



Abaetetuba – Pa 07 a 09 de dezembro de 2022

UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS VIVIDAS NO FLACC

Autoras

JOCILENE RODRIGUES FARIAS

josyrfarias2017@gmail.com

RAQUEL ALVES DA SILVA

raquelalvesdasilva1981@gmail.com

ELEILZA DA COSTA VELOSO

eleilzaveloso@gmail.com

Orientador

OSVALDO DOS SANTOS BARROS

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo relatar experiências de atividades desenvolvidas como, a Caixa Tátil, Jogo da Memória e Torre Hanoi, no 3º Festival Literário e Artístico de Canaã dos Carajás - FLACC. No corpo deste 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 Tocantins - 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 e ordenação, além de sequência e leitura tátil das formas geométricas. Assim, visando sua importância para o processo de construção de conhecimento, esperamos com as ações desenvolvidas, tornar o processo de ensino dinâmico e integral.

Palavras-chave: ATIVIDADES, RECURSOS DIDÁTICOS, FLACC

Introdução

O Festival Literário Artístico de Canaã dos Carajás – FLACC

O Festival Literário Artístico de Canaã dos Carajás – FLACC, é um evento administrado e executado pela Secretaria Municipal de Educação – SEMED, com apoio da Prefeitura Municipal de Canaã dos Carajás, que visa incentivar a leitura, através de exposição e venda de livros, assim como a oferta de atividades culturais e artísticas, palestras, presença de escritores e show, conta também com atividades dos alunos realizadas no decorrer do ano, junto aos

Realização



Apoio





Abaetetuba – Pa 07 a 09 de dezembro de 2022

professores municipais direcionados por suas escolas. No FLACC, também temos a oportunidade de expor atividades de diversas áreas, como a matemática.

O QUE É O GEPECC

O grupo de estudos e pesquisa das práticas educativas de Canaã dos Carajás – GEPECC é um espaço para estudos, discussões e proposições voltadas a potencializar as práticas educativas dos educadores do município, no FLACC o GEPECC desenvolveu as atividades junto com o LEMAT, o grupo também com os professores da secretaria de educação do município produziram um livro chamado Eureka que foi lançando também na FLACC, contendo artigos das práticas educativas em sala de aula uma parceira feita também com Laboratório de Ensino e Matemática da Amazônia Tocantina – LEMAT. Além de participar da toda organização e estrutura do evento.

PARTICIPAÇÃO DO LEMAT, NO STAND DO GEPECC E SUAS ATIVIDADES COMO PARTICIPAÇÃO NO FLACC

O Laboratório de Ensino e Matemática da Amazônia Tocantina – LEMAT é um espaço de desenvolvimento de metodologias e estudos das práticas de ensino da Matemática, com propósito de atender aos alunos dos cursos de licenciatura, professores das escolas públicas e privadas e alunos do ensino Fundamental e Médio. As ações desenvolvidas no LEMAT são voltadas à divulgação da Matemática como área de conhecimento científico e como linguagem.

O LEMAT tem como objetivo contribuir para a melhoria da formação inicial e continuada de professores, promovendo a integração das atividades de ensino, pesquisa e extensão, logo foram realizadas atividades como a TORRE DE HANOY, CAIXA TÁTIL e JOGO da memória para que se pudesse ter experiências e compartilhamento de ideias, junto com o GEPECC o laboratório pode contribuir com as exposições de atividades voltadas a uma nova concepção de Matemática como instrumento de cidadania e inserção social, compreendida como linguagem e área de conhecimento científico que possibilita a articulação interdisciplinar.

Descrição das atividades

TORRE DE HANOI

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

Realização



Apoio





Abaetetuba – Pa 07 a 09 de dezembro de 2022

crecente 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. Neste jogo, foi apresentado aos participantes de todas as idades, várias possibilidades de torre, desde um a cinco discos para que fossem movidos um a um, sem deixar o maior por cima do menor e que formasse a mesma torre no pino seguinte. Espera-se desenvolver a percepção e a capacidade de criar estratégias na resolução dos desafios.

REGRAS DO JOGO

Transferir a torre para o pino seguinte, não podendo colocar as peças maiores sobre as menores.

Fonte: Imagem de Registro de Campo dos membros do GEPECC



Os visitantes do FLACC – Festival Literário e Artístico de Canaã dos Carajás, que por ali passaram, foram convidados à participarem das atividades propostas no stand do LEMAT, junto aos mestrandos e colaboradores. Cada pessoa que realizava a atividade, eram

Realização



Apoio





Abaetetuba – Pa 07 a 09 de dezembro de 2022

apresentadas as regras e cada um criava suas estratégias, assim, tivemos várias formas de desenvolvimento da mesma, até que em um dado momento um dos participantes se atentou que poderia ter como meta, um tanto específico de movimentos para cada quantidade de discos nos pinos, o que de fato seria uma verdade, mas ao primeiro contato com o jogo, não se fazia necessário cumprir este quesito mas sim concluir o direcionamento dado no jogo que era trocar a torre de pino.

CAIXA TÁTIL

A Caixa Tátil é um brinquedo que estimula a percepção sensorial de forma lúdica e divertida. Assim como outros recursos lúdicos, a caixa Tátil, também pode ser um importante recurso didático, quando trabalhado de maneira orientada pelos educadores.

