



:: PIBID - MAT - UFRGS ::

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)  
Instituto de Matemática e Estatística (IME)  
Departamento de Matemática Pura e Aplicada (DMPA)

**Bolsista:** THAYLLES LEAL DA ROSA.

**Professores Supervisores:** Marlusa Benedetti da Rosa e Mayara Costa da Silva.

**Atividade:** Combinando assuntos

## Relato de como a prática ocorreu na escola

Inicialmente, é importante para este documento que a minha atuação não é em uma sala de aula regular, pois se trata de uma sala de aula especializada na qual o objetivo é atender apenas alunos que possuem necessidade de um atendimento exclusivo.

Estes atendimentos são realizados em um ambiente aconchegante e silencioso, ocorrendo em pequenos grupos. A ideia de ter-se um bolsista nestes atendimentos veio por meio de um pedido do bolsista e uma dificuldade destes alunos em matemática. Após isso, o objetivo principal era trabalhar com uma abordagem divergente da sala de aula regular, mas em paralelo com os conteúdos da sala de aula regular.

Nesta sétima atividade, procurei trazer intervenções que contemplassem não só os conceitos matemáticos, mas também a socialização dos alunos. Nos conceitos, propus a revisão de relações trigonométricas com a utilização do círculo trigonométrico de maneira lúdica e jogos de estatística e probabilidade como objetivos.

Os discentes começaram jogando o jogo visto na última aula, batalha naval circular. Explicada as regras para quem não estava na última aula, deu início ao jogo. Novamente, com as regras originais com os ângulos entre  $0^\circ$  e  $360^\circ$ , notei muita facilidade dos alunos. Portanto, propus com que falassem apenas ângulos maiores que  $360^\circ$ .

Feito isso, gerou um desconforto nos alunos em que estavam na zona de conforto. O aluno que já tinha jogado este jogo com as regras adicionais, não mostrou dificuldade. Em contrapartida, o jogo não fluiu tão bem quanto antes. O que me fez tomar a decisão de, depois de algumas rodadas, voltar com a regra original do jogo.

Em seguida, perguntei os alunos qual era a probabilidade de acertar um porta-aviões no jogo. A ideia era ressaltar os vários eventos nos quais podemos introduzir a estatística e a probabilidade. Eles

começaram pensando o seria o “total” do tabuleiro, isto é, quantos lugares seriam possíveis atirar no tabuleiro. Sendo 12 em cada raio, totalizando 36 lugares possíveis. Sendo assim,  $\frac{4}{36}$  devido aos 4 lugares onde o porta-aviões ocupa. Os alunos chegaram ao resultado a partir de algumas intervenções do professor para elaborar as palavras-chave. Nos exemplos seguintes, com outras peças do jogo, os alunos tiveram facilidade.

Por fim, começamos um jogo sobre estatística e probabilidade. Na qual, as casas do jogo eram divididas entre andar/recuar casas, saiba+ (trazendo curiosidades com probabilidades e estatísticas) e problemas envolvendo tais assuntos. Os alunos ficaram bem entusiasmados em saber curiosidades matemáticas e pouco se interessaram no jogo e nos problemas. Os discentes mostraram um pouco de dificuldade nos problemas. Mas ao final do jogo, deixei que os alunos olhassem os cards com “saiba+” tendo em vista que estavam muito curiosos em saber.

Acredito que nesta aula, alcancei todos os objetivos gerais os quais pude não só potencializar conceitos matemáticos mas também um trabalho com a socialização dos alunos. Pude notar que mesclar ambas as disciplinas, de segundo e terceiro ano, é um bom método, tendo em vista que ambos os alunos conseguem acompanhar as atividades e ter interesse no mesmo.