

MAPAS QUE NÃO SÃO” DO” TESOURO MAS QUE SÃO “UM” TESOURO

Professora Selene Coletti

Meu nome é Selene Coletti, sou professora da rede municipal de Itatiba, com uma classe na Educação Infantil, uma 2ª fase na CEMEI Curió e uma classe no Fundamental, na EMEB “Cel. Francisco Rodrigues Barbosa”, um 1º ano, objeto desta narrativa.

O 1º ano B possui 29 alunos matriculados e frequentes, com muitas diferenças mas que vem demonstrando ser bastante participativo, apesar da falta de limites que alguns apresentam. Ressalto que reassumi a classe no 2º semestre e por isso estamos num processo de readaptação, que ora avança, ora estaciona. Mas vamos sempre tentando...

Como muitos conteúdos não foram abordados anteriormente resolvi começar pelo trabalho com o espaço uma vez que estamos discutindo esta questão no grupo do OBEDUC. A parceria estabelecida com a professora Leonisia, aluna de mestrado e participante do grupo, que procurará mostrar a importância da Informática no ensino da Geometria também reforçou a ideia de elaborar uma sequência de atividades para focar este aspecto.

Já havia feito com as crianças, no início deste segundo semestre, o desenho do percurso da nossa classe até a “sala” das inspetoras. Para tanto, explorei a questão do mapa do tesouro, o que aparece no mapa para que se encontre o tesouro, como representar o percurso feito e a necessidade de haver os pontos de referência para se encontrar o tesouro. Fizemos o percurso e anotamos o que vimos. Solicitei que fizessem depois o registro, como se este fosse o mapa do tesouro. Apesar de ter questionado e feito algumas intervenções durante o registro e mesmo retomadas das discussões e do próprio percurso, a análise dos resultados desanimou-me um pouco no início, mas a parceria com a professora Leonisia permitiu-me rever o que havia feito e buscar alternativas para enriquecer o trabalho com o espaço.

Assim elaborei a seguinte sequência a partir das discussões no grupo:

ESPAÇO: MAPA DO TESOURO

Objetivo: trabalhar o conceito de espaço, permitindo aperfeiçoar as formas de representá-lo

- 1- Retomar a atividade dada da representação do mapa para chegar até a sala das inspetoras, apresentando alguns deles escaneados para serem discutidos na aula de Informática levantando o que tem que facilitar compreender o percurso.
- 2- Trazer o jogo “daqui pra lá..” já jogado e questionar o que aparece no jogo. Como que o jogo pode ajudar a melhorar o registro do mapa? Listar as colocações feitas.
- 3- Apresentar o jogo do percurso do GCompris e deixá-los explorar livremente.
- 4- Apresentar Se eu fosse um robô
- 5- Se eu fosse um robô
 - a. Apresentação da brincadeira na classe: professora é o robô e as crianças o controle
 - b. Uma segunda brincadeira e a representação
 - c. Brincando no pátio com quadriculado no chão
 - d. Representação no papel quadriculado
 - e. Brincando na classe com quadriculado no chão

- f. Representação no papel quadriculado do último caminho
 - g. Nova brincadeira do Seu fosse um robô
 - h. Representação da brincadeira
 - i. Representação no quadriculado, inventando um caminho parecido com o que foi feito no pátio, colocando obstáculos;
- 6- Retomar o jogo do percurso da Informática e propor em duplas que façam o registro: um jogo e o outro registra, depois inverte
- 7- Socializar as informações dos registros
- 8- Voltar ao mapa: propor um desafio: construir um mapa para encontrar um tesouro que estará enterrado no parque e que será procurado pela classe do 2º ano. Levantar com a classe o que deverá conter o mapa, quais dados, retomando o que aprenderam ao longo desta sequência.
- Pensei em enterrar chocolates numa caixa para que a outra classe descubra, chocolates estes divididos entre as duas salas.

Começo descrevendo a primeira proposta realizada na primeira semana de setembro durante a aula de Cultura Digital.

Analisando alguns registros...

Iniciei retomando o que havíamos feito e para tanto listando o que deveria aparecer nos registros. De acordo com as crianças deveria ter a saída, a chegada (destino), os pontilhados para representar que estava andando, as setas (flechas), as flores , a sala de leitura, a cozinha, o pátio, o portão....

