IV EIEMAT Escola de Inverno de Educação Matemática
2º Encontro Nacional Pibid Matemática
Educação Matemática para o Século XXI: trajetória e perspectivas
06 a 08 agosto 2014

ISSN 2316-7785

TRILHA MONETÁRIA

Elizete Maria Possamai Ribeiro
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Catarinense - Campus Sombrio
elizete@ifc-sombrio.edu.br

Ivonete de Oliveira Generoso
Universidade do Extremo Sul Catarinense
ivonetegeneroso@gmail.com

Lucas Isoppo
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Catarinense - Campus Sombrio
lucas-isoppo@hotmail.com

Alissom de Souza Jesuino
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Catarinense - Campus Sombrio
alissomsouza96@gmail.com

Dulce Gomes Fagundes
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Catarinense - Campus Sombrio
dulcegomes.f@outlook.com

Angela Carla Vaess
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Catarinense - Campus Sombrio
acv.vaess@gmail.com

Francieli Paulino Cardoso
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Catarinense - Campus Sombrio
francy.cardoso_28@hotmail.com

Nathana da Silva Ramos
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Catarinense - Campus Sombrio
nathanaramos@hotmail.com

Marleide Coan Cardoso
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Catarinense - Campus Sombrio
marleide@ifc-sombrio.edu.br

Liliane Nicola
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Catarinense - Campus Sombrio
nicolaliliane@gmail.com

Resumo expandido

A matemática precisa ser ensinada atrativamente em virtude da sua utilidade no dia-a-dia de todo e qualquer cidadão, devido a isto precisamos inovar de maneira dinâmica nossas aulas fazendo com que ative no aluno pois segundo VIGOTISK (2007): "Na idade escolar, a criança conscientiza-se de seus propósitos no jogo, os quais decidem, justificam e estabelecem a atitude afetiva da criança em relação à atividade" isso estimula o desejo de aprender, mudando os padrões metodológicos de repetição muito utilizados por professores. Com o objetivo de ensinar a matemática de uma forma diferente das metodologias trabalhadas em sala de aula os alunos do PIBID sugeriram, juntamente com a professora supervisora criar a "trilha monetária". A trilha monetária funciona como um jogo, sua utilização permite trabalhar as operações matemáticas aprendidas em sala de aula, mostrando a sua aplicabilidade na prática e reforçando a importância dos algoritmos.

A trilha monetária foi construida com papel pardo. Nela foram desenhados vinte e um quadrados, enumerados. Dentro de cada quadrado existem mensagens indicando o que a criança deve fazer quando nele chegar, de forma que gastem ou recebam dinheiro. Tais como: Vamos passear na trilha, pegue seu dinheiro e vamos gastar um pouco; Calma não precisa correr; Cuidado com os carros, volte uma casa; Você contratou um jardineiro para limpar seu pátio, ele cobra R$ 5,00 a hora e trabalhou 3 horas, pague pelo serviço; Você precisa comprar leite e pão para o café, o leite custa R$ 2,00 e o pão R$ 3,00. Quanto você irá gastar?; Você vai a uma lanchonete fazer um lanche, irá pedir 2 fatias de pizza e 1 suco de laranja. Quanto irá custar esse lanche sendo que a fatia pizza custa R$ 2,00 e o copo de suco custa R$ 2, 00? ; Que sorte achou uma cédula de R$ 10,00; Volte três casas, você errou o caminho; Entrou na loja agora compre alguma coisa, você pode gastar somente. R$ 15,00; Oi! que bom ver você passando por aqui; Você chegou no mercado, hora de comprar 1 quilo de feijão e pagar com R$ 4,00; Que legal você pode pegar um brinde; Cuidado o dinheiro caiu e você perdeu mais R$ 2,00; Você chegou na casa lotérica e tem que pagar a água e a energia. Gastou mais R$50,00; Olhe tem uma cédula de R$ 5,00 pode pegar é sua; Olhe para os lados quando atravessar a rua; Hora de ir até a farmácia e comprar o remédio da mamãe, por isso gastará R$ 10,00; Você está distraído e perdeu R$ 20,00; Parabéns você é muito

educado pule 2 casas; Você encontro uma criança com fome pegue R$ 2,00 e compre um pastel para ela; Viva você chegou no final da trilha hora de saber quantos reais sobrou para guardar no cofrinho. No início da atividade cada criança recebe a quantia de cem reais e inicia arremessando um dado, o número que cair será o valor de quadrados que será avançado por ela, sendo que a mesma deve resolver o problema proposto na mensagem do quadrado em que parou. Ao final do jogo o educador pede que a criança conte o dinheiro que sobrou, e o mesmo confere.

Durante a aplicação da dinâmica as crianças apresentaram disciplina e compreensão do objetivo da atividade, facilitando assim a aplicação da mesma, devido a quantidade de alunos, foi preciso construir três trilhas, da mesma forma se fez necessário três monitores, a fim de manter a dinâmica organizada. Com isso podemos perceber o empenho de cada criança, pois para elas a dinâmica era somente uma brincadeira, mais simultaneamente foi compreendido a execução das operações de adição, subtração e multiplicação de forma divertida e participativa.

Palavras - chave: Dinâmica; Matemática; operações.

Referências

VYGOTSKY, Lev. S. *A formação social da mente*: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7 ed. (1984). Tradução de José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

MORAIS, D. V. *O material concreto na educação musical infantil:* uma análise das concepções docente. Disponível em http://www.bibliotecadigital.ufmg.br. Acesso em 03/09/2014.