



## **FEIRA DE MATEMÁTICA: MOTIVANDO ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL DE 6º AO 9º ANO A ESTUDAR MATEMÁTICA**

Ana Paula de Melo da Costa  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG)  
[ana.costa@estudantes.ifg.edu.br](mailto:ana.costa@estudantes.ifg.edu.br)

Janyinne Colienne Braga Alves  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG)  
[janyinne.alves@estudantes.ifg.edu.br](mailto:janyinne.alves@estudantes.ifg.edu.br)

### **RESUMO**

Este trabalho relata a experiência da realização de uma Feira de Matemática idealizada por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) na Escola Estadual Jardim Novo Mundo – Goiânia (GO). Devido ao grande desinteresse dos alunos na aprendizagem da Matemática, buscamos motivá-los através do uso de metodologias lúdicas na explicação dos conteúdos. À medida que essas atividades lúdicas foram desenvolvidas em sala de aula, o interesse dos alunos aumentou, então planejamos um evento no qual o trabalho produzido pelos discentes pudesse ser exposto: a “1ª Feira de Matemática da Escola Estadual Jardim Novo Mundo – Matemática para noooossa alegria”; e também com o objetivo de trazer mais conhecimento aos educandos, desmitificar a Matemática, produzir conceitos e integrar diversas séries do ensino fundamental.

**Palavras-chave:** educação matemática; ludicidade; motivação.

### **INTRODUÇÃO**

Um problema enfrentado por todos ou pela maioria dos professores é o desinteresse dos alunos em aprender o que lhes é ensinado durante as aulas. Isso ocorre com maior frequência quando nos referimos ao ensino da matemática, já que a mesma é temida pelos alunos em qualquer fase do ensino.

A desmotivação à aprendizagem se tornou, ao longo desses últimos anos, assunto central das discussões de educadores, que buscam compreender as causas que regem essa situação e o que pode ser feito para revertê-la.

Comentários de professores à cerca do desinteresse dos alunos e das dificuldades enfrentadas em sala de aula tornaram-se rotineiros à medida que passamos a fazer parte do



cotidiano escolar. O projeto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID) realizado na Escola Estadual Jardim Novo Mundo (Goiânia-GO) nos colocou em situações constantes de grande rejeição e/ou desmotivação na aprendizagem da matemática. Relatado isso durante o período de observação, nos restou procurar as causas motivadoras desse desinteresse, além também de buscar soluções.

## REFERENCIAL TEÓRICO E METODOLÓGICO

Através de conversas com os alunos percebemos que o modo monótono e tradicionalista das aulas de matemática e a falta de significado dos conteúdos estudados eram os motivos que causavam esse desinteresse em aprender. Tendo em vista então essas possíveis causas, partimos para pesquisas de técnicas de ensino que produzissem satisfação no estudo da matemática.

A busca incansável por metodologias variadas no ensino nos levava sempre a uma única direção: a ludicidade. Ao contrário do que a maioria das pessoas pensam “as atividades lúdicas não se restringem ao jogo e à brincadeira, mas incluem atividades que possibilitam momentos de prazer, entrega e integração dos envolvidos” (MOGAMI, 2009).

Segundo Luckesi,

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Enquanto estamos participando *verdadeiramente* de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. (LUCKESI, p. 43, 2000)

Foi justamente com essa ideia em mente que chegamos à seguinte prerrogativa para dar continuidade em nosso trabalho: é preciso despertar a curiosidade do aluno e ensinar matemática de um jeito atraente.



A matemática pura e abstrata irrita os alunos, que tendem a gostar mais de matemática quando ela é útil e acessível. Mostrar que podemos descobrir onde está o planeta ou um foguete, que podemos descobrir o raio da Terra, determinar a inflação, o crescimento da população, fazer previsões, prescrever metas, tudo isso utilizando matemática, a torna mais palpável e significativa. Não estamos dizendo que esta é uma tarefa simples, é necessário esforço e dedicação por parte do professor, que precisa se preparar muito mais para uma aula em que pretende estimular a curiosidade de seus interlocutores. É necessário um planejamento muito mais completo e singular.

Um ponto importante deste trabalho foi estarmos cientes, desde o início, que mesmo se planejássemos uma aula construtivista, que inspirasse e instigasse os alunos, talvez não obtivéssemos sempre os resultados esperados. O professor deve sempre se lembrar que coisas elementares são menos elementares do que parecem, principalmente quando se trata de crianças, em nosso caso específico do ensino fundamental.

As primeiras aulas foram mais difíceis de serem conduzidas, a maioria dos alunos já se acostumaram a pensar “mecanicamente”, mas o resultado dos estímulos às descobertas de cada um logo surgiu. Talvez o segredo seja começar com ideias simples, fazendo com que os alunos sintam-se capazes de resolver os problemas sozinhos e tornando-os cada vez mais confiantes em suas próprias conclusões.

O processo ensino-aprendizagem torna-se mais produtivo e a construção do saber passa por um caminho mais “natural” quando o ritmo da aula é consequência do desenvolvimento dos alunos, e não ao contrário.

