



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



A TRILHA DO CORREDOR ECOLÓGICO

Categoria: Ensino Fundamental – Anos Iniciais

Modalidade: Jogos didáticos

SILVA, Bianca Ribeiro da; RODRIGUES, Estéfani Fidencio;

ZILLMER, Lisane.

**Instituição participante: Escola Municipal de Ensino Fundamental Castelo Branco,
Condor/RS.**

INTRODUÇÃO

Coabitamos uma sociedade onde a sabedoria humana plena revendia discernidos saberes que devem ofertar meios para a cognição e elucidação dos desafios diários com autonomia e ética. Hodiernamente não é mais mediano dominar o conhecimento, mas sim saber analisar, elencar e agir para a solução das situações de vivência. A mudança vem da capacidade do sujeito usar uma postura crítica, dialógica e mobilizadora diante das adversidades. A base deve estar diretamente plugada aos valores étnicos universais, desenvolvendo a respeitabilidade do sujeito, a similitude de direitos e a coparticipação global. Carecemos da necessidade de sensibilizar o sujeito à consciência das precisões cruciais da vida em grupo social, sabendo refletir e se posicionar de forma autodeterminada e ética.

Os discentes penetram o espaço escolar com interesses, curiosidades, vivências e saberes. Partindo desse conhecimento procuro organizar as atividades do 1ºano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Castelo Branco, que possui 15 alunos, em torno dos conhecimentos e interesses dos mesmos, considerando as competências e habilidades propostas, pois acredito que através de suas bagagens elas expandem sua cognição cada vez mais avançada. O desenvolvimento global do discente precisa partir do seu entrecho para que ele desenvolva a habilidade de refletir, conhecer e atuar sobre a conjuntura do seu lugar.

A escola como um todo desenvolve o Projeto da Meliponicultura em seu espaço, pois entende que é uma escola do campo que possui o dever de introduzir no seu currículo escolar,



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



atividades direcionadas à educação, à saúde e à preservação ambiental, proporcionando a família escolar o conhecimento da possibilidade de viver harmonicamente com o meio. Urgentemente precisamos diminuir o impacto do ser humano sobre os recursos minerais. As abelhas sem ferrão são imprescindíveis na função ecológica, pois se tornam fundamentais para a conservação dos biomas bem como, na produção de alimentos. Também, é um mundo incrível de organização social, que serve como exemplo para o ser humano. Durante esse ano foi realizado um trabalho interdisciplinar com o propósito de integrar as diferentes áreas de conhecimento que compõem o currículo escolar para tornar o conteúdo atrativo e significativo para os alunos.

Após muito estudo, pesquisa, observação e envolvimento surgiu à ideia do 1º ano criar um jogo interdisciplinar envolvendo o conhecimento sobre as abelhas com as habilidades matemáticas. Assim, surgiu a Trilha do Corredor Ecológico com o objetivo de reconhecer a matemática como uma ciência humana viva que contribui para a solução de problemas bem como, desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a competência de usar justificativas irretorquíveis. Associar a cognição matemática com as outras áreas do conhecimento para perceber e empreender no universo, fortalecendo a autoestima e a perseverança na procura de elucidaciones. Criar pensamentos sistêmicos nas práticas sociais e culturais, de modo a averiguar, estruturar, reproduzir e exprimir informações pertinentes, para elucidá-las e analisá-las crítica e eticamente, fomentando premissas concludentes. Ter o potencial de avaliar e argumentar as questões de urgência social, com base em princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários, valorizando a diversidade de opiniões dos seres e de seus grupos sociais, sem hostilidades de qualquer essência. Inter-relacionar-se com seus semelhantes de forma cooperativa, trabalhando coletivamente na estruturação e desenvolvimento de descobertas para responder a questionamentos.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nosso universo está paulatinamente mais digital envolvendo nossos estudantes. Na sala de aula, precisamos das metodologias ativas para trabalhar as competências e habilidades dos discentes. Segundo Bebel:

“Podemos entender que as Metodologias Ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas,



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos” (BEBEL, 2011, p.29).

