

MATEMÁTICA COM EMOÇÃO: UMA DINÂMICA COM “TORTA NA CARA”

BAPTISTA, L. P.¹, ALMEIDA, R. M.², DA LUZ, F. A.³, NISXOTA, D. A. F.⁴, SONZA, A. P.⁵

¹ Universidade Federal do Pampa – Bagé – RS – Brasil – lisiane.baptista.aluno@unipampa.edu.br

² Universidade Federal do Pampa – Bagé – RS – Brasil – rodrigo.almeida.aluno@unipampa.edu.br

³ Universidade Federal do Pampa – Bagé – RS – Brasil – francineluz.aluno@unipampa.edu.br

⁴ Universidade Federal do Pampa – Bagé – RS – Brasil – denicenixota@unipampa.edu.br

⁵ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – alinesonza@ifsul.edu.br

RESUMO

O presente trabalho é um relato de uma atividade desenvolvida por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) - subgrupo Matemática, que atuam no Campus Bagé do Instituto Federal Sul-riograndense, durante a gincana estudantil da instituição. O objetivo central da atividade foi trazer desafios matemáticos para o ambiente competitivo que uma gincana proporciona de maneira descontraída e divertida. A dinâmica "Torta na Cara" foi escolhida como ferramenta por ser capaz de estimular o raciocínio lógico e a agilidade cognitiva e, ao mesmo tempo, abordar conceitos importantes de maneira lúdica. A metodologia baseou-se em princípios da gamificação, onde os estudantes foram desafiados a resolver problemas matemáticos e silogismos no menor tempo possível, enquanto a ludicidade atuou como elemento motivador proporcionando um engajamento coletivo dos estudantes. Os resultados se mostraram bastante positivos demonstrando que a pressão competitiva saudável da gincana, aliada ao reforço positivo da brincadeira, potencializou a concentração e a capacidade de tomada de decisão dos discentes. Além disso, a atividade proporcionou aos pibidianos uma experiência prática de transposição didática, evidenciando que o ambiente não formal de ensino é um espaço fértil para a inovação pedagógica. Sendo assim, a inserção de atividades práticas no cotidiano escolar é capaz de tornar o processo de aprendizagem dinâmico, inclusivo e significativo no contexto da educação profissional e tecnológica.

Palavras-chave: Matemática, PIBID, gamificação.

1 INTRODUÇÃO

A busca por estratégias metodológicas que sejam capazes de superar práticas de ensino tradicionais tem se tornado um pilar fundamental na formação docente, especialmente no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Paulo Freire (1996) traz a ideia de que “a educação exige uma reflexão crítica

sobre a prática, onde o ensinar não se esgota na transmissão de pacotes de dados, mas na criação de possibilidades para a sua própria produção ou construção”. Nesse sentido, a gincana estudantil do IFSul Campus Bagé configura-se como um espaço de educação não formal propício para a implementação de metodologias ativas, além de possibilitar uma maior integração entre alunos e entre alunos e professores.

A gincana do campus Bagé do IFSul é um momento de integração e interação social entre as turmas de ensino médio integrado que acontece anualmente em comemoração ao aniversário do campus. Aguardada com muita expectativa pelos alunos dos cursos integrados, a gincana envolve tarefas das mais diversas áreas e modalidades e, entre elas, uma das atividades propostas pela área da matemática foi uma dinâmica adaptada a partir do conhecido jogo de humor de perguntas e respostas “torta na cara”.

Para dar o embasamento teórico necessário à construção e desenvolvimento da atividade, pode-se citar a perspectiva sócio interacionista de Vygotsky (1991), que menciona que o desenvolvimento cognitivo é fruto da interação social mediada. Nesse sentido, a gamificação no contexto educativo utiliza elementos de jogos para engajar pessoas, incentivar a ação e promover a aprendizagem e a resolução de problemas. A presente proposta apresenta-se como uma ferramenta capaz de articular a matemática com a ludicidade e a competição saudável além de possibilitar uma aproximação da área com o universo dos discentes e seus interesses, ao mesmo tempo em que proporciona aos bolsistas do PIBID uma experiência real de transposição didática e gestão de grupo.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

A atividade realizada na gincana estudantil do IFSUL, Campus Bagé, foi organizada e mediada pelos bolsistas do subgrupo da matemática do PIBID, com acompanhamento da supervisora da escola, tendo sua proposta metodológica fundamentada nos princípios da gamificação por meio de elementos de jogos e da competição saudável.

A dinâmica aplicada recebeu o nome de “Torta na Cara”, sendo inspirada em jogos de perguntas e respostas de raciocínio lógico matemático. Inicialmente, os estudantes foram organizados em duas fileiras, por sorteio, sendo um representante de cada turma participante da competição. Em seguida dois alunos, um de cada fila, se aproximavam da área de competição e ficavam frente a frente. Entre eles foi colocada uma campainha sino que, após a leitura do desafio e o sinal, o aluno que acertasse a campainha sino primeiro

tinha o direito de responder. Caso o aluno acertasse a resposta, ganhava um adesivo que consistia em uma bolinha verde para ser colada no peito, mas caso errasse, ganhava a torta na cara e um adesivo de bolinha vermelha no peito. As duplas iam se alternando para jogar e a regra possibilita que o aluno que conseguisse duas bolinhas verdes, em sequência, ganhava a pontuação máxima da tarefa na gincana. Da mesma forma, duas bolinhas vermelhas em sequência eliminavam o estudante da competição sem pontuar. Caso o aluno não tocasse a campainha na sua vez de jogar, recebia um adesivo amarelo para indicar que não estava pontuando na rodada.

