

V SEMINÁRIO DE ESTÁGIO DA UPE
UPE CAMPUS MATA NORTE – PERNAMBUCO
11 a 13 de junho de 2025

**Área Hachurada de Figuras Planas — Um relato de experiência
sobre uma jornada de desafio e criatividade**

Júlio César dos Santos Barbosa Júnior¹
Regina Celi de Melo André²

Resumo

O desenvolvimento e a aplicação da atividade didática intitulada “**Escape Matemático – A Fuga da Área Perdida**”, durante o Estágio Supervisionado II, configuraram-se como uma experiência formativa de grande relevância para minha trajetória enquanto licenciando em Matemática. A proposta teve como objetivo trabalhar o conceito de **área hachurada de figuras planas** por meio de uma abordagem lúdica, dinâmica e interativa, fundamentada nos princípios das metodologias ativas, em especial na gamificação, através da estrutura de um **Escape Room educacional**. A realização dessa atividade evidenciou a importância de práticas pedagógicas que favoreçam o protagonismo estudantil, a autonomia na resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, como o raciocínio lógico, a cooperação, a comunicação e o pensamento crítico. Observou-se, durante sua aplicação, um elevado nível de engajamento por parte dos discentes, os quais se mostraram motivados a enfrentar os desafios matemáticos propostos, compreendendo o conceito de maneira mais significativa e contextualizada. Do ponto de vista formativo, a experiência proporcionou reflexões fundamentais acerca do papel do professor no processo de mediação da aprendizagem. Planejar uma atividade diferenciada demandou não apenas domínio do conteúdo específico, mas também competências relacionadas ao planejamento didático, à gestão de sala de aula, à organização dos tempos pedagógicos e à adaptação dos materiais às necessidades da turma. Dessa forma, a vivência no Estágio Supervisionado II reafirma a importância de práticas pedagógicas inovadoras no ensino da Matemática, que promovam uma aprendizagem mais efetiva e prazerosa. Ademais, contribui de forma significativa para a consolidação dos saberes docentes, articulando teoria e prática, e fortalecendo a compreensão de que o ensino da Matemática deve estar associado ao desenvolvimento de competências que extrapolam o domínio puramente técnico dos conteúdos.

Palavras-chave: Ensino de Matemática; Metodologias Ativas; Conceito de Área.

¹ UPE, graduando/matемática, julio.barbosa@upe.br

² UPE, mestra/matемática, regina.celimelo@upe.br

Introdução

O Estágio Supervisionado II representa uma etapa essencial na formação inicial de futuros professores, possibilitando vivências práticas que consolidam os saberes teóricos adquiridos ao longo do curso. Este relato tem como objetivo compartilhar a experiência de elaboração e aplicação de uma atividade didática voltada para o ensino de área hachurada de figuras planas, utilizando metodologias ativas, com ênfase na gamificação, por meio de um *Escape Room* Matemático.

Metodologia

A atividade foi desenvolvida durante o Estágio Supervisionado II, em uma turma de 8º ano do Ensino Fundamental, composta por 35 alunos, na Escola de Aplicação Professor Chaves. O planejamento da aula foi estruturado com base nas metodologias ativas, utilizando a gamificação como estratégia central, por meio da dinâmica de um *Escape Room* Matemático.

O tema selecionado para a atividade foi “**Área Hachurada de Figuras Planas**”, assunto presente no currículo na etapa do Ensino Fundamental considerado de grande importância para o desenvolvimento do raciocínio espacial e da capacidade de resolução de problemas. A proposta visou tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e significativo, promovendo o protagonismo estudantil, a colaboração e a construção coletiva do conhecimento.

Para a execução da atividade, o espaço da sala de aula foi reorganizado em três estações, representando diferentes “salas de desafio”, cada uma contendo uma situação-problema envolvendo cálculo de áreas hachuradas em figuras compostas, como combinações de quadrados, triângulos, círculos e trapézios. A ideia é que cada desafio deveria ser resolvido em grupo, sendo que a resposta correta liberava uma pista para a próxima etapa, até alcançar a solução final.

Foram utilizados materiais como cartolinas, réguas, esquadros, compasso, fitas adesivas, além de caixas com senhas simbólicas (resultados das áreas), que simulavam os cadeados das salas virtuais. A organização previa que os alunos, divididos em pequenos grupos, circulassem entre as estações, resolvendo os problemas propostos de forma colaborativa e dentro de um tempo determinado.

O papel do estagiário, enquanto mediador da atividade, foi orientar os alunos quando necessário, estimular o trabalho em equipe e conduzir o desenvolvimento dos desafios, garantindo que todos estivessem engajados e participativos. Ao final, os grupos reuniram as pistas obtidas e solucionaram o enigma final, concluindo a atividade com a socialização das estratégias e dos procedimentos matemáticos utilizados na resolução dos desafios.

Análise e Discussão

A aplicação da atividade permitiu observar um alto nível de engajamento por parte dos alunos da turma de 8º ano. Desde o início, a proposta despertou curiosidade, interesse e motivação, uma vez que a dinâmica do *Escape Room* fugiu completamente do modelo tradicional de aula expositiva. Os estudantes se mostraram participativos, colaborativos e dispostos a enfrentar os desafios propostos.

Durante o desenvolvimento dos desafios, foi possível perceber que os alunos mobilizaram conhecimentos prévios sobre cálculo de áreas de figuras planas, além de desenvolverem estratégias para decompor e recompor figuras a fim de calcular corretamente as áreas hachuradas. Em alguns momentos, surgiram dificuldades, especialmente na interpretação das figuras compostas e na identificação das regiões que deveriam ser subtraídas ou somadas. Contudo, essas dificuldades foram superadas de forma coletiva, com a mediação do estagiário e a interação entre os próprios colegas.

A experiência revelou também que a ludicidade associada à resolução de problemas promove um ambiente de aprendizagem mais leve, colaborativo e efetivo. Muitos alunos que, em situações convencionais, demonstram resistência à disciplina de Matemática, participaram ativamente, discutindo estratégias e construindo soluções em conjunto. Além disso, o trabalho em grupo favoreceu o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, escuta ativa, cooperação e pensamento crítico.

Do ponto de vista pedagógico, a atividade confirmou a eficácia das metodologias ativas no ensino da Matemática, evidenciando que práticas inovadoras são capazes de potencializar a aprendizagem, tornando-a mais significativa e contextualizada. O *Escape Room* Matemático se revelou, portanto, uma estratégia didática eficaz tanto para o desenvolvimento dos conceitos matemáticos quanto para a formação integral dos estudantes.

Conclusão

A experiência vivenciada no âmbito do Estágio Supervisionado II, com a aplicação da atividade “*Escape Matemático – A Fuga da Área Perdida*”, reafirma a importância de práticas pedagógicas inovadoras no processo de ensino e aprendizagem da Matemática. A proposta possibilitou aos alunos não apenas o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao cálculo de áreas hachuradas de figuras planas, mas também competências fundamentais e habilidades socioemocionais como, colaboração, comunicação, pensamento crítico e autonomia.

Para além dos resultados acadêmicos observados, a atividade proporcionou uma reflexão profunda sobre o papel do professor como mediador do conhecimento, capaz de criar ambientes de aprendizagem dinâmicos, desafiadores e, ao mesmo tempo, acolhedores. A ludicidade, aliada à resolução de problemas, demonstrou ser uma ferramenta poderosa na construção do conhecimento matemático, especialmente

quando aplicada de forma planejada, intencional e alinhada às necessidades dos alunos.

Do ponto de vista formativo, essa vivência contribuiu significativamente para minha trajetória como futuro professor, fortalecendo a compreensão de que a prática docente vai muito além da mera transmissão de conteúdo. Ela envolve sensibilidade, criatividade, planejamento e, sobretudo, o compromisso com uma educação que promova o desenvolvimento integral dos sujeitos. Assim, conclui-se que metodologias ativas como a gamificação a exemplo do Escape Room podem — e devem — fazer parte de uma prática pedagógica que visa tornar o ensino da Matemática mais significativo, desafiador e acessível a todos os estudantes.

Agradecimentos

Primeiramente a Deus, que cuida de mim. A Mainha, mãe, mamãe. A professora Regina que me orienta super bem, clareando minha mente para minha carreira na docência.

Referências

- D'AMBROSIO, Ubiratan. **Educação matemática: da teoria à prática**. 6. ed. Campinas: Papirus, 1999.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 57. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2021.
- MORAN, José; BACICH, Lilian; TREVISANI, Fabrício. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- PERNAMBUCO (Estado). Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco: Ensino Fundamental**. Recife: SEE, 2019