Coloquei no Datashow a seguinte imagem para que observassem e dissessem se contemplava toda a lista.

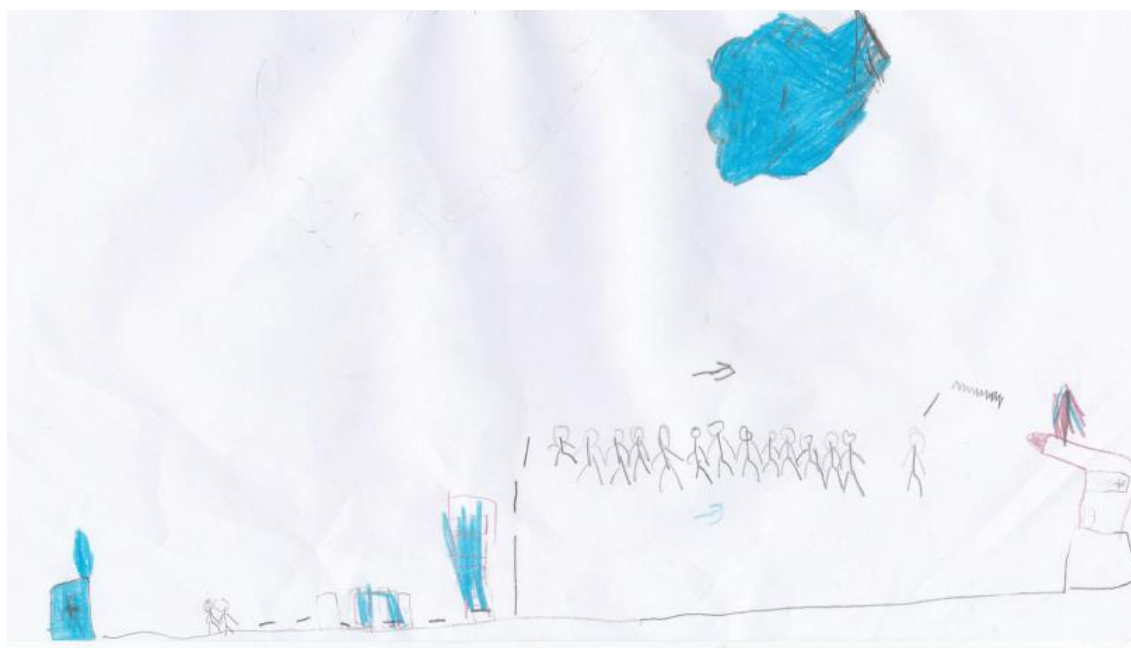


Figura 1: Primeiro percurso analisado (representação do aluno Enrico)

Escolhi este registro , pois embora contemplasse alguns aspectos do percurso faltavam os pontos de referencia. Ao apresentar , questionando-os , concluíram que não havia a saída e nem a chegada. É possível ver a porta, mas não há uma marca especificando

o ponto de início e o destino, fato este percebido pelos que estavam analisando o trajeto.

Apontaram também que apareciam os pontos (tracejados) para representar o caminho (inclusive as crianças seguindo partes do trajeto e a indicação da seta mostrando a direção seguida). Quando questionei se apareciam as árvores, sala de leitura, portão, Caio entrevistou dizendo que *“Ele só pintou de uma cor, como a gente ia saber”*. Concordei dizendo que se ele tivesse pintado de outras cores seria possível perceber melhor. Perdi a possibilidade de ter explorado ,neste momento, a questão das legendas no mapa, fato que percebi ao ouvir a gravação.

Passei para um segundo registro, o qual possuía mais detalhes, inclusive os pontos de referencia .



Figura 2: Segundo registro analisado (aluno Pietro)

Assim que apresentei, Lara já disse que apareciam os pontos referindo-se aos tracejados que mostravam o caminho percorrido. Transcrevo abaixo os questionamentos referentes a esta análise, na qual aproveitei para definir o ponto de referencia uma vez que não havia feito anteriormente:

Aluno: Não tem as crianças.

Prof: A proposta era fazer as crianças ou o caminho?

Lara: Aparece os pontos.

Alunos: As setas

Prof. A Lara está dizendo que aparece os pontos. Quais pontos, Lara? Esse ou este (professora apontando para o caminho tracejado e os pontos de referencia).

Lara mostra o caminho. Outras crianças falam setas.

