



**11ª Jornada Científica e
Tecnológica do IFSULDEMINAS**

**& 8º Simpósio de
Pós-Graduação**

TORTA NA CARA: uma proposta para intervenção escolar

Aline G. LEAL¹; Eliel S. da SILVA²; Marco A. P. JUNIOR³; Ester do C. O. PALOMO⁴; Denise de L. RANIERI⁵; Antônio do N. Gomes⁶;

RESUMO

A intervenção escolar, prevista no calendário escolar da rede estadual mineira, tem como principal objetivo sanar dúvidas ou preencher lacunas de conteúdos que os alunos apresentam dificuldade. Como na forma “tradicional” de ensino os alunos não aprenderam a matéria, acreditamos que o professor deve inovar na hora de trabalhar com a intervenção, nesse sentido os alunos bolsistas do PIBID desenvolveram uma gincana de “torta na cara” afim de trabalhar de uma forma diferenciada. Para esta atividade foram elaboradas perguntas com conteúdos trabalhados nesse ano letivo e anos anteriores em que os alunos apresentavam mais dúvidas, bem como as operações básicas e problemas de interpretação de texto. O trabalho foi desenvolvido de forma lúdica, o que nos possibilitou perceber o desempenho dos alunos.

Palavras-chave: Jogo; Aprendizagem; Matemática; PIBID.

1. INTRODUÇÃO

A Intervenção Pedagógica é uma ação prevista em calendário escolar e tem como principal objetivo sanar a defasagem dos alunos com dificuldades em conteúdos já abordados. Para aqueles que não apresentam dificuldades a intervenção vem como uma atividade de fixação, facilitando o seu desenvolvimento educacional.

As atividades de entretenimento são características ao homem nas mais diversas culturas. Razão pela existência de uma grande variedade de jogos que somam desafios com prazer.

“Os jogos na educação matemática têm como objetivo facilitar a interpretação de situação problema no aprendizado do aluno” (GRANDO,1995).

Segundo (Huizinga,1990), o jogo “é como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo (...) é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”.

¹ Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: alinegleyciele@hotmail.com

² Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: eliel.santana@hotmail.com.

³ Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: marcoapuccij@gmail.com.

⁴ Professora, E.E. Coronel Paiva. E-mail: esterpalomo@yahoo.com.br

⁵ Orientadora PIBID, E.E. Coronel Paiva. E-mail: dematem@hotmail.com

⁶ Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: antonio.gomes@ifsuldeminas.edu.br

Em conformidade com as normas, dos novos parâmetros curriculares nacionais (PCN's) as atividades com jogos podem constituir um significativo recurso pedagógico já que:

“Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e buscas de soluções. Propiciam, a simulação de situações problema que exigem soluções vivas e imediatas o que estimula o planejamento das ações”. (MEC,1998: P.47)

Trabalhando com esses conteúdos que já foram abordados interdisciplinarmente, possibilita detectar a dificuldade em um determinado ponto não compreendido pelo aluno, fazendo algo diferente para que ele consiga avançar com mais clareza com o conteúdo aplicado.

2. MATERIAL E MÉTODO

A escola se encontrava em período de intervenção, participando do cotidiano escolar nós pibidianos, a coordenação e as professoras correspondentes às turmas, após uma reunião, ficou decidido que no dia 02 de julho de 2019 seria aplicado o desafio torta na cara como complemento a intervenção.

O espaço utilizado para a realização da atividade foi no ginásio da Escola Coronel Paiva. Contando com a participação dos alunos do turno da manhã das séries de 8º e 9º anos, os bolsistas do PIBID Aline, Eliel e Marcos e as Professoras Denise e Ester. Para a criação dessa atividade foram utilizados os seguintes materiais:

- Chantili;
- Pratinhos plásticos;
- Toalha para limpeza;
- Papel;
- Caneta;
- Campainha;
- Caixa de perguntas

No dia o desenvolvimento da atividade prosseguiu dessa forma: descia para o ginásio uma sala por vez no período de 50 minutos, seguindo o calendário da escola.

