



Matemática Sextou: Transformando o Ensino de Matemática com Diversão, Criatividade e Desafios no Ensino Fundamental

Mateus A. de Carvalho, Antônia Maria V. da Costa Xavier
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí – IFPI, Angical do Piauí, PI
Unidade Escolar Irismar Freitas, Angical do Piauí, PI

INTRODUÇÃO

A matemática é frequentemente percebida pelos alunos como uma das disciplinas mais difíceis e desafiadoras, associada, muitas vezes, a sentimentos de frustração e desinteresse. Esse panorama pode ser atribuído a metodologias de ensino tradicionais, focadas na transmissão mecânica de conteúdos, que pouco estimulam a participação ativa e o envolvimento prático dos estudantes. Essa abordagem contribui para o distanciamento dos alunos da disciplina, comprometendo o desenvolvimento de habilidades fundamentais como o raciocínio lógico, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. Diante desse cenário, o projeto "Matemática Sextou" apresenta-se como uma proposta inovadora para redefinir a relação dos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental com a matemática. Integrado ao Programa de Residência Pedagógica, o projeto utiliza atividades lúdicas, dinâmicas e interativas para tornar as aulas mais atrativas e envolventes, despertando a curiosidade e o prazer em aprender. Por meio de jogos, músicas, desafios e materiais concretos, o "Matemática Sextou" promove um ambiente de aprendizagem significativa, no qual os estudantes assumem o papel de protagonistas na construção do próprio conhecimento.

METODOLOGIA

- Como etapa inicial é feito um levantamento prévio dos conhecimentos matemáticos dos alunos com avaliações diagnósticas e observações diárias;
- Uso de cartazes construídos pelo professor com a participação dos alunos para explorar conceitos matemáticos;
- Exploração de materiais concretos como blocos lógicos, tangram, ábacos, material dourado, régua, fita métrica, balança, garrafas PET, palitos (de picolé, churrasco, dentes), jujubas, balas, ligas, cola, fita gomada, cartolinas, embalagens de produtos e outros itens;
- Criação e utilização de jogos matemáticos, com oficinas realizadas especialmente às sextas-feiras, em dinâmicas lúdicas e interativas, que acontecem em intervalos quinzenais;
- Resolução de desafios matemáticos e atividades em grupo, incentivando a cooperação e o trabalho em equipe;
- Uso de abordagens alternativas, como paródias e produções manuais, para tornar o aprendizado de matemática mais significativo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto "Matemática Sextou" obteve resultados positivos no 6º ano do Ensino Fundamental, contribuindo para o desenvolvimento significativo dos alunos na disciplina. As atividades interativas, como jogos e dinâmicas, ajudaram a transformar a percepção da matemática, tornando-a mais interessante e acessível. Essa mudança no envolvimento dos alunos refletiu diretamente no aumento do rendimento escolar, conforme as avaliações realizadas.



Figura 1 – Figuras geométricas
Fonte: Própria (2023).



Figura 2 – Plano cartesiano
Fonte: Própria (2023).

Além de melhorar as notas, o projeto favoreceu o desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes, como raciocínio lógico, criatividade e resolução de problemas. O trabalho em grupo foi incentivado, estimulando a troca de estratégias e o respeito às regras, fundamentais para o aprendizado. A culminância do projeto, com a participação dos pais e da comunidade escolar, reforçou a importância dessa abordagem inovadora, consolidando a relação entre a escola e as famílias.



Figura 3 – Culminância
Fonte: Própria (2023).

Além da melhora no desempenho, as oficinas quinzenais permitiram o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, criatividade e resolução de problemas. O trabalho em equipe foi bastante fortalecido, incentivando a interação social, o respeito às regras e a troca de estratégias entre os colegas. A culminância do projeto, que envolveu pais e a comunidade escolar, evidenciou a aceitação da metodologia lúdica e reforçou os laços entre escola e sociedade. Embora os resultados tenham sido amplamente positivos, surgiram desafios, como garantir que todos os alunos, especialmente os com dificuldades, se beneficiassem igualmente das atividades. A adaptação de materiais e o acompanhamento individualizado foram essenciais para superar essas dificuldades. O sucesso do projeto demonstrou que métodos interativos e colaborativos são eficazes para tornar o aprendizado mais significativo, aumentando a confiança dos alunos e incentivando-os a continuar explorando a matemática.