No entanto, neste momento, perdi a oportunidade de explorar o fato de no desenho não ter as setas indicando o caminho o que poderia deixa-lo mais completo. Aparece somente a seta indicando a saída na porta da classe, fato que as crianças haviam percebido.

Prof: Vamos à lista. Tem saída?...

As crianças apontaram a saída, a chegada, os pontilhados. Questionei-os sobre os pontos de referencia:

Prof: Tem os pontos de referencia?

Classe: Tem

Prof: O que é um ponto de referencia mesmo?

Felipe P: São os pontilhados que levam a gente ao nosso destino

Prof. A pergunta era o que é um ponto de referencia.

Jullia: O pauzinho

Prof. Será que ponto de referencia é o pauzinho?

Caio: Não. É um ponto de interrogação.

Prof. Ponto de interrogação é um ponto de referencia?

Classe: Não

João Gabriel: É o pontilhado que indica o caminho.

Prof: Quando eu perguntei o que tinha (referindo-se a lista inicial) e vocês falaram a sala de leitura, o muro, as árvores, a parede, a cozinha, a escada, a flor, esses são pontos de

referencia, são pontos que a gente seguia. Se por exemplo, eu falar para vocês que na frente do prédio onde moro tem uma casa cor de rosa. A casa cor de rosa é um ponto, que não quer dizer que é um pontinho, um risquinho, mas que é um lugar que eu vejo para saber se estou no lugar certo (do meu destino). Então, quais são os pontos de referencia que tem aqui (referindo-se ao desenho)?

Conseguiram apontar as salas e as árvores. Fui apontando no registro os outros pontos e questionando-os :*"o que seria isto?"* ao que responderam listando o portão, o pátio, a escada, o canteiro.

O terceiro registro, ao contrário dos outros dois, apresentava somente o caminho. Este aluno por sua vez quando fizemos a atividade não conseguia fazer a representação, tendo realizado várias tentativas sem muito sucesso. O que apresento a seguir é resultado das minhas intervenções, questionando-os de onde havíamos saído e chegado, retomando oralmente e mesmo pedindo que ele saísse da sala e retomasse o trajeto. Como ao final ele ficou muito satisfeito com o resultado, resolvi trazer para que a classe o ajudasse a melhorá-lo.

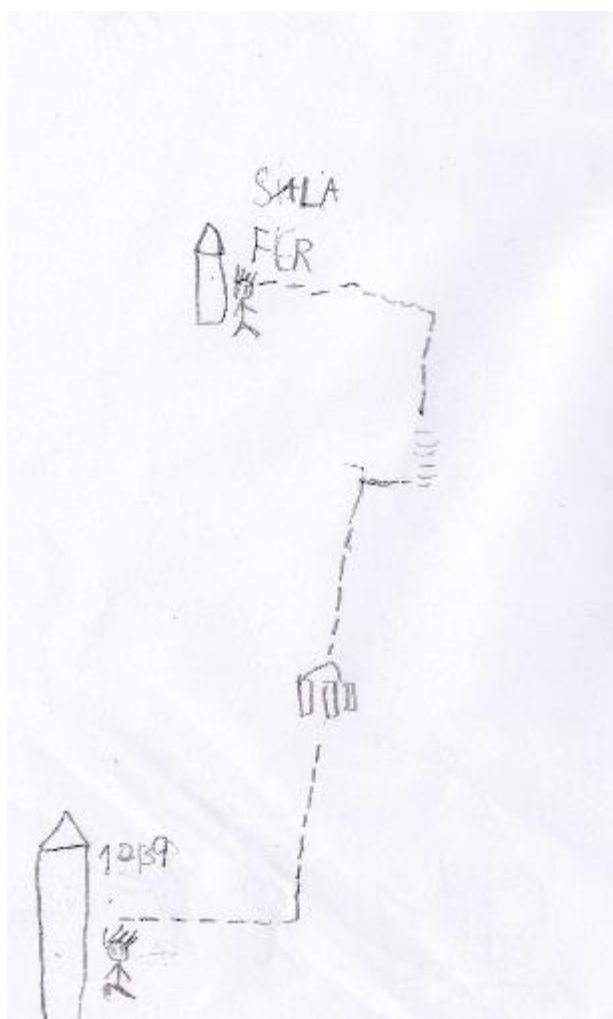


Figura 3: terceiro registro analisado (aluno David Kauã)

Iniciei questionando se havia saída. A classe dividiu-se, uns diziam que tinha e outros que não:

Prof: tem saída?

