



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS GERAIS

## DADOS DA ATIVIDADE

<b>Grande Área</b>	MATEMÁTICA
<b>Área Específica</b>	GEOMETRIA, ÁLGEBRA E ARITMÉTICA
<b>Nome da Atividade</b>	ATIVIDADE DE INTERVENÇÃO (JOGO DE TORTA NA CARA)
<b>Autores</b>	ELIEL SANTANA DA SILVA; ALINE GLEYCIELE LEAL; MARCO ANTÔNIO PUCCI JUNIOR; ESTER COUTO OLIVEIRA PALOMO; DENISE DE LIMA RANIERI.
<b>Instituição</b>	IFSULDEMINAS – <i>campus</i> Inconfidentes
<b>Modalidade de Ensino</b>	BÁSICA (ENSINO FUNDAMENTAL)

## SOBRE A ATIVIDADE

### 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”.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS GERAIS

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.

## Objetivo

Objetivo geral: Retomar conteúdos em que os alunos apresentam dificuldades.

Objetivos específicos: Melhorar o desempenho do alunos; estimular o pelos conteúdos de matemática; identificar as principais dúvidas referente as conteúdos já estudados; desafiar os alunos com questões matemáticas.

## Regras e/ou Procedimentos

- 1- A Sala será separada em dois grupos, em cada rodada o grupo terá um representante que deverá responder uma pergunta.
- 2- Para responder a pergunta o aluno deverá tocar primeiro no instrumento que fará barulho, assim ganhará o direito a resposta o mesmo terá 30 segundos para responder, podendo ser prorrogado a 1 minuto dependendo do nível da pergunta, sendo avisado antes da pergunta.
- 3- Caso a aluno não responda no tempo ou responda errado, o



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS GERAIS

mesmo levará uma tortada do representante do time adversário.

4- Caso acerte a pergunta o mesmo terá direito de dar a tortada.

5- Será permitido o uso de caneta e papel apenas em casos avisados previamente.

6- As perguntas serão sorteadas, podendo ser sorteado um papel em branco, quando isso ocorrer os dois alunos levam a tortada.

### **Aplicabilidade**

Foi desenvolvido no Ensino Fundamental II, porém com algumas modificações porem ser utilizada no Ensino Médio.

### **Pós-Atividade**

Proporcionou 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 apontados por muitos como difícil.

## **OUTRAS INFORMAÇÕES**

O jogo faz parte da cultura popular, porém para nossa atividade foram aplicadas questões de acordo com o conteúdo aplicado em sala de aula pela professora. Contudo não se encontra disponível em nenhuma plataforma, pois atende especificamente aos conteúdo do plano de aula da professora.

### **Anexos**

Figura 1 – Alunos do 8º ano levando  
tortada

Figura 2 - Alunos do 9º levando tortada



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS GERAIS



Fonte: Acervo dos autores, 2019.



Fonte: Acervo dos autores, 2019.

## 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.