Cada turma foi dividida em duas equipes e em cada rodada, apenas dois alunos disputavam as perguntas que eram sorteadas por um dos bolsistas ou pela professora, para ter direito a resposta o aluno devia apertar a campainha e assim teria 30 segundos para responder podendo utilizar de papel e caneta caso não conseguisse responder de cabeça, ao aluno vencedor da rodada, aquele que não levou tortada, ficava esperando o fim deste primeiro momento.

No segundo momento disputaram apenas os que acertaram em suas respectivas rodadas, e assim consecutivamente disputavam até ficar apenas um “cara limpa”. Na caixa de perguntas

colocamos “o coringa” (um papel em branco), que ao sorteado fazia com que ambos levavam uma torta na cara.

Todas as perguntas foram planejadas de forma que os alunos realizassem o cálculo mental, sendo abordado os conteúdos básicos em que as dificuldades em sala de aula eram constantes.

Como exemplo de pergunta fáceis podemos citar o cálculo mental envolvendo as operações básicas, no entanto, percebemos que os alunos apresentaram mais dificuldades em resolver as subtrações, sendo esta operação a que apresentou mais erros.

As perguntas consideradas como difíceis pelos alunos, foram as que envolveram problemas com um texto maior, e questões que envolviam frações, por exemplo a questão 6 e 38:

Questão 6: Lucas coleciona carrinhos, para organizar colocou 9 carrinhos em cada uma das 4 prateleiras da estante de seu quarto. Quantos carrinhos estão na estante? R: 36

Questão 38: Se dividimos uma pizza em 8 partes iguais e resolvo comer 3 partes, quantas partes vão restar da pizza? Responda em forma de fração. R:5/8

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao realizarmos esta atividade, inicialmente, objetivamos melhorar o aprendizado visando alguns conteúdos fundamentais e de maior dificuldade para os alunos na disciplina de matemática, porém através da intervenção podemos perceber que o alcance da atividade fora mais além, atingindo aos professores envolvidos nas suas práticas de ensino e também a nós pibidianos como coparticipantes do plano de aula e de todo o processo da montagem e aplicação da gincana.

Possibilitou também proporcionar ao aluno um momento de aprendizagem fora do ambiente da sala de aula, interagindo com a matemática através de momentos mais descontraídos, mostrando que é possível se aproximar mais da disciplina, apontada por muitos como difícil.

A pesar dos alunos apresentarem dificuldades para responderem perguntas básicas, foi possível perceber a alegria presente no olhar de cada um após o término da gincana, principalmente enquanto comentavam sobre como foi legal a atividade, fazendo com que pudessem aprender matemática de maneira divertida.

Figura 1 – Alunos do 8º ano levando tortada



Fonte: Acervo dos autores, 2019.

Figura 2 - Alunos do 9º levando tortada



Fonte: Acervo dos autores, 2019.

4.CONCLUSÕES

No início alguns alunos recusaram-se a participar, mas logo em seguida foi notório o interesse dos alunos, pois ao perceberem o desenvolvimento da gincana, aqueles que se recusaram acabaram cedendo e participando.

O evento possibilitou uma grande aproximação dos pibidianos com os alunos, uma conquista muito satisfatória, haja vista que até então os pibidianos eram vistos apenas como estagiários que acompanhavam o professor em sala de aula.

Sentimos que este tipo de interação seja muito benéfico para o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que, conseguimos vivenciar as principais dificuldades dos alunos e tentar saná-las de uma forma mais significativa.

Podemos dizer que esta intervenção pedagógica com a gincana de torta na cara foi benéfica para todos e em todos os sentidos, desde a aprendizagem dos conteúdos trabalhados por parte dos alunos quanto a aproximação que foi criada com os mesmos.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES), pela bolsa PIBID concedida e a Escola Estadual Coronel Paiva por possibilitar o desenvolvimento do programa.

REFERÊNCIAS

- GRANDO, R. C. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. 239f. Dissertação (Tese de Doutorado) - Universidade Federal de Campinas - Faculdade de Educação. Acesso em 2019
- HUIZINGA, J. H. Ludens - O jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. 4ª ed. São, 1990. Acesso em 2019
- MEC – Ministério da Educação – Secretaria de Educação Fundamental - PCN's Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998. Acesso em 2019.