Classe: Tem. Não.

Prof: Está marcado onde é a saída ?

Classe: 1ºB e sala Fer.

Prof: Se alguém que pegasse este mapa e não soubesse o que fizemos, iria descobrir que a gente saiu daqui e veio aqui(mostrando no mapa)?

Jullia: A gente saiu da classe e foi pra sala da Fer.

Prof: Então, o que falta representar?

Caio: Tem que estar escrito saída e chegada.

Os alunos conseguiram apontar o portão e a escada, o pontilhado representando o caminho percorrido. Como não havia setas apontando a direção, perguntei.

Prof: está mostrando onde a gente virou?

Alunos: Sim

Lara: tem os pontinhos

Prof: Mas tem as setas ? Está mostrando que cheguei aqui e virei? (mostrando no Datashow).

Pietro: Teria que colocar as setas

Ao perguntar se apareciam os pontos de referencia, as respostas denotaram que conseguiram (alguns pelo menos) apropriar-se da ideia: “*tinha que aparecer a mureta... as árvores ... a parede da cozinha... o pátio*”.

Analisando as fotos do percurso...

Na sequencia trouxe as fotos tiradas dos lugares pelos quais passamos para compararmos com os registros. Solicitei que a inspetora tirasse as fotos para mim:

Apresentei a primeira foto:



Foto 1: tirada da porta da classe

Prof: Esse ponto é qual?

Alunos: A saída da sala

Prof: De que lugar ela foi tirada?

Alunos: Da nossa sala.

Prof: De que lugar da nossa sala?

Jullia: Da porta da nossa sala.



Foto 2: mostrando parte do percurso

Prof: E essa outra foto? De que lugar que é?

Alunos: da frente.

Outro: Do portão

Prof. Em que ponto do desenho nós estamos?

Iza: No reto

Prof. Eu estou onde? Pra chegar ai eu fiz o quê?

Retomei a anterior, reconstruindo o percurso com a ajuda das crianças: “*estava na porta, andei , virei para esquerda e olha o que vi*”: fomos nomeando os pontos de referencia. Apresentei a terceira foto:



Foto 3: mostra as escadas que dá acesso ao destino : a “sala” das inspetoras que fica na primeira porta à direita.

Prof: E a última foto? De qual parte ela fez?

Pietro: Do portão

Prof: De que posição ela tirou?

Aluno: Subindo a escada.

Novamente apontei os pontos de referencia que apareceram no desenho de Pietro e elencados pela turma: os canteiros, o banco, o corrimão.

Prof: A gente subiu e fez o quê?

Jullia: Virou

Prof: Para que lado?

Aluno: Para a direita

Outro: Para a esquerda.

Prof: Para a direita.

Jogos no Computador : novas possibilidades de orientação espacial

Na sequência coloquei na tela o jogo “Daqui pra lá e de lá pra cá...” que é um jogo retirado do site da Revista Nova Escola no qual as crianças colocam “em prática os conhecimentos geométricos de orientação espacial. Para ajudar o personagem (um menino) a cumprir os trajetos propostos, é preciso indicar a direção que ele deve seguir pelas ruas da cidade” .(site da Revista Nova Escola)

