



## **MATEMARATONA: RELATO DE UMA ESTRATÉGIA PARTICIPATIVA NO ENSINO DE MATEMÁTICA**

**Gabriela Alves Costa<sup>1</sup>, Maria Laura Martins Ribeiro<sup>2</sup>,  
Eduarda da Silva Almeida<sup>3</sup>, Anna Liris da Silva Salgueiro<sup>4</sup>  
Maria Rani de Freitas Monteiro<sup>5</sup>, Lucas Melgaço da Silva<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Estadual do Ceará, Faculdade de Educação e Ciências Integradas de Crateús, e-mail: [gabrii.costa@aluno.uece.br](mailto:gabrii.costa@aluno.uece.br)

<sup>2</sup>Universidade Estadual do Ceará, Faculdade de Educação e Ciências Integradas de Crateús, e-mail: [laura.martins@aluno.uece.br](mailto:laura.martins@aluno.uece.br)

<sup>3</sup>Universidade Estadual do Ceará, Faculdade de Educação e Ciências Integradas de Crateús, e-mail: : [edoarda.almeida@aluno.uece.br](mailto:edoarda.almeida@aluno.uece.br)

<sup>4</sup>Universidade Estadual do Ceará, Faculdade de Educação e Ciências Integradas de Crateús e-mail: [anna.liris@aluno.uece.br](mailto:anna.liris@aluno.uece.br)

<sup>5</sup>Centro Universitário Christus, Mestrado Profissional em Ensino na Saúde e Tecnologias Educacionais, e-mail: [ranimonteiro072@gmail.com](mailto:ranimonteiro072@gmail.com)

<sup>6</sup>Universidade Estadual do Ceará, Faculdade de Educação e Ciências Integradas de Crateús; Centro Universitário Christus, e-mail: [lucas.melgaço@uece.br](mailto:lucas.melgaço@uece.br)

**RESUMO.** O presente trabalho, tem como objetivo relatar a experiência no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação e Ciências Integradas de Crateús (FAEC), a atividade lúdica “MATEMARATONA”, aplicada a alunos do 5º ano, buscou minimizar lacunas no ensino de Matemática, especialmente no domínio das quatro operações, por meio de dinâmicas interativas e participativas. Planejada e executada pelos bolsistas, a atividade foi adaptada à realidade socioeducacional dos alunos e a limitação de recursos fornecidos pela escola. A ação educativa foi elaborada em formato de jogo interativo de cartões. Os resultados indicaram maior engajamento e interesse dos alunos.

Palavras-chave: Ensino de Matemática. Metodologias Ativas. Jogos Pedagógicos.

### **1. INTRODUÇÃO**

A educação brasileira, em muitos contextos, ainda se mantém ancorada em práticas pedagógicas centradas no professor, pautadas na transmissão vertical do conhecimento e na rígida organização de conteúdos. Nesse modelo, frequentemente chamado de educação tradicional, o aluno assume o papel passivo do ensino, sendo visto como mero receptor de conteúdo, enquanto o professor ocupa a máxima posição de detentor do saber. Paulo Freire (1996) denomina essa perspectiva como “educação bancária”, na qual o ato de ensinar se limita ao depósito de informações, sem a participação ativa dos alunos, ignorando seus potenciais criativos e críticos.

Libâneo (1994) também problematiza a chamada educação “engessada”, na qual



a aprendizagem se torna mecânica, desconectada da realidade e pouco significativa para a vida do aluno. A escola de Cidadania Padre Bonfim, situada no interior dos Sertões de Crateús, mais precisamente em um território periférico da cidade de Crateús, é composta por uma clientela de diferentes níveis sociais entre os alunos. Muitos com vulnerabilidade social, chegam na escola desmotivados e com baixa autoestima. Nesse contexto, o cenário educacional contemporâneo exige práticas pedagógicas inovadoras que valorizem a participação ativa do estudante, considerando-o um sujeito protagonista no processo de ensino-aprendizagem.

Diante deste cenário, surge a necessidade de explorar metodologias e dinâmicas alternativas, como o uso lúdico de atividades e jogos pedagógicos, capazes de aproximar os conteúdos escolares à experiência concreta dos alunos. Essa abordagem é justificada em Vygotsky (1998) que considera o jogo uma atividade fundamental para o desenvolvimento cognitivo e social, devido possibilitar a criação de situações imaginárias que estimulam a resolução de problemas, a cooperação e a construção de significados.

O presente trabalho, desenvolvido no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), tem como objetivo relatar a experiência da MATEMARATONA, atividade lúdica planejada, realizada coletivamente pelos bolsistas do Programa e aplicada em alunos da turma do 5º ano do Ensino Fundamental, com a finalidade de fixar os conteúdos matemáticos por meio de estratégias dinâmicas e participativas.

