



III SEMANA DA MATEMÁTICA DO IFES/VITÓRIA

Vitória, 12 a 14 de novembro de 2013

GINCANA DA MATEMÁTICA

Luan Martins de Oliveira;
Universidade Federal de Viçosa
luan.martins@ufv.br

Palavras-Chave: Gincana, PIBId, Raciocínio, Integração

Financiamento: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

INTRODUÇÃO

A Escola Municipal Coronel Antônio da Silva Bernardes (CASB) em conjunto com o coordenador e os bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID - UFV), da área de matemática, procuram fazer do processo ensino e aprendizagem algo interessante e significativo, com a participação ativa dos alunos. Tendo como princípio básico colocar mais vida na escola, buscando desenvolver um ensino de qualidade, de forma lúdica, valorizando o trabalho em equipe para que a aprendizagem seja mais útil ao aluno, ampliando suas experiências e fazendo com que o processo de ensino seja dotado de significados e muito mais alegre. Considerando que a Gincana será realizada com os alunos do Ensino Fundamental, propõem-se atividades que possam envolvê-los, levando em consideração a maturidade e o desenvolvimento intelectual do aluno, propiciando oportunidades para desenvolver a criatividade, o raciocínio lógico, a capacidade de análise, formulação de hipóteses e elaboração de estratégias para resolução de problemas, criando também oportunidades de observação, valorizando a interação entre aluno/aluno, entre professor/aluno e o trabalho coletivo. Pretendemos nesse trabalho desenvolver atividades de modo que a matemática venha a ser vista pelos alunos, do ensino fundamental, como um conhecimento que pode favorecer a ampliação do seu raciocínio e de sua imaginação, apropriando-se dos conteúdos estudados em sala de aula para a solução de problemas em uma gincana de matemática. Além disso, pretendemos: Promover o ensino de matemática de forma significativa e prazerosa; Estimular o trabalho em equipe; Motivar a participação do aluno nas atividades propostas pela escola; Integrar os alunos, incentivando-os a competir com espírito de fraternidade; Ampliar a troca de conhecimentos e vivências; Propiciar atividades lúdicas para o desenvolvimento dos conteúdos matemáticos; Resolver diversos problemas matemáticos envolvendo conteúdos já vistos dentro da sala de aula; Resolver situações em jogos competitivos utilizando regras, instruções, definições, deduções e utilização de normas; Despertar o interesse pela disciplina de matemática.

METODOLOGIA

As atividades da Gincana da Matemática foram divididas da seguinte forma: Atividades para mural: São atividades semanais dispostas no mural da matemática, são desafiadoras e elaboradas com nível de dificuldade que exige pensamento, reflexão e resolução fora do ambiente escolar, tendo a resposta ou resultado do desafio; Atividades relâmpagos: Atividades que exigem compreensão, raciocínio e resposta rápida; Atividades para execução: Atividades dinâmicas que exigem conhecimento, velocidade, espírito de equipe e mobilização estratégica de equipe. No dia da culminância, a atividade ocorrerá da seguinte forma: Serão elaborados em cada equipe sete grupos

com quatro pessoas em cada grupo. Cada um desses grupos terão uma numeração específica decidida pela equipe, por exemplo, grupo um, grupo dois, e assim por diante. Por conseguinte todos os grupos que possuírem a numeração um disputarão uma corrida dinâmica, de modo análogo acontecerá com os outros grupos de cada equipe. Essa corrida dinâmica ocorrerá de forma que os alunos respondam algumas questões de matemática que estarão espalhadas na escola em sete lugares, e para que os alunos cheguem nesses pontos eles terão que desvendar alguns enigmas que os levaram até elas; Tarefa social: arrecadação de alimentos não perecíveis e arrecadação de itens de higiene; Equipe mais animada: No dia da culminância será avaliada a animação de cada equipe através: de suas músicas, coreografia entre outros.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A proposta de melhorar o ensino de matemática através de uma gincana foi bem recebida pelos alunos. A maior parte dos alunos participaram amplamente das atividades propostas com muita eficiência, agilidade e com um grande espírito competitivo. Com isso a gincana gerou alguns importantes resultados:

- ✓ Proporcionou integração entre alunos, professores e funcionários;
- ✓ Abriu portas para realização de outros projetos dentro da escola;
- ✓ Ampliou a troca de conhecimentos e vivências;

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Gincana abriu possibilidades de abordar e explorar os conteúdos normalmente ensinados de forma mecânica em uma forma contextualizada e dinâmica, pois nestes ambientes a interação com os alunos é diferenciada. Cabe, a nós profissionais da educação enxergarmos este tipo de atividade como uma alternativa viável de ensino e integração entre o corpo docente e discente para além da plataforma tradicional, entrando em um sistema de ensino mais dialógico e prazeroso para os alunos.

REFERÊNCIAS

ALVES, E. M. S. A ludicidade e o ensino da Matemática: uma prática possível. Campinas: Papyrus, 2001;

BRASIL, MEC. Secretaria do Ensino Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática. Terceiro e Quarto ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1998;

XAVIER, O.S. & FERNANDES, R. C. A. A Aula em Espaços Não-Convencionais. In: VEIGA, I. P. A. Aula: Gênese, Dimensões, Princípios e Práticas. Campinas: Papyrus Editora. 2008.