

GINCANA: uma ferramenta para o aprendizado da Matemática

FONSECA, Fernanda Souza¹

NUNES, Odete Machado²

DIAS, Olino Roger Kuffener³

STAMBERG, Cristiane da Silva⁴

Resumo: O relato de experiência apresenta as atividades desenvolvidas em uma gincana interdisciplinar, com ênfase em Matemática, na EMEF Vicente Goulart, no município de São Borja, RS, desenvolvida no segundo semestre de 2014, com alunos de sexto ao nono ano. Esse projeto de educação matemática vem ao encontro do dia da matemática, que é feito uma vez ao mês na escola. Essa atividade prioriza a utilização de jogos e atividades diferenciadas, por ter sido um dos recursos pedagógicos que tem alcançado bons resultados entre os alunos. Buscamos objetivar o ensino da matemática de forma ampla, diferenciada e lúdica, promovendo a integração dos alunos, bem como com as relações entre disciplinas. A I Gincana da Matemática alcançou resultados positivos, pois foi possível constatar grandes habilidades que nossos alunos possuem, como participação, entusiasmo e criatividade. Temos a convicção de que desta forma nossos alunos aprendem mais e com prazer. Assim, podemos atentar às suas dificuldades através de atividades que são do interesse deles, sanando suas dúvidas e maximizando o conhecimento, que é nosso foco principal.

Palavras-chave: Matemática; Gincana; Aprendizado.

Introdução

A I Gincana da Matemática da Escola Municipal de Ensino Fundamental Vicente Goulart contou com a participação dos alunos bolsistas Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) que cursam a Licenciatura em Matemática no Câmpus São Borja do Instituto Federal Farroupilha. Na gincana foram programadas atividades diferenciadas, desenvolvidas no mês de setembro de 2014. As várias tarefas entregues aos alunos antecederam um mês da culminância do projeto, pois o objetivo principal da gincana foi promover a integração dos alunos,

¹ Bolsista do PIBID Subprojeto de Matemática- Câmpus São Borja do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: nanda1988_sf@hotmail.com

² Bolsista do PIBID Subprojeto de Matemática- Câmpus São Borja do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: Odete.machado@live.com

³ Bolsista do PIBID Subprojeto de Matemática- Câmpus São Borja do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: orogerkd@hotmail.com

⁴ Coordenadora de área do PIBID Subprojeto de Matemática- Câmpus São Borja do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: cristiane.stamberg@iffarroupilha.edu.br

com base na interdisciplinaridade, priorizando a ênfase em Matemática. Também a busca pelo conhecimento, incentivo ao aluno ser pesquisador, demonstrando a criatividade e potencial. Buscamos com isso, melhorar o aprendizado e convivência entre os alunos de nossa escola. Para todo esse processo, saímos da sala de aula, explorando novos ambientes da escola e encaramos novos desafios, tais espaços fundamentais aos futuros docentes da Matemática, sendo de extrema importância essa nova visão para o aprendizado, tanto para nós, como para os alunos, que ficaram tão satisfeitos quanto nós com os resultados obtidos. Conforme cita Libâneo, 1994, a interação professor/aluno possibilita um melhor aprendizado.

A interação professor/aluno é um aspecto fundamental da organização, tendo em vista alcançar os objetivos do ensino: transmissão e assimilação dos conhecimentos, hábitos e habilidades. Entretanto, esse não é o único fator determinante da organização do ensino, razão pela qual ele precisa ser estudado em conjunto com outros fatores, principalmente de aula (atividade individual, atividade coletiva, atividade em pequenos grupos, atividade fora da classe, etc) (1994, p. 249).

Desenvolvimento

O projeto da I Gincana da Matemática trabalhou conjuntamente com as disciplinas de Arte, Português, Educação Física e Ciências, promovendo uma interação das áreas do saber. A partir desse pensamento, partimos para a elaboração das tarefas, antecedendo um mês da culminância do projeto. A cada semana, os líderes deveriam cumprir uma tarefa, as quais eram propostas durante vários momentos pelos professores da escola e alunos bolsistas do Pibid. Dessa forma, as equipes acumulavam pontos. O esforço para alcançar objetivos, através da competitividade faz com que nossos alunos se motivem e aprendam mais e melhor, superando obstáculos tanto cognitiva como emocionalmente, conforme cita Kishimoto,

As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivo quanto emocionais. Estando mais motivados durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente (1996, p. 96).

Na fase de preparação, tivemos as seguintes tarefas:

- Convocar 4 alunos, os que tem espírito de liderança e indicá-los a estarem a frente das equipes. Quatro equipes, com no mínimo 15, no máximo 38 alunos.