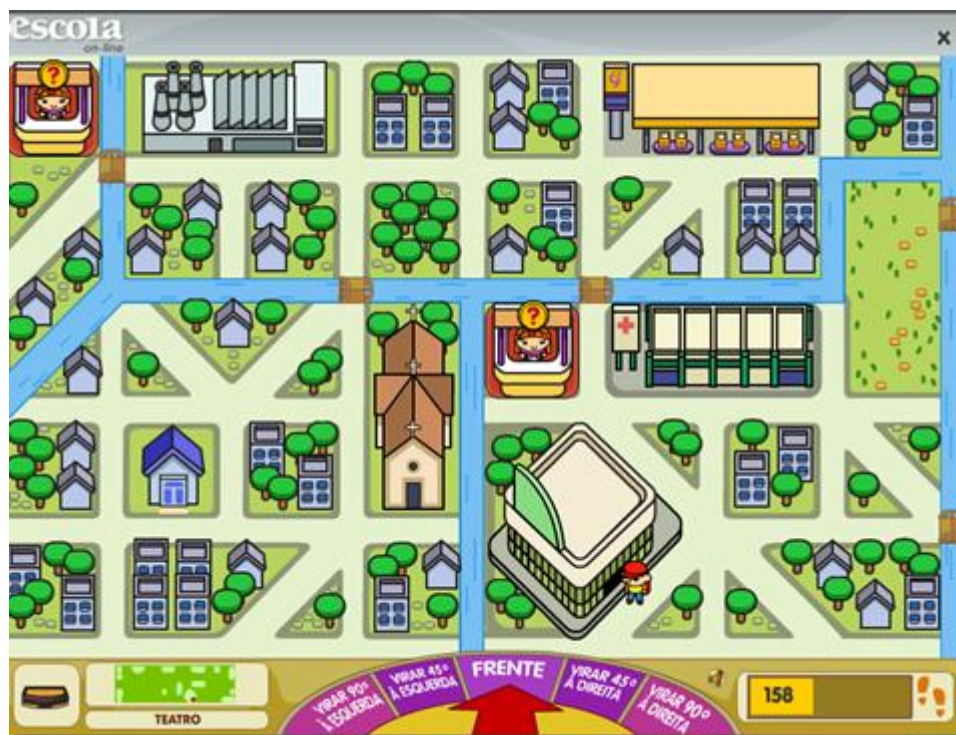


Figura 4: Imagem do jogo Daqui pra lá, de cá pra lá

Questionei: “o que o jogo *Daqui pra lá, de cá pra lá* tem de parecido com o mapa?”

Felipe L: Tem que andar nos lugares para onde ele tem que ir.

Caio: tem que andar.

Enrico: Tem que ir no destino..

Outro aluno: Ele vira

Outro: Tem caminho

Prof: Se vou para cá, se vou para a direita, se vou reto.

Luis: Tem a seta

Vinicius: É a mesma coisa, a gente tem que chegar, ele tem que chegar no lugar dele e nós temos que chegar na sala das inspetoras.

Solicitei, então, que jogassem novamente o jogo uma vez que em outros momentos já haviam feito, tendo, portanto, conhecimento do mesmo, porém, desta vez deveriam prestar atenção nos caminhos que o personagem (menino) faz, para que lado ele vira e nos pontos de referência, ou seja, nos lugares pelos quais ele passa.

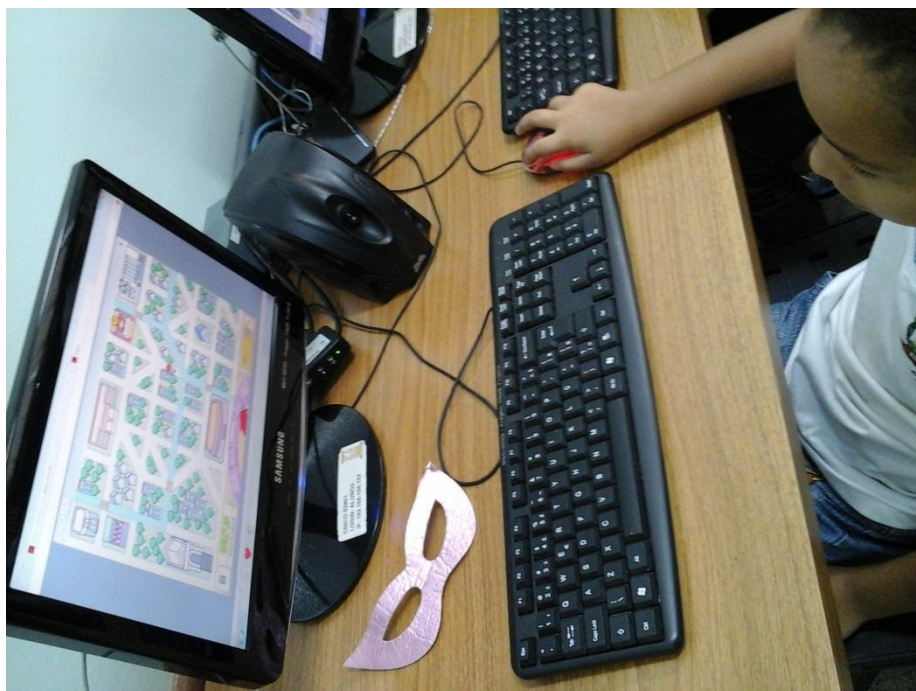


Foto 4: jogando o Daqui pra cá , de lá para cá

Enquanto as crianças jogavam, eu e Leonisia fomos passando nos computadores fazendo algumas intervenções o que me possibilitou observar mais pontuadamente alguns bem como suas dificuldades e facilidades.

