

## PROJETO QUEM SABE ENSINA: EXPERIÊNCIA COM A MATEMÁTICA LÚDICA NA ESCOLA PROFESSORA MARIA AUGUSTA RUSSO DOS SANTOS

Francisco Gilvan Barbosa Da Rocha<sup>1</sup>  
Rita De Cássia Vieira Costa<sup>2</sup>  
Francisco Antonio Pereira Dos Santos<sup>3</sup>  
Garden Kílvia Moraes Franco<sup>4</sup>  
Assis Anderson Ribeiro Da Silva<sup>5</sup>

### RESUMO

A presente pesquisa objetiva socializar a iniciativa da Secretaria Municipal da Educação de Redenção - CE - Programa Aprendizes Criativos, através das ações do Projeto de Extensão: Quem Sabe Ensina, parceria com a Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB). O relato de experiência refere-se ao período letivo de 2024, no lócus EMEF Professora Maria Augusta Russo dos Santos, em que bolsistas da Licenciatura contribuíram em garantir a melhoria nos índices de aprendizagem (leitura e escrita) e principalmente de Matemática básica dos/as estudantes pertencentes a rede pública municipal. A escola é um polo da implementação do tempo integral, na Sede, para 8º e 9º anos, mas também atende a modalidade regular para 6º e 7º anos do Ensino Fundamental. A instituição possui 444 estudantes matriculados, um público-alvo diverso e oriundos de várias localidades, serras e zonas rurais, além da Sede de Redenção - CE. O trabalho pedagógico desenvolvido na escola, a partir do projeto, focaram nas vertentes de teoria e prática através de atividades lúdicas com intenção e objetivos em contribuir para o desenvolvimento de aprendizagens básicas ainda não consolidadas, competências e habilidades fundamentais da/na trajetória escolar. A ludicidade na Matemática é um contraponto para o ensino bancário, em que a/o professor/a é a/o detentor/a do conhecimento. O objetivo principal na presente experiência foi proporcionar um atendimento personalizado, a partir das dificuldades mapeadas de cada estudante, que predominantemente referiram conteúdos básicos das quatro operações: soma, subtração, multiplicação e divisão, resgatando conceitos de séries anteriores necessários para o nivelamento em competências mais avançadas da aprendizagem. A experiência empenhou-se em contextualizar e trazer as realidades do público atendido para tratar de conceitos simples através da Matemática lúdica, elementos e situações do dia a dia, estimulando, assim, as/os estudantes a realizarem atividades dinâmicas que representavam suas ideias, experiências de vida em casa, rua, comunidade, ou até mesmo do convívio diário com suas/seus colegas, reforçando de maneira prática o conteúdo abstrato, e de maneira simples, em um movimento de transposição didática. Em considerações finais a Matemática lúdica da presente experiência contribuiu para a recomposição da aprendizagem a partir da estratégia lúdica dos jogos, resgatou a auto-estima de compreender o conteúdo de sala, potencializou habilidades matemáticas das/os estudantes, proporcionou interações nas dinâmicas envolvidas e nas práticas de resoluções de problemas, culminando na aprendizagem significativa.

**Palavras-chave:** Matemática lúdica; Recomposição da aprendizagem; Ensino Fundamental.

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Ceará, Discente, gilvanbrro@gmail.com<sup>1</sup>

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Ceará, Discente, ritavieira110@gmail.com<sup>2</sup>

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Ceará, Discente, franciscoantoniosotnas@gmail.com<sup>3</sup>

Prefeitura Municipal de Redenção, Secretária Municipal da Educação, Docente, gardenk25@gmail.com<sup>4</sup>

Prefeitura Municipal de Redenção, Secretária Municipal da Educação, Docente, assis\_anderson@yahoo.com.br<sup>5</sup>