No que se refere aos resultados obtidos, observou-se um significativo aumento nas médias das notas dos alunos. Na **Turma A**, a média passou de 6.5 para 8.2, refletindo uma melhora de aproximadamente 28%. A **Turma B** teve uma melhoria de 17%, com a média subindo de 6.8 para 8.0. Já a **Turma C** apresentou um aumento de 29%, com a média crescendo de 6.1 para 7.9. Esses dados indicam que, com o uso dessas novas metodologias, foi possível promover um aprendizado mais eficaz e motivador, resultando em uma notável diferença no desempenho acadêmico dos alunos.

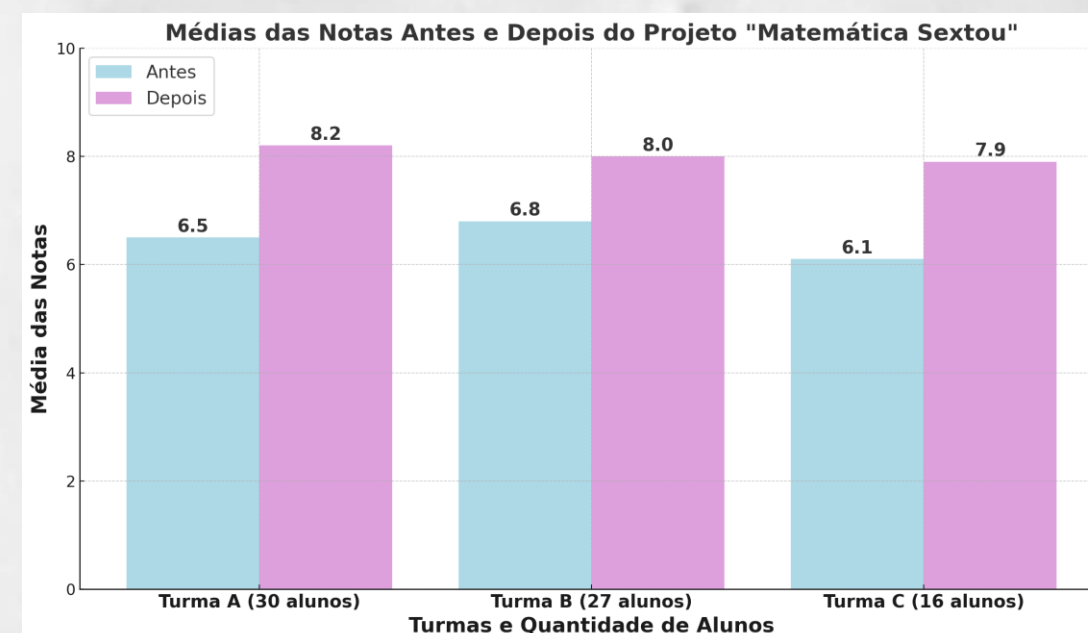


Gráfico 1 – Médias das Notas
Fonte: Própria (2024).

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto "Matemática Sextou!" cumpriu seu objetivo de transformar a matemática em uma disciplina mais acessível e atrativa para os alunos do 6º ano. Por meio de metodologias lúdicas, dinâmicas e interativas, foi possível reduzir significativamente a rejeição à disciplina, estimulando o interesse, a participação e a colaboração entre os estudantes. Os resultados mostram um impacto positivo no desempenho acadêmico, com aumento nas médias das turmas, maior engajamento e desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, resolução de problemas e trabalho em equipe, promovendo mais autonomia no aprendizado. Portanto, "Matemática Sextou!" não apenas inovou as práticas pedagógicas, mas também mostrou que é possível desmistificar a matemática, oferecendo aos alunos um aprendizado mais significativo e prazeroso.

REFERÊNCIAS

1. CETEB – CENTRO DE ENSINO TECNOLÓGICO DE BRASÍLIA. **A prática da alfabetização infantil**. Brasília, DF: Editora LTDA, 2005.
2. BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática**. 3. ed. Brasília, DF: MEC/SEF, 2001. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/matematica.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2024
3. BRASIL. **Fascículos do Programa de Formação Continuada Pró-Letramento – Matemática**. Brasília, DF: MEC, 2008. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/fasciculo_mat.pdf. Acesso em: 10 nov. 2024
4. PIAUÍ. **Currículo do Piauí: um marco para a educação do nosso estado – educação infantil, ensino fundamental**. SILVA, Carlos; NEVES, Clayton; NERY, Elenice; ANJOS, Marília. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2020. 314 p. ISBN 978-65-5652-022-3. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br>. Acesso em: 10 nov. 2024.
5. BRASIL. **Programa de Gestão de Aprendizagem Escolar GESTAR: Matemática Séries Iniciais**. FUNDESCOLA/DIPRO/FNDE/MEC. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/img/gestar/guia_gestar.pdf. Acesso em: 10 nov. 2024.