Através do uso de metodologias ativas podemos desenvolver a autonomia de nossos discentes para torná-los auto gerenciadores do seu aprendizado. As crianças estão se tornando dependentes dos aparelhos eletrônicos e para isso se faz necessário desenvolver aulas atrativas, prazerosas que proporcionam aos alunos maior concentração e raciocínio, desenvolvendo as competências e habilidades.

O indivíduo é um ser social desde que nasce. As sucessivas transformações sociais dos discentes vêm diminuindo seu entrosamento com o brincar coletivo, brincar lúdico, vivendo apenas o brincar tecnológico. Acompanhar os avanços tecnológicos é ótimo, porém deixa o indivíduo extremado do calor humano. Pensando nisso é importante compreendermos que existe uma conexão íntima e inerente entre o jogo e a socialização. O uso de jogos na sala de aula permite aos discentes aprenderem a conviver melhor no grupo, aceitando e cooperando com as dificuldades dos outros. Os alunos aprendem a arrostar com o erro como a matriz da aprendizagem, onde imprescindivelmente, necessitam de serenidade, concentração e disposição para enfrentar as incitações. O lúdico faz parte da ação do ser, caracterizando-se por ser espontâneo, utilitário e prazeroso. Para Freitas e Salvi (2010), a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. Pode-se aprender qualquer disciplina através do lúdico.

A ludicidade é uma necessidade do indivíduo em qualquer idade e não pode ter a visibilidade apenas como passatempo.

“O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”. (SANTOS E CRUZ, 1997, P. 12).

No jogo, não importa somente o resultado, mas sim, a ação e o movimento. As características do jogo podem ser encaradas como:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras (Huizinga, 1990, p. 06).

O jogo proporciona momentos mágicos e únicos na vida de um indivíduo, pois no mesmo instante que diverte, ensina e desenvolve o raciocínio e a criatividade além de obter responsabilidade diante da situação colocada a ele. (Gadamer, 2002, p.175)

ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



De acordo com Negrini:

Do ponto de vista intelectual, o jogo além de influenciar o desenvolvimento do pensamento infantil é relevante para desenvolver a criatividade. Do ponto de vista psicomotor, o jogo contribui no equilíbrio, na força, nos sentidos; já com vista na sociabilidade, as atividades possibilitam a interação com o grupo, enquanto que no ponto de vista afetivo, os jogos permitem a livre expressão da criança, o envolvimento com o outro e as interações presentes nessa relação. A contribuição do jogo no desenvolvimento integral indica que ele contribui poderosamente no desenvolvimento global das crianças e que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas; a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo que a afetividade constitui a energia necessária para o progresso psíquica, moral, intelectual e motriz da criança, (Negrini, 1994, p19).

O trabalho de forma interdisciplinar, das diferentes disciplinas que compõem o currículo escolar, tornam-se mais significativas para o aluno. O mesmo tem um entendimento global e não fracionado. O nosso cérebro não aprende apenas na separação dos conteúdos e sim, com relação a tudo que já percebeu, sentiu e aprendeu na vida. Libâneo diz que a interdisciplinaridade:

“É uma atitude, um modo de proceder intelectualmente. É uma prática de trabalho científico, profissional de construção coletiva do conhecimento. São desenvolver a capacidade de pensar a realidade, as coisas, os acontecimentos na sua globalidade”. (LIBÂNEO 2022, p.75)

Depois de muitos estudos, pesquisas e aprendizados, surgiu na sala a pedido da professora, a necessidade de criar um jogo que trabalhasse a meliponicultura e a matemática de forma interdisciplinar, tornando a matemática mais atrativa e prazerosa. Ouve muitos diálogos e questionamentos para ver o que era necessário ser representado no jogo para torná-lo atrativo e propagador da cognição. Após a uniformidade de pensamentos e sentimentos resolvemos criar a Trilha do Corredor Ecológico pela sua importância de orientação para as abelhas em decorrência da degradação dos biomas.

Foi decidido que o jogo seria confeccionado com folha cartão em formato de favo de mel colado em cima de uma cartoplex. Ao redor teria imagens sugestivas sobre alimentação, habitat, importância e ciclo de vida das abelhas bem como, sua organização social. No jogo teria dois corredores ecológicos definidos com a ordem crescente e decrescente respectivamente e dois corredores ecológicos com números pares e ímpares. A numeração desses corredores seria de 0 a 15 em cores diferenciadas e favos soltos para montar o corredor ecológico. O restante do jogo seria cheio de números fixos em formato de favo aleatórios. Também, seria confeccionado um dado com os seguintes dizeres: abelha urucu – ordem crescente, abelha mandaçaia – ordem decrescente, abelha canudo – par, abelha - jataí – ímpar, passe a vez e, você pode escolher o corredor ecológico.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



Após a decisão de como fazer, a professora juntou e montou o material necessário confeccionando o jogo. Quando o jogo estava pronto, foram estabelecidas as regras que ficaram assim constituídas: um ou dois alunos comentam as imagens ao redor do jogo para que os jogadores entendam o porquê do nome “Trilha do Corredor Ecológico”, aí, escolhem-se dois jogadores, os dois viram de costas e disputam o par e ímpar para ver quem joga o dado. O vencedor joga o dado. O corredor que cair deve ser seguido sendo que seu adversário deve fazer o corredor inverso, por exemplo, um faz o corredor da ordem crescente o outro a decrescente ou um faz o corredor do par e o outro o ímpar. Se cair no dado “passa a vez”, o adversário pode jogar o dado. Quando cair no dado “você escolhe o corredor ecológico”, pode ser escolhido pelo jogador qualquer um dos quatro corredores ecológico ficando o oposto para o adversário. Ganha o jogo quem por primeiro completar o seu corredor ecológico corretamente.

CONCLUSÕES

Concluindo, percebemos que o trabalho foi muito além dos objetivos propostos, incorporando todos os campos de cognição e expandindo a interdisciplinaridade, que vem para distender o educando de forma integral e global. Percebem-se alunos mais comunicativos, comprometidos e envolvidos em criar, amar e proteger a abelha, valorizando sua forma gloriosa de viver em sociedade. Com o trabalho, os alunos reconheceram e compreenderam suas vivências cotidianas, valorizando o espaço e o grupo social com os quais convivem, promovendo, segundo a BNCC, a formação e o desenvolvimento humano global dos educandos, para que estejam aptos a construir uma sociedade mais justa, ética, democrática, responsável, inclusiva, sustentável e solidária.

REFERÊNCIAS

- BEBEL, N. A.; **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes.** Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p.25-40, jan./jun. 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.
- FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia.**



FEIRAS DE MATEMÁTICA

IV Feira Regional de Matemática
II Feira Regional de Matemática

ORGANIZAÇÃO:



SECRETARIA DE ES. FUND. E
TÉCNICAS DA FUND. ESTAD. DE EDUCAÇÃO
DO RS - FUND. ESTAD. DE EDUCAÇÃO



FEIRAS DE MATEMÁTICA
EXTENSÃO



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



GADAMER, Hans. George. **Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica.** Petrópolis, Vozes. 2002, P.175.

HUINZIGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

LIBÂNEO, J. C.; **Didática: velhos e novos temas.** Edição do autor, 2002.

NEGRINI, Airtor. **A aprendizagem e desenvolvimento infantil, simbolismo e jogo.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do Educador.** 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

Trabalho desenvolvido com a turma do 1º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Castelo Branco, Condor/RS., pelos alunos: Bianca Ribeiro da Silva; Estéfani Fidencio Rodrigues

Dados para contato:

Expositor: Bianca; castelobrancomambuca@gmail.com;

Expositor: Estéfani; castelobrancomambuca@gmail.com;

Professor Orientador: Lisane; lisanezillmer@gmail.com;