

RELATO DE EXPERIÊNCIA NA IX SEI: APRENDENDO A MATEMÁTICA EM UMA SALA TEMÁTICA

Arlen Santiago Soares, Lucas Vicente da Silva e Vitória Alves Miguel
(Acadêmicos do Curso Técnico de Meio Ambiente Integrado ao Médio do IFPB – Campus Santa Rita)
Valeska Lisandra de Menezes (Orientador)

Email: vicente.lucas@academico.ifpb.edu.br; miguel.vitoria@academico.ifpb.edu.br
arlen.santiago@academico.ifpb.edu.br; valeska.menezes@ifpb.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Ensinar matemática é uma prática desafiadora, uma vez que “tabus” foram criados ao redor desta ciência exata. Aplicar uma abordagem diferenciada e criativa no ensino da matemática é possível, criando um ambiente mais dinâmico e interativo, estimulando o raciocínio lógico, a resolução de problemas e o trabalho em equipe. Os jogos matemáticos são ferramentas eficazes nesse processo, pois se aprende de forma mais descontraída, estimulante e participativa. Nessa motivação, foi criada uma sala imersiva de jogos matemáticos na IX Semana de Eventos Integrados do IFPB/Campus Santa Rita, evento anual de participação produtiva da comunidade acadêmica em parceria com a comunidade externa. O evento ocorreu de 16 a 21 de dezembro de 2024, de forma presencial nos turnos da manhã e tarde, em consonância com a 21ª Semana Nacional de Ciência e Tecnologia da Paraíba.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia proposta na sala temática de matemática baseou-se na aprendizagem ativa e abordagem lúdica. Foi estruturada em estações de aprendizado, cada uma dedicada a um tema específico como geometria e álgebra, foram utilizados materiais recicláveis e manipuláveis para a construção dos jogos além de tecnologias educacionais. A abordagem incentivou o pensamento crítico, a resolução de problemas e a colaboração, com o intuito de tornar a matemática acessível e interessante para os alunos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como relato de experiência, a sala contou com vários tipos de jogos matemáticos, desenvolvidos pelos alunos do 2º ano do curso Técnico em Meio Ambiente Integrado ao Ensino Médio, como jogos de tabuleiro, quebra-cabeças, jogos de simulação e matrizes. Os jogos abordaram desde conceitos básicos, como as operações matemáticas até assunto mais avançados, como álgebra e trigonometria. Além de consolidar o conhecimento teórico, os jogos também desenvolveram habilidades cognitivas, pensamento crítico, tomada de decisão e a resolução de problemas.



A gamificação também promoveu a participação ativa dos alunos, motivados a aprender e a interagir com os conteúdos da matemática apresentados de forma lúdica..

4. CONCLUSÃO

Sob o prisma do processo de ensino e aprendizagem da comunidade acadêmica, bem como da comunidade adjacente, a IX SEI e a sala imersiva da matemática obtiveram resultados expressivos, ambas se consolidaram como instrumentos potencializadores da relação parceira e efetiva entre comunidade interna e externa, confirmando a perspectiva de impactos acadêmicos e sociais positivos na formação cidadã dos educandos, educadores, parceiros sociais e a comunidade como um todo.

..

5. REFERÊNCIAS

IMENES, Luiz Márcio; LELLIS, Marcelo. Matemática para todos: Novas perspectivas para a educação básica. São Paulo: Scipione, 2021.

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: Uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BORBA, Marcelo de Carvalho; CHIUMMO, Ana. Pesquisa em Educação Matemática no Brasil: contribuições de pesquisadores brasileiros. Rio de Janeiro: Editora da SBEM, 2019.

SILVA, Taíde Regis; SANTOS, José Cassiano Teixeira; DA SILVA, Jonson Ney Dias. Investigação Temática e Matemática: um relato de experiência no ensino médio. Encontro Baiano de Educação Matemática, p. 1-7, 2025.