

¹TRILHA ECOLÓGICA

²AMARAL, Cauani Bürgel; ³ARAÚJO, Marco Antônio Muller; ⁴SILVA, Jocene Galle da

RESUMO: O trabalho Trilha Ecológica, consiste no relato de experiência a partir de um jogo matemático construído e aplicado com uma turma de primeiro ano do ensino fundamental, como parte de uma sequência didática. O texto objetiva apresentar o jogo como ferramenta pedagógica usada para trabalhar e reforçar conhecimentos matemáticos de uma forma lúdica e divertida que estimule um aprendizado significativo. O jogo foi elaborado e desenvolvido com os alunos com uso de TNT, papel cartão e um dado de borracha. Foi confeccionado em tamanho grande, sendo que as peças do jogo seriam os próprios alunos. O trabalho relata o envolvimento e participação dos alunos, a apreensão por parte dos mesmos dos conteúdos propostos a partir do jogo, bem como o desenvolvimento de outras habilidades. E conclui apresentando os aspectos positivos da proposta da trilha ecológica e do uso de jogos como material didático.

Palavras-chave: Trilha ecológica; Aprendizagem; Conhecimentos matemáticos.

INTRODUÇÃO

A busca por um aprendizado significativo e de qualidade impulsiona o professor a procurar estratégias de ensino que estimulem e envolvam o aluno, fazendo deste um protagonista de sua aprendizagem.

Especialmente no que diz respeito a alunos em fase de alfabetização, os jogos matemáticos são uma ferramenta que atinge esses objetivos, pois as atividades lúdicas despertam na criança o interesse e a criatividade e possibilitam uma aprendizagem divertida. Pode-se afirmar que os jogos têm a particularidade de substituir com grande vantagem atividades repetitivas para a fixação de alguma propriedade numérica ou das operações.

Assim sendo, este trabalho foi desenvolvido com uma turma de 1º ano do ensino fundamental, dentro de uma perspectiva interdisciplinar como parte de uma sequência didática sobre o meio ambiente a partir da história “Vamos abraçar o mundinho”. Alguns dos conteúdos matemáticos a serem trabalhados neste período eram a soma de fatos fundamentais e o reconhecimento dos numerais de 0 a 19.

1Categoria: Anos Iniciais do Ensino Fundamental; Modalidade: Jogos Didáticos; Instituição: E.M.E.F. Bruno Laux

2Aluna do primeiro ano do Ensino Fundamental da Escola Bruno Laux, escolabrunolaux@hotmail.com

3Aluno do primeiro ano do Ensino Fundamental da Escola Bruno Laux, escolabrunolaux@hotmail.com

4Professora orientadora, Escola Municipal de Ensino Fundamental Bruno Laux, jo.silgalle@hotmail.com

O objetivo da trilha ecológica era trabalhar e reforçar os conteúdos matemáticos propostos para o período letivo, de uma forma lúdica, estimulando o raciocínio lógico e o cálculo mental, auxiliando na fixação dos conhecimentos matemáticos e associando-os com o tema do meio ambiente.

MATERIAL E MÉTODOS

A partir da história “Vamos abraçar o mundinho” desenvolveu-se com a turma, uma série de atividades articulando as diversas áreas do conhecimento, entre essas, foram propostas atividades de reflexão sobre as atitudes corretas para com o meio ambiente. Então foi explicada a proposta da construção de uma trilha matemática relacionada ao tema trabalhado. Em seguida, a professora apresentou a trilha com os numerais.

Para a construção da trilha foi utilizado TNT, papel cartão colorido e cola quente. As folhas de papel cartão contendo os numerais de 1 a 19 foram fixadas em ordem crescente no TNT com cola quente, formando as casas da trilha. O jogo foi confeccionado em tamanho grande, num total de três metros, sendo que as peças do jogo seriam os próprios alunos.

Então, discutiu-se com os alunos alguns itens a serem colocados na trilha contendo atitudes positivas e negativas ao meio ambiente e as recompensas e penalidades correspondentes.

Após as atitudes positivas e negativas terem sido determinadas, foi discutido com os alunos quais seriam as consequências de cada atitude, ou seja, quais seriam as recompensas das atitudes positivas e as penalidades para as atitudes negativas.

Nos numerais 2, 4, 6, 10 e 13, foi colocado uma sinalização de cor verde que corresponde a um cartão com o mesmo numeral, contendo a descrição de uma atitude positiva para o meio ambiente e uma recompensa por essa atitude, por exemplo: “Você separou o lixo corretamente, jogue novamente”, ou “Você plantou flores, avance 2 casas”.

