



Trilhando na Ilha da Magia: do Homem do Sambaqui à Etnomatemática

Treading on the Magic Island: of the man from Sambaqui to Ethnomatemática

Jeanice Back Andrade

Edilene Monteiro

Renata Cristine Conceição

Palavras-chave: Alfabetização. Letramento. Linguagens. Etnomatemática

Linha Temática: Educação Matemática

Nossa escola está localizada no bairro Ingleses, considerado um dos bairros mais populosos da Ilha, o qual recebe muitos turistas e novos moradores, oriundos de diversos lugares do Brasil e de outros países. Diante desta realidade, considerou-se pertinente trabalhar a cultura da cidade de Florianópolis por meio do (re)conhecimento do Patrimônio Histórico, a fim de contextualizar o olhar das crianças para que sentissem-se pertencentes deste lugar, reforçando a identidade local.

Compreendendo como ocorreu o processo de povoamento da ilha, mediante a pesquisa de diversas fontes históricas, concomitantemente com a alfabetização matemática, onde desenvolvemos e criamos diversos jogos, materiais manipuláveis, recursos lúdicos e situações problemas que contemplavam aspectos da história do nosso município e possibilitasse a apropriação da linguagem matemática contextualizada que explorou a construção de vários conceitos.

Neste trabalho, ressaltamos o olhar para a historicidade de cada povo, cada cultura tem inúmeras maneiras de trabalhar com os conceitos matemáticos. Para D'Ambrósio, a Etnomatemática valoriza as diferenças culturais e a matemática



praticada por diversos grupos sociais, assim, percebemos que a História relaciona-se com a Matemática, além de outras áreas do conhecimento, bem como o ensino pautado nas marcas do passado apresenta indícios de que o homem do Sambaqui tinha suas técnicas de sobrevivência e de representação, ou seja, as marcas acessam para uma Etnomatemática.

MATERIAL E MÉTODOS

O aniversário de Florianópolis foi o ponto de partida desse projeto, solicitamos às famílias que enviassem objetos, imagens, relatos, músicas que remetessem ao nosso município, com o intuito de desenvolver o sentimento de pertencimento e (re)conhecimento da cultura regional/local, das crianças que vem residir em Florianópolis, e das que aqui já residem, concomitantemente relacionando com a cultura escrita e com a alfabetização matemática. No momento da socialização, surge a problemática, uma estudante fez um cartaz com o desenho dos “índios”, ressaltando, que estes eram os primeiros moradores da nossa Ilha. Então questionou-se será que não houve outro grupo de pessoas, que viveram aqui antes dos Índios? Para muitas crianças, a resposta foi “sim”, “Os homens das Cavernas”. Com essa problematização iniciou-se a pesquisa sobre o povoamento da Ilha de Florianópolis.

A Contação de história foi utilizada para sensibilização dos primeiros habitantes da ilha. Usamos a escrita do texto coletivo e o desenho individual para o registro da história.

Na sequência fomos para o Museu Arqueológico ao ar-livre, onde as crianças puderam comprovar a existência do grupo que habitou a Ilha. Muitas crianças ao observarem as inscrições rupestres exclamavam impressionadas: “Agora acredito que eles existiram!”. Perguntou-se para as crianças “Qual mensagem o homem do Sambaqui quis nos deixar, o que será que isto significa?” para a maioria delas o Homem do Sambaqui utilizou as figuras geométricas para representar animais



“Ali vejo uma espinha de peixe, tem linha reta e triângulos”. Para outros o Homem do Sambaqui quis representar a praia “Tem linhas tortinhas que se parecem com as ