

VISITA TÉCNICA EM UMA ESCOLA DA REDE ESTADUAL DE TERESINA-PI: VIVÊNCIAS DE LICENCIANDOS EM MATEMÁTICA

Luiz Fernando de Sousa Santos

Discente do IFPI Campus Teresina Central
E-mail: catce.20241111mat0007@aluno.ifpi.edu.br

Hiarnon Heller da Silva Barbosa

Discente do IFPI Campus Teresina Central
E-mail: catce.20241111mat0025@aluno.ifpi.edu.br

Josué de Oliveira Sousa Araujo

Discente do IFPI Campus Teresina Central
E-mail: catce.20241111mat0002@aluno.ifpi.edu.br

Keevyson Sousa Louzeiro

Discente do IFPI Campus Teresina Central
E-mail: catce.20241111mat0004@aluno.ifpi.edu.br

Leia Soares da Silva

Docente do IFPI Campus Teresina Central
E-mail: leia.silva@ifpi.edu.br

RESUMO

Este relato de experiência apresenta as atividades realizadas durante a quarta visita técnica ao CETI Padre Joaquim Nonato Gomes, com uma turma do 9º ano do ensino fundamental, por licenciandos do curso de Matemática do Instituto Federal do Piauí (IFPI), Campus Teresina Central, como parte da disciplina Ciclo Extensionista I-B. A visita teve como objetivo revisar de forma lúdica e participativa os conteúdos de Números e Operações, Álgebra e Funções, por meio da dinâmica "Quiz SAEB", buscando estimular o raciocínio lógico, a cooperação e o interesse dos alunos. Foram utilizados materiais didáticos como sino de mesa, fichas coloridas de E.V.A., folhas A4, pirulitos e caixas de Bis para premiação simbólica. Os resultados evidenciaram o alto engajamento dos estudantes, que participaram ativamente das atividades propostas e avaliaram a experiência positivamente. A ação destacou a importância de metodologias interativas no processo de ensino-aprendizagem, aproximando o conhecimento matemático do cotidiano dos alunos.

Palavras-chave: extensão; ensino; matemática; aprendizagem lúdica; IFPI.

1 INTRODUÇÃO

O ensino da Matemática nas escolas enfrenta desafios significativos relacionados à motivação e ao engajamento dos alunos, sendo com frequência associado a um caráter meramente formal e abstrato. Nesse contexto, a adoção de metodologias ativas e práticas lúdicas, como a gamificação, torna-se uma alternativa estratégica e eficaz para promover uma aprendizagem significativa. Conforme Moran (2018, p. 25), "metodologias ativas permitem aos alunos participarem mais, aprofundarem sua aprendizagem e integrarem a teoria com a prática", o que as coloca como essenciais para a reconfiguração do ambiente escolar.

A extensão universitária desempenha papel fundamental nesse processo, ao integrar teoria e prática, aproximando a instituição de ensino das realidades educacionais da comunidade. Freire (1996) destaca que ensinar é ato de liberdade e diálogo, em que o educador aprende enquanto ensina, ressaltando a importância das vivências concretas na formação docente. Essa troca mútua se alinha a Vygotsky (1998), que afirma que o aprendizado ocorre por meio da interação social, construindo-se coletivamente no diálogo entre professor e aluno.

Neste cenário, a visita técnica ao CETI Padre Joaquim Nonato Gomes foi planejada como parte da disciplina Ciclo Extensionista I-B, com a finalidade de revisar conteúdos matemáticos dos eixos Números e Operações, Álgebra e Funções, de forma participativa. Para tanto, adotou-se a dinâmica "Quiz SAEB", abordagem gamificada que une ludicidade, cooperação e construção coletiva do conhecimento, mobilizando a turma do 9º ano-A para as avaliações externas e validando práticas pedagógicas diferenciadas na formação dos futuros professores de Matemática.

2 ATIVIDADES REALIZADAS

A visita técnica contou com a participação de 22 alunos do 9º ano-A, tendo a dinâmica "Quiz SAEB" como eixo central, inspirada no modelo de perguntas e respostas focadas nos conteúdos de Números e Operações, Álgebra e Funções. Os estudantes foram organizados em quatro grupos, e, a cada rodada, um representante respondia individualmente a uma questão. O primeiro a concluir e tocar o sino de mesa recebia 10 pontos (ficha verde), o segundo 7 pontos (ficha amarela) e o terceiro 5 pontos (ficha vermelha). Após a correção pelo grupo extensionista, apenas respostas corretas mantinham a pontuação.

