartela adquirida corresponde 1 ponto para a equipe / 1 cartela= 1 ponto);

Frequência (turma com maior número de alunos presentes e participando ativamente – 10 pontos).

Horários (turno: manhã)

7:20h às 9:10h (7º ano a – 7º ano b) / 9:50h às 11:20h (9º ano a – 9º ano b)

Horários (turno: tarde)

13h às 14:50h (8º ano b – 6º ano c) / 15:20h às 17h (8º ano a – 6º ano a – 6º ano b)

● Sexta-feira (dia: 12/05/2023)

Torta na cara (cada pergunta respondida corretamente - 1 ponto);

Frequência (turma com maior número de alunos presentes e participando ativamente – 10 pontos).

Horários:

8h às 9:30h (6º ano a – 6º ano b – 6º ano c – 7º ano a – 7º ano b) / 10:00h às 11:20h (8º ano a – 8º ano b – 9º ano a 9º ano b).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir da realização da Semana da Matemática ALC FUNDAMENTAL, foi possível observar o interesse e motivação dos estudantes no cumprimento das tarefas propostas, enfrentando suas dificuldades e buscando aprimorar seus conhecimentos com a intenção de conseguir cumprir os jogos sugeridos.

Ainda é percebido, após o evento, que os estudantes mantêm o interesse em ampliar seu aprendizado nas aulas de Matemática, observando-se que muitos acabam por enfrentar os bloqueios antes existentes, reconhecendo seu potencial em aprender Matemática.

O uso de jogos é uma forma de motivar e despertar o interesse, fazendo com que a busca pelo conhecimento se torne atrativa e faça sentido para o estudante. O desenvolvimento de atividades envolvendo jogos oportuniza ao discente ser ativo na construção de sua aprendizagem, influenciando-o na busca contínua do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A importância do uso de jogos na prática do ensino de Matemática só pode ser

compreendida a partir do entendimento de que a escola é um espaço cultural e democrático, que possui a finalidade de socializar os conhecimentos, observando as individualidades de cada um e de promover boas relações sociais.

Dessa forma, a inclusão de jogos no ensino de Matemática constitui-se uma forte estratégia para a assimilação de conhecimentos e utilização do raciocínio lógico-matemático na resolução de problemas. Além disso, contribui para o desenvolvimento de boas relações entre os estudantes, fomentando uma cultura de respeito e inclusão.

Palavras-chave: matemática, desenvolvimento, raciocínio.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente a Deus que me deu energia e benefícios para concluir todo esse projeto.

Agradeço ao meu esposo e meus filhos, que me incentivaram e doaram horas dos nossos momentos familiares para que eu me dedicasse na organização e desenvolvimento das atividades propostas relacionadas ao projeto e assim conseguisse resultados positivos e satisfatórios para a minha vida profissional e pessoal.

REFERÊNCIAS

BORIN, J. Jogos e resolução de problemas: **uma estratégia para as aulas de Matemática**. 4^a ed. São Paulo: IME-USP; 2002.

BRASIL. MEC. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: **Matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1998.