A caixa pode ser de madeira ou de outro material como plástico ou papelão, o exterior deve ser colorido ou enfeitado com figuras divertidas para tornar a atividade mais atrativa. Na estrutura da caixa devem ser colocadas duas aberturas laterais, para que possam colocar suas mãos e identificar as formas dos objetos que são colocados no interior da caixa. O objetivo da atividade pode variar, de acordo com o que se trabalha como conceito. Como exemplo, as crianças podem usar os conceitos de igualdade e classificação para encontrar as figuras que formam pares, apresentando: a mesma textura, o mesmo material, tamanhos iguais ou alguma característica que os identifique, apenas usando o tato. Desse modo a atividade utilizando a caixa foi da seguinte maneira;

1. Apresentação das imagens sem primeiramente evidenciar características dos elementos
2. Objeto e imagem de uma figura geométrica igual ao objeto como na imagem a seguir

Fonte: Imagem de Registro de Campo dos membros do GEPECC

Realização



Apoio





Abaetetuba – Pa 07 a 09 de dezembro de 2022



3. Logo depois de apresentar as figuras e objetos os colocamos na caixa tátil, colocamos 4 figuras de formas geométricas; cilindro, esfera, cone e cubo, e alguns objetos diferentes das figuras das formas geométricas.

Nas imagens a seguir observa-se as figuras e o momento que a criança faz o contato com elas.

Fonte: Imagem de Registro de Campo dos membros do GEPECC



Em seguida apresentamos e perguntamos as seguintes características para se identificar

1. Forma
2. Tamanho
3. Cor

Realização



Apoio





Abaetetuba – Pa 07 a 09 de dezembro de 2022

Com a caixa foi possível notar e estimular a imaginação das crianças, como elas ao só ter o contato com os objetos, formas e usando o tato conseguiram distingui-los e com as imagens fazer a comparação dos das peças.

JOGO DA MEMÓRIA

O jogo da memória dar uma sequência a caixa tátil, uma vez que realizamos atividades de comparação entre figuras geométricas e cotidianas. O jogo da memória, foi umas das atividades também realizadas na feira, com ela desenvolvemos a comparação entre objetos cotidianos e figuras geométricas, o jogo funcionava da seguinte forma.

REGRAS DO JOGO

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 venceu.

1. No fim do jogo era preciso fazer desenhos das figuras e objetos que conseguiram encontrar, um desafio proposto a eles. A faixa etária era diversa.

Nas imagens a seguir verifica-se o jogo e atividades realizadas com os participantes.

Fonte: Imagem de Registro de Campo dos membros do GEPEC



Fonte: Imagem de Registro de Campo dos membros do GEPEC

Realização

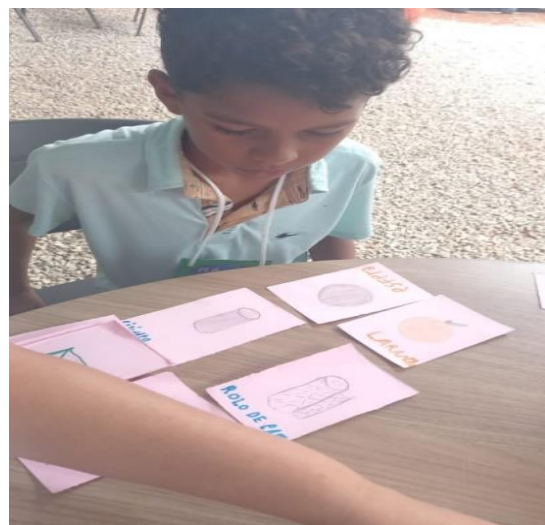


Apoio





Abaetetuba – Pa 07 a 09 de dezembro de 2022



O Jogo da memória foi de sequência ao uso da Caixa Tátil, uma vez apresentadas as regras as pessoas tinham que tentar encontrar as formas e objetos, traçando estratégias e o contato visual.

Relato da experiência

Dessa exposição realizada com a Torre de Ranoy, Caixa Tátil e Jogo da Memória, tira-se uma vasta experiência e ideias entre professor e aluno, esse momento de troca de experiências, 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 exposições 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 o interesse de ambas as partes do processo, desenvolve habilidade e 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.

Conclusão

A participação e momento de desenvolvimento das atividades realizadas no FLACC, que teve sua 3ª exibição foi de suma importância para formação como professor e de colaboração com os alunos que estavam presente no evento, fazendo com que as atividades pudessem contribuir de maneira significativa para o processo de ensino e aprendizagem, o

Realização



Apoio





Abaetetuba – Pa 07 a 09 de dezembro de 2022

momento de troca de entre professor e alunos da educação infantil, ensino fundamental I e II, ensino médio, os pais dos alunos ou responsáveis que também puderam participar desse momento junto com os filho, com essa realização percebe-se a contribuição e percepção didáticas em diferentes atividades, fazendo um processo de ensino e aprendizagem mais humanizado, onde o aluno é protagonista desse processo e o processo mediador.

Referências

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

[Jogo: Torre de Hanói – Clubes de Matemática da OBMEP](#), acesso em 24 de novembro de 2022.

[Flacc 2022: Cardlivro é ampliado e vai beneficiar alunos, professores e demais servidores da educação | Prefeitura Municipal de Canaã dos Carajás, Pará \(canaadoscarajas.pa.gov.br\)](#), acesso em 29 de novembro de 2022.

Realização



Apoio