Para realização da dinâmica foram utilizadas folhas com as perguntas e respostas para os mediadores da atividade, com exemplo de perguntas como “Se um médico leva um minuto para aplicar uma vacina, quanto tempo leva dez médicos para aplicar dez vacinas?”, “Quantos centímetros tem dois metros?”, sendo em formato de raciocínio rápido, que consistiu em simplificar conceitos teóricos de lógica e matemática em perguntas práticas do cotidiano, facilitando a compreensão e o aprendizado dos participantes, além de bolinhas adesivas nas cores verde, vermelha e amarela, cronômetro para marcar o tempo máximo para cada desafio, campainha sino para identificar quem responderia a pergunta primeiro e spray em aerossol, também conhecido como “espuma de carnaval” ou “espuma da alegria”, em pratos descartáveis para simular as tortas. Todo processo foi conduzido de forma organizada e supervisionada, garantindo um ambiente agradável, respeitoso e participativo.

Durante o desenvolvimento da atividade, foram observados aspectos como o nível de interesse, participação dos estudantes, agilidade na resolução das questões e o envolvimento coletivo na dinâmica.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo “torta na cara” foi uma das tarefas da gincana de aniversário do campus Bagé do IFSul. A gincana é uma atividade que faz parte das comemorações de aniversário do campus e acontece anualmente na instituição. Aguardada ansiosamente por estudantes e, também por servidores docentes e técnicos que se envolvem na sua organização e realização, a gincana faz parte do calendário letivo e tem, em média, quatro dias de duração com tarefas que envolvem diferentes áreas, modalidades esportivas e habilidades.

Na dinâmica “torta na cara” os alunos precisavam responder desafios matemáticos e, quando a resposta estava errada, o adversário poderia aplicar a penalidade da “torta na cara”, ou seja, poderia sujar o rosto do adversário usando o pratinho descartável com a espuma. A proposta do jogo era trabalhar conteúdos matemáticos de uma forma divertida e diferente, incentivando a participação dos alunos.

Durante a realização da atividade, foi possível perceber que os estudantes se envolveram bastante. Atentos às perguntas, demonstraram interesse em acertar as respostas para que pudessem pontuar na gincana e não levar a “torta na cara”. Também foi possível observar um clima de competição saudável entre os participantes, o que tornou a dinâmica ainda mais animada.

A atividade foi bem recebida pelos alunos, que participaram com entusiasmo e interação. Além de estimular o raciocínio matemático, a dinâmica também proporcionou um momento de descontração dentro do ambiente escolar. Isso contribuiu para que os alunos se sentissem motivados a participar da gincana.

Dessa forma, os resultados da atividade foram positivos, pois a dinâmica conseguiu envolver os alunos e tornar o momento mais dinâmico e participativo, além de demonstrar que atividades lúdicas podem ser uma boa estratégia para trabalhar a matemática de maneira interessante e atrativa para os estudantes.

Para finalizar a análise desses elementos permitiu compreender, de forma qualitativa, como a utilização de práticas lúdicas e metodologias ativas podem contribuir para a aprendizagem matemática.



Fonte: Próprio autor



Fonte: Próprio autor

4 CONCLUSÃO

A execução da atividade "torta na cara" durante a gincana do campus Bagé do IFSul demonstrou que a integração entre conteúdos e a prática pode ser uma estratégia eficaz para o desenvolvimento de habilidades e do raciocínio lógico. Os resultados evidenciaram que o ambiente de competição, quando mediado por uma organização pedagógica clara, é capaz de elevar os níveis de concentração e participação dos estudantes, superando barreiras emocionais comumente associadas à matemática e à lógica. Quando perguntados sobre a dinâmica, os alunos responderam de forma positiva e suas ações e postura demonstraram uma excelente receptividade ao longo do desenvolvimento da proposta. E em relação aos pibidianos, futuros professores de matemática, a experiência foi determinante para a compreensão de que a prática docente deve ser adaptável e criativa.

A transposição didática ocorrida na gincana reforçou a ideia de que o saber científico pode ser acessível e prazeroso sem perder seu rigor. Conclui-se, portanto, que o uso da gamificação e de atividades práticas no cotidiano escolar fortalece o vínculo entre o aluno e o conhecimento, consolidando-se como uma ferramenta indispensável para uma educação profissional e tecnológica que visa à formação integral e humana do sujeito.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

CHEVALLARD, Yves. **A transposição didática**: do saber sábio ao saber ensinado. Tradução de Claudia Rais. Grenoble: Pensamento, 1991.