Ao longo do semestre em que decidimos trabalhar utilizando o lúdico, fomos de encontro à teoria construtivista, pela qual priorizamos a ação do sujeito, para que a partir desta o conhecimento pudesse ser criado. Mas precisávamos mostrar aos alunos que tudo o que havíamos produzido foi fruto do esforço de cada um deles e que estavam se tornando responsáveis pelo próprio conhecimento. Nada melhor para isso do que um espaço de interação entre os discentes, em que pudessem expor seus trabalhos envolvendo



matemática; passamos então a organizar a “1<sup>a</sup> Feira de Matemática da Escola Estadual Jardim Novo Mundo – Matemática para noooossa alegria”.

## ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Segundo Morin (2001) “(...) o ensino por disciplina, fragmentado e dividido, impede a capacidade natural que o espírito tem de contextualizar.”. Desse modo levamos em conta a multidimensionalidade da realidade social do aluno e a partir desta prerrogativa, buscamos ampliar a concepção de matemática na formação dos alunos. Consideramos a curiosidade como fator fundamental no desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem da matemática, neste sentido, defendemos que o ensino da matemática escolar deve voltar-se para o cotidiano dos alunos, e quando essa tarefa não for possível, deve estimular a curiosidade dos mesmos, tornando assuntos abstratos os mais palpáveis possível.

Nosso principal objetivo na realização da Feira de Matemática foi envolver os alunos em um trabalho dinâmico e que os motivasse. Segundo Bayer e Soares (2004), “se para motivar é preciso dar um significado ao trabalho, então a Feira de Matemática pode ser um instrumento pelo qual os alunos tentam dar significado aos conteúdos e temas.”. Tendo em vista esse pensamento, buscamos associar a motivação com a ação e optamos pela realização de oficinas e trabalhos que mostrassem aos alunos o envolvimento da matemática em diversas situações do dia-a-dia, incentivando a curiosidade, a reflexão e a contextualização dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

As atividades oferecidas envolveram confecção de pipas, artesanatos em espirais, figuras sólidas, jogos online e o quebra-cabeça chinês Tangram; além da exposição de materiais confeccionados pelos próprios alunos durante atividades realizadas em sala. Tudo que foi ensinado, produzido e exposto na Feira teve um contexto matemático, ou seja, procuramos mostrar aos alunos que mesmo as coisas mais simples que fazemos necessitam do pensamento lógico e racional da matemática.



A surpresa dos educandos em saber desse papel matemático por detrás de situações simples foi o que os motivou a tomar gosto pelo estudo da matemática. Realmente, as atividades lúdicas desenvolvidas, anteriormente à Feira, ao longo das aulas, já haviam trazido um estímulo para o estudo da matemática e com a execução da Feira a motivação e o interesse apenas aumentaram, pois foi um momento em que os alunos puderam ver o resultado de seu trabalho.

As aulas dinamizadas e a interação dos alunos na Feira contribuíram significantemente no conhecimento matemático dos alunos, além de levar o educando a construir seu próprio conhecimento e ideias matemáticas, contribuindo assim, também, para seu desenvolvimento cognitivo.

## CONCLUSÕES

Após a realização da Feira houve um crescimento no interesse pelo estudo da matemática, confirmando a nossa hipótese inicial de que a ludicidade no ensino da matemática pode ser um agente motivador no processo ensino-aprendizagem, tornando a Matemática ao mesmo tempo mais interessante e divertida.

A capacidade exigida na matemática é apenas uma, a mesma capacidade exigida para nossa existência: pensar. Não é necessário envolver a matemática em um véu mítico de dificuldade, ela é simples. Exige apenas atenção, curiosidade e interesse, aspectos que podem ser trabalhados em sala de aula, desde que haja um esforço contínuo por parte dos educadores em manter seus alunos interessados.

O mais importante e que deve ser lembrado é o papel do professor como agente motivador do interesse em aprender, ou seja, estão encarregados de propiciar sempre dentro de sala de aula situações interessantes para estimular a curiosidade e motivação dos alunos. Assuntos complexos devem ser transformados em brincadeiras, e se os professores não fizerem isso, talvez impeçam as crianças de gostarem de matemática. É necessário levar



para a sala de aula uma visão ampla, que leve em conta o fato de que a empatia é fundamental para a compreensão humana.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALONSO TAPIA, Jesús; FITA, Enrique Caturla. *A motivação em sala de aula*. São Paulo: Loyola, 2001.

BAYER, Arno; SOARES, Rita de Cássia de Souza. *Feira de Matemática como agente motivador do ensino e da aprendizagem de matemática*. Pernambuco, 2004. Disponível em:<[http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/2011/matematica/artigo\\_feira\\_de\\_matematica.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2011/matematica/artigo_feira_de_matematica.pdf)>. Acesso em: 16 jul. 2012.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese*. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). *Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade*. Salvador: Gepel, 2000.

MOGAMI, Michelly. *Mas afinal o que é ludicidade?*. São Paulo, 2009. Disponível em: <[http://ludocriatividade.blogspot.com.br/2009\\_12\\_01\\_archive.html](http://ludocriatividade.blogspot.com.br/2009_12_01_archive.html)>. Acesso em: 23 jul. 2012.