- Cada líder de equipe deverá ter um vice-líder, para ajudá-los nas tarefas.
- Cada equipe deverá contar com a ajuda de 2 professores, 2 pais e 1 funcionário para fazer parte da comissão organizadora de cada equipe.
- Cada equipe deveria arrecadar alimentos não perecíveis.
- Cada equipe deverá juntar materiais recicláveis como plástico e latinha de refrigerante para pontuação da gincana.
- Foi cobrada de cada equipe também, a participação nas oficinas de reforço nas quintas-feiras, objetivando maior aprendizado dos alunos e consequentemente, pontuação por esta tarefa.
- Cada equipe criou um logotipo(desenho) que foi postado na fanpage Projeto Matemática(<https://www.facebook.com/meuspropriostextossimsaomeus?ref=hl>) para ser votado pelos internautas. O logotipo mais votado, ganhou maior pontuação. Foi atribuído pontuação aos outros respectivos logotipos de acordo com a colocação.
- Cada equipe deveria criar um rap ou funk da Matemática, em forma de paródia. Cada um deve ter sua letra e ritmo próprio, para ser apresentado no dia da gincana.
- A participação no Desfile de 7 de setembro também contou pronto para as equipes, ou seja, quanto maior a participação da equipe, maior pontuação.
- Cada equipe deverá criar seu grito de guerra para ser apresentado no dia da gincana.
- Cada equipe deveria ter nome e deveriam ter uma identificação comum a todos os componentes, seja camiseta, boné ou faixa.
- As equipes deveriam escolher uma menina de cada equipe para participar da rainha da gincana.

Nessa fase de preparação, duas equipes desistiram. Juntaram-se às outras duas que sobraram, então ficaram duas equipes com mais alunos. Os nomes das equipes foram: Xeque-mate e Students crazy.

Conforme as tarefas iam sendo entregues, podíamos notar o empenho e disposição das equipes no cumprimento das tarefas. Algumas em particular, foram de grande importância: Como a arrecadação de alimentos, que possibilitou que muitas famílias da própria escola fossem beneficiadas.

Com os materiais recicláveis, podemos vendê-los e arrecadar verba para a aquisição de materiais pedagógicos para trabalhar em sala de aula. Com o intuito de ajudar famílias da própria escola e com a compra de jogos para os alunos, eles se envolveram bem mais com essas tarefas.

Outra tarefa que teve muito sucesso foi a do logotipo. Podemos constatar as tecnologias como aliada à educação. A internet foi uma ferramenta de grande relevância para esse processo da escolha do logotipo. E com 248 curtidas, a equipe Xequemate ganhou essa tarefa e acumulou 200 pontos. A equipe Students Crazy ficou com o segundo lugar, com 173 curtidas e acumulou 50 pontos. O logotipo escolhido foi utilizado para a confecção das medalhas e a tudo que dissesse respeito à gincana.

Para a culminância do projeto, foram arrecadados brindes para serem sorteados entre os participantes da gincana. Tarefas propostas para o dia da gincana:

- 1) Apresentação das equipes com o grito de guerra.
- 2) Corrida de dupla: Cada equipe com dois componentes, irá correr um ao lado do outro, com os seus pés interligados. Ao final da corrida responderá: Qual o produto da idade dos dois?
- 3) Mini circuito: Corrida do saco, caixinhas com cadeados e perguntas, para serem respondidas ao final da corrida. Dois componentes de cada equipe participaram, vencida quem respondesse certo as perguntas correspondentes às caixinhas, que deveriam ser abertas, eliminando os cadeados e pulando dentro do “saco” até o final.
- 4) Quem chega lá? Um painel com 9 perguntas para cada componente, no total, 18 perguntas. Quem chegava ao final, respondia o máximo de perguntas que pudesse. As perguntas envolviam as 4 operações e questões da própria gincana.
- 5) Apresentação da paródia Matemática (analisado pelos jurados a caracterização, ritmo, letra) e escolha da rainha das equipes.
- 7) Torta na cara. Dois alunos, um de cada equipe, por vez, com perguntas de Matemática.

Abaixo alguns momentos da Gincana:



Figura 1 – Fotos da gincana e medalha.

O projeto em questão desenvolveu as habilidades de nossos alunos, foi uma importante ferramenta para o processo ensino/aprendizagem, de uma forma prazerosa e lúdica, conforme cita Piaget, 1998.

A criança que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais e etc. É pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações comumente obtidas como maçantes (1998, p.159).

Considerações finais

Obtivemos êxito com o projeto, pois conseguimos reunir várias disciplinas, fazer com que nosso aluno aprendesse mais e melhor com as tarefas propostas. Foi muito válido para os alunos também, uma vez que são os pioneiros da Gincana na escola. Foi uma manhã divertida, onde brincamos e fizemos parte da construção do conhecimento, pois é uma troca de experiências. A equipe Xeque-mate venceu, com mais de 8.000 pontos. Enquanto a equipe Students crazy ficou em segundo lugar, com mais de 4.000 pontos. Independente de quem ganhasse, todos são vencedores, pois trabalharam em prol de um objetivo maior: ensino e aprendizagem. Para nós alunos acadêmicos da Licenciatura em Matemática e pibidianos, só temos a ganhar com essa experiência enriquecedora, uma vez que há a troca de saberes.

Referências

- LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** São Paulo: Cortez, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko (org): **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 1996.

SEMINÁRIO INSTITUCIONAL DO PIBID IF FARROUPILHA: Arquitetando saberes e fazeres da/na docência

18 de novembro de 2014 | Local: Câmpus São Vicente do Sul



PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro. Forense Universitária, 1988.