## **2. JOGO DIDÁTICO: ELABORAÇÃO E EXECUÇÃO**

O presente trabalho é resultado das ações realizadas pelo grupo de bolsistas do PIBID de Pedagogia da Faculdade de Educação e Ciências Integradas de Crateús (FAEC). Durante o primeiro semestre do ano vigente, o PIBID voltou suas ações para a execução de trabalhos supervisionado pelo professor Francisco Jailson de Lima, responsável pela disciplina de matemática, com abordagem em projetos e vivências escolares. As atividades são pensadas de acordo com as dificuldades apresentadas pelos alunos, sejam elas educacionais, emocionais ou comportamentais.

Nesse sentido, uma das atividades desenvolvidas para fins educativos, trata-se do MATEMARATONA. Essa atividade foca nas quatro operações básicas da matemática, onde nessa turma existe um grande número de alunos que não dominam as quatro operações. Assim, o jogo, embora simples em sua estrutura, busca responder a uma necessidade urgente: a superação das lacunas históricas no ensino de Matemática. Observa-se que, em muitos casos, os estudantes chegam ao fim do ensino fundamental sem o domínio pleno das quatro operações básicas, vitimados por um processo de aprendizagem defasado, carentes de metodologias atrativas e tantas outras lacunas existentes no sistema de ensino brasileiro.

Então, para colocarmos em prática a atividade foi preciso confeccionar o jogo. Para seu feitiço foi necessário a utilização de materiais básicos, como pincéis, cartolinas, tintas e canetas. Vale ressaltar que a baixa variedade de materiais fornecidos pela escola, por vezes, nos limita no processo de elaboração. Mas, com criatividade e partindo do básico, conseguimos proporcionar oportunidades de aprendizado à turma. A escolha dos materiais além de atender a proposta pedagógica motivou nosso lado criativo, mesmo com a falta de recursos para atender toda a turma. Essa limitação e desafio tem nos impulsionado a buscar alternativas, desenvolver propostas que se apresentem não



apenas como um recurso lúdico, mas como estratégia de intervenção pedagógica para estimular a participação ativa, o raciocínio lógico e a confiança dos alunos diante de um conteúdo que, para muitos, se tornou motivo de insegurança e desmotivação.

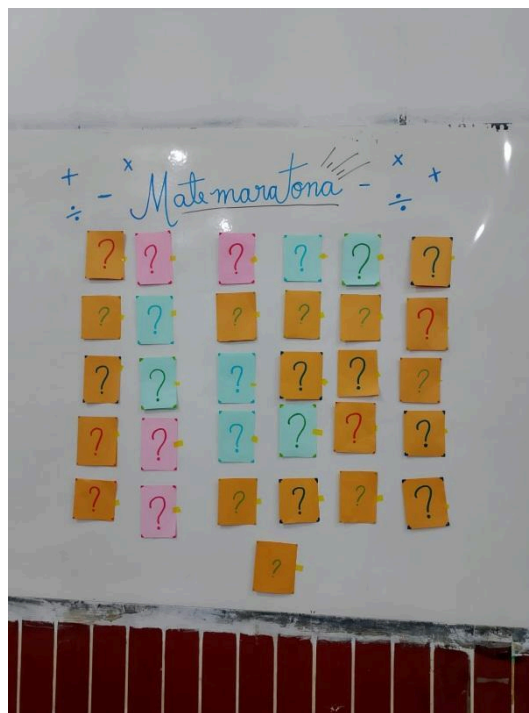


Figura 1. “foto de uma das atividades desenvolvidas no MATEMARATONA”.

Fonte: foto retirada pelos bolsistas.

A atividade corresponde a um desafio, atrás de cada papel colorido fixado no quadro, havia uma operação matemática para os alunos resolverem. Ela foi desenvolvida com a intenção de aliar aprendizagem e diversão, estimulando o raciocínio rápido e a aplicação prática das quatro operações. A dinâmica foi pensada para despertar a curiosidade e promover a participação dos alunos, ao mesmo tempo em que proporcionou uma competição saudável. O formato interativo contribuiu para que o momento de estudo se tornasse mais atrativo, favorecendo o desenvolvimento de habilidades matemáticas de forma leve e significativa.



### 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Dessa forma, o PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) se apresenta como uma oportunidade singular para inserir os discentes de licenciatura nas escolas públicas, proporcionando contato direto com a realidade cotidiana e educacional dos estudantes.

Essa vivência tem a finalidade de enriquecer a formação e ampliar a compreensão sobre a docência, especialmente para aqueles que ingressam no programa sem experiência prévia em sala de aula, permitindo conhecer e compreender diferentes etapas da educação básica.

A aplicação do jogo didático, nesse vivência, mostrou-se como uma ferramenta significativa para minimizar as defasagens do ensino de Matemática, favorecendo o aprendizado e despertando o interesse dos estudantes. Os resultados foram visíveis tanto nas avaliações diagnósticas internas e externas, como também no despertar das interações com os próprios alunos durante a vivência dos conteúdos diários, demonstrando aprendizado à medida em que realizavam de forma confortável a aplicabilidade do conhecimento adquirido. Os próprios alunos indagam com satisfação, perguntando com frequência “quando vai ter de novo, tia?”. Tais retornos confirmam que a proposta, além de cumprir seu papel pedagógico, contribui para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e motivador.

### 4. REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998