A participação dos alunos superou as expectativas, evidenciando alto interesse e engajamento. O sino de mesa, inicialmente objeto de curiosidade, tornou-se elemento-chave para a competição saudável e gestão do tempo, funcionando como gatilho para a finalização das resoluções. A inclusão de premiações simbólicas (pirulitos e caixas de Bis) teve papel motivador para que os estudantes buscassem rapidez e precisão nas respostas.

Após cada rodada, muitos alunos se prontificaram a resolver as questões no quadro, e surgiram discussões produtivas dentro dos grupos para validar as estratégias, indicando um ambiente de estudo participativo e colaborativo. A equipe extensionista avaliou que a combinação do formato quiz (gamificação) com os conteúdos do SAEB superou as expectativas, transformando a revisão em uma experiência divertida. A clareza na condução e o ambiente lúdico e participativo foram cruciais para o sucesso da atividade, não sendo identificados pontos críticos para aprimoramento no planejamento, o qual já valorizava a ludicidade no ensino da Matemática (Lopes, 2021).

Os materiais utilizados foram sino de mesa, fichas coloridas de E.V.A., folhas A4, questões impressas, pirulitos e caixas de Bis ofereceram suporte para a execução fluida da dinâmica. A entrega simbólica dos prêmios aos grupos vencedores encerrou a ação em clima de cooperação e alegria, confirmando a eficácia dos recursos pedagógicos criativos. O olhar reflexivo dos licenciandos reforça a percepção de que a motivação extrínseca, mediada pela gamificação, pode ser um poderoso catalisador do interesse intrínseco pela Matemática.

FIGURA 1 - REPRESENTANTES DE CADA GRUPO RESOLVENDO AS QUESTÕES



Fonte: Elaboração dos autores

FIGURA 2 - NOVA RODADA DE QUESTÕES



Fonte: Elaboração dos autores

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de extensão evidenciou que metodologias lúdicas, quando bem planejadas e aplicadas, são ferramentas pedagógicas valiosas no ensino da Matemática. A proposta do "Quiz SAEB" permitiu revisar conteúdos complexos de maneira dinâmica e estimulante, promovendo interação e favorecendo uma aprendizagem significativa. O engajamento dos alunos, manifestado pela ativa participação nas resoluções no quadro e nas discussões em grupos, validou a escolha da gamificação como estratégia de ensino, corroborando o potencial do jogo para gerar envolvimento e aprendizado no contexto matemático (Lopes, 2021).

A prática educativa deve valorizar a curiosidade, o diálogo e a criatividade, elementos presentes nesta ação extensionista, conforme postulados por Freire (1996). Além disso, a vivência contribuiu significativamente para a formação dos licenciandos, que puderam experimentar o papel do professor como mediador do conhecimento, observando a teoria em prática.

A experiência reforça o potencial da gamificação no ensino, campo atual e crescente na Educação (Kishimoto, 2020), indicando caminhos promissores para que futuros professores superem desafios de motivação e envolvimento na área de Exatas. Assim, a visita

técnica cumpriu seus objetivos ao unir ensino, extensão e formação docente, confirmando que atividades interativas e colaborativas fortalecem o processo de ensino-aprendizagem e aproximam a universidade da comunidade escolar.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à professora Leila, pela orientação, apoio pedagógico e dedicação durante todas as etapas do projeto, contribuindo para o crescimento acadêmico e profissional do grupo extensionista. Estendemos nossos agradecimentos à direção, coordenação e professores do CETI Padre Joaquim Nonato Gomes, pela acolhida e parceria produtiva na realização da atividade.

Agradecemos também aos alunos do 9º Ano A, pela participação ativa, entusiasmo e disposição, elementos essenciais para o sucesso da ação. Reconhecemos o papel do Instituto Federal do Piauí (IFPI), Campus Teresina Central, por incentivar projetos que aproximam o ambiente acadêmico das escolas públicas. Por fim, agradecemos a todos os colegas e integrantes do grupo extensionista, cujo comprometimento e espírito de equipe possibilitaram a concretização deste trabalho.

REFERÊNCIAS

- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. 12. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2020.
- LOPES, Celi Aparecida. **A gamificação no ensino de Matemática: engajamento e aprendizagem**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2021.
- MORAN, José. **Metodologias ativas e o Ensino Fundamental**. São Paulo: Penso, 2018.
- VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.