AUTORES: Jocilene Rodrigues, Raquel Alves, Eleilza Veloso

Orientador : Osvaldo Barros

UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS VIVIDAS NO FLACC

O presente trabalho tem como objetivo relatar experiencias de atividades desenvolvidas como, a Caixa Tátil, Jogo da Memória e Torre Ranoy, no 3º Festival Literário e Artístico de Canaã dos Carajás FLACC. No corpo desse trabalho apresentamos o passo a passo das atividades realizadas na exposição do stand do Grupo de Estudo das Práticas Educativas de Canaã dos Carajás - GEPECC em parceria como o Laboratório de ensino da Matemática da Amazônia Tocantina - LEMAT. Como resultado, apresentamos os exercícios práticos desenvolvidos pelos participantes do evento que visitaram o stand. Os recursos didáticos expostos no festival contribuíram para o processo de ensino da matemática, além de trazer novas percepções didáticas sobre o desenvolvimento das atividades e exercícios propostos, para compreensão de conceitos como: classificação, comparação.

Descrição das atividades

Torre de Hanói

A Torre de Hanoi consiste em jogo de "quebra-cabeça" apresentado em uma base contendo três pinos, que em um deles, são colocados discos uns sobre os outros, em ordem crescente de tamanho/diâmetro, de cima para baixo e o objetivo do jogo é mover todos os discos para outro pino sem voltar ou permanecer no mesmo pino e os discos devem ficar na mesma ordem do início. REGRAS DO JOGO: Transferir a torre para o pino seguinte, não podendo colocar as peças maiores sobre as menores.

Jogo da memória

Cada pessoa deveria na sua vez, virar duas peças e deixar que todos vejam, se as figuras fossem iguais, o participante deveria recolher esse par e jogar novamente. Se fossem peças distintas, deveriam ser viradas novamente, e sendo passada a vez ao participante seguinte. Era em dupla a pessoa que conseguisse mais pares vencia.

Caixa tátil

A Caixa Tátil é um brinquedo que estimula a percepção sensorial de forma lúdica e divertida. Desse modo a atividade utilizando a caixa foi da seguinte maneira; Apresentação das imagens sem primeiramente evidenciar características dos elementos, logo depois de apresentar as figuras e objetos os colocamos na caixa tátil, 4 figuras de formas geométricas; cilindro, esfera, cone e cubo, e alguns objetos diferentes das figuras das formas geométricas. Em seguida apresentamos e perguntamos as seguinte características para se identificar, forma, tamanho e cor

Resultados alcançados

Esse momento de troca de experiencias, de dialogicidade como diria Paulo Freire, troca de saberes e vivências entre o grupo do GEPECC, Lemat e os participantes do FLACC, foi primordial para o desenvolvimento dessas atividades propostas, essas atividades de campo contribuíram com as crianças, adolescentes, jovens e os pais de alunos, a comunidade presente pode participar desse momento de brincadeira e jogos, esses instrumentos estimulam e desenvolvem a curiosidade, desperta os interesse de ambas as partes do processo, desenvolve habilidade, estimula o raciocínio. Para KISHIMOTO (2001), as atividades em grupo ou dupla como essas realizadas propiciam a reciprocidade, além de estimular o entendimento e consideração de diferentes pontos de vista.

Bibliografias

Barros, Osvaldo S. **Jogos, metodologia e ação didática para o ensino da matemática**/ Osvaldo dos Santos Barros. –2010.

KISHIMOTO, T.M. (org.), **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez,2001