Depois apresentei um novo jogo, encontrado no software GCompris¹: um jogo de labirinto no qual as crianças deveriam explorar para poderem conhecer melhor e que será objeto da próxima proposta. Vale ressaltar que o mesmo permite trabalhar as posições direita e esquerda, para cima e para baixo. Os caminhos vão ficando mais complexos conforme vão avançando nas telas.

¹ O GCompris é uma coleção de jogos educacionais que oferece diferentes atividades para crianças a partir de 2 anos.

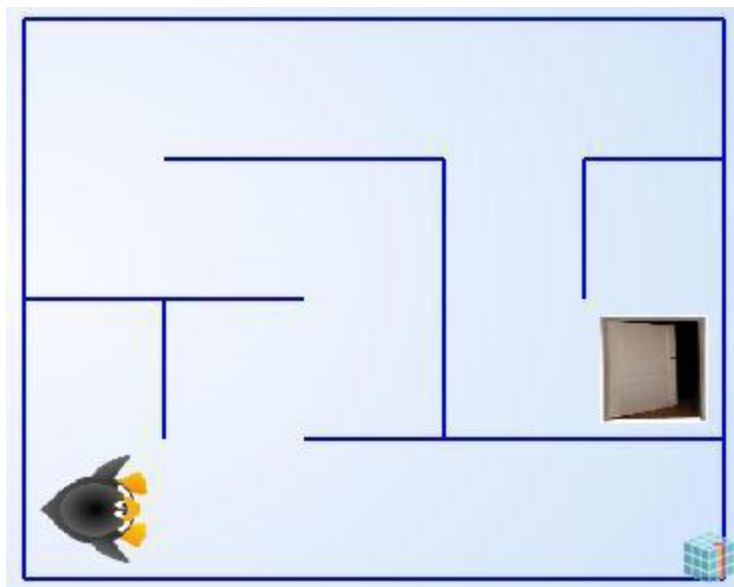


Figura 5: a primeira tela do Labirinto do GCompris.

Concluindo

Embora o produto final dos mapas obtido não tenha sido como eu esperava, talvez por ter em mente o que as crianças da Educação Infantil haviam feito numa outra atividade similar e com o mesmo objetivo, pude rever o meu trabalho, redirecionando-o e enriquecendo-o.

A sequencia elaborada vem possibilitando aos alunos construir os conceitos de espaço de maneira significativa através das brincadeiras e jogos. De acordo com Castellar e Justo (2013):

“Desde muito pequenas as crianças constroem concepções iniciais de conceitos relativos ao espaço por meio das percepções e das experiências com os objetos e o meio e das soluções para os obstáculos que encontra. Para tomar consciência daquilo que aprendem, é importante que a escola traga desafios que busquem a exploração espacial.”

Nesse sentido o desafio está sendo para mim também no sentido de rever a forma de trabalhar para que todos possam avançar.

Além de se apropriarem das noções de direita, esquerda, para cima e para baixo, pontos de referência, ordem (o que viram ao longo do percurso) estão vivenciado o letramento matemático a partir das experiências que trazem .

Como estas noções estão ligadas à área do conhecimento da Geografia mais especificamente a Cartografia, estes pequenos estão construindo, a partir da combinação dos significados e das diferentes situações e representações propostas, “o letramento geográfico a partir de noções cartográficas e, ao mesmo tempo, estimulando o raciocínio espacial”(Castellar).

Outro ponto a ser levantado ainda é o uso das ferramentas da Informática como os jogos do Labirinto e o *Daqui pra lá e de cá pra lá* que certamente estão contribuindo para o aprimoramento da estruturação de tais conceitos nestas crianças, dando ainda mais significado e significação para elas.

Assim, os mapas que não eram do tesouro estão se transformando num verdadeiro tesouro para mim e com certeza para as crianças que estão sendo desafiadas a observar, ver, rever, representar, registrar....