Nos numerais 8, 11, 15 e 17 foi colocado uma sinalização de cor vermelha que corresponde a um cartão com o mesmo numeral, contendo a descrição de uma atitude ruim para o meio ambiente e uma penalidade por essa atitude, por exemplo: “Você jogou lixo no chão, volte 3 casas.”, ou “Você misturou lixo seco e orgânico, fique uma rodada sem jogar”.

Foi utilizado um dado de borracha que havia na escola, no qual foram afixados cálculos com resultados entre 1 e 6. Para andar na trilha o aluno deveria lançar o dado e realizar o cálculo mentalmente. O resultado obtido na soma determinaria o número de casas que o aluno andaria na trilha. Quando caísse em um numeral marcado ele deveria ler o cartão referente a esse numeral e realizar o que é solicitado.

Foi discutido com os alunos quantos poderiam jogar de cada vez, e concluiu-se que pelo tamanho da trilha e das casas, o ideal seria dois de cada vez. Assim sendo, o jogo foi realizado em duplas e terminava quando um dos participantes chegar ao final da trilha. Ficou combinado também que cada jogador teria um ajudante, que ficaria do lado de fora da trilha para pegar o dado ou as fichas quando necessário.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao utilizar o jogo com os alunos foi possível perceber que houve uma construção positiva dos elementos trabalhados. Nas primeiras vezes que jogaram, os alunos usavam os dedos das mãos como recurso para contagem, mas no decorrer das aulas, ao jogar mais vezes, a maioria dos alunos conseguiu realizar os cálculos mentalmente e alguns até mesmo memorizaram o resultado das contas, usando essa habilidade em outras atividades envolvendo cálculos.

Alguns alunos ainda tinham dificuldades no reconhecimento dos numerais apresentados na trilha, principalmente dos numerais 11 a 19. Ao realizar o jogo a professora fazia alguns questionamentos, tais como: “Quantas casas você deve andar? Em que casa você ficará? Que numeral é esse?”, e assim por diante, procurando fazer com que os alunos repetissem os numerais. Dessa forma, a partir do jogo, esses alunos passaram a reconhecer alguns desses numerais.

Outro ponto positivo foi o envolvimento dos alunos. Todos quiseram jogar e mostraram-se entusiasmados, realizando os cálculos mesmo quando não era sua vez de jogar, tentando auxiliar os colegas. No início da aula perguntavam a professora quando jogariam na trilha.

Inclusive um aluno que demonstrava resistência para realizar as atividades propostas em aula, quis participar do jogo, até mesmo participando da apresentação do jogo na feira matemática realizada na escola. A partir da participação desse aluno no jogo, foi possível constatar alguns conhecimentos matemáticos que ele tinha e que antes não havia demonstrado.

Por se tratar de um jogo de tamanho grande em que os alunos eram as peças do jogo, todos tiveram uma vivência corporal, ao se deslocar na trilha, passar pelo colega, e em certos momento ter que dividir a casa da trilha com outro colega.

CONCLUSÕES

O interesse do aluno pela aprendizagem, depende em grande parte de como o professor desenvolve suas aulas, os recursos que utiliza, a metodologia que desenvolve e aplica. A partir do jogo da Trilha Ecológica, observa-se que o jogo em sala de aula é um ótimo

recurso pedagógico pois a atividade lúdica desperta o interesse no aluno, faz com que ele se mobilize e se envolva no processo.

Essa experiência mostra que a participação dos alunos no jogo, além de trabalhar os conteúdos propostos, contribui para a formação de atitudes como respeito mútuo, obediência às regras, iniciativa, cooperação.

Os jogos podem ser utilizados como ferramenta facilitadora, para introduzir ou reforçar conteúdos, colaborando para superar dificuldades que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos matemáticos.

Conclui-se também que o jogo didático é uma ferramenta indispensável para se trabalhar com os alunos, especialmente nos anos iniciais, pois como essa experiência mostrou, através do jogo é possível vincular aprendizagem e diversão.

REFERÊNCIAS

SHIH, et al. **Materiais manipulativos para o ensino das quatro operações básicas**. São Paulo: Mathema, 2012, p..20.

PRADO, Juliana Santo Sosso. **Agora é hora: Alfabetização matemática**. 22ª ed. Curitiba: Base Editorial, 2011

BELLINGHAUSEN, Ingrid Biesemeyer. **Vamos Abraçar o Mundinho**. 3ª ed. São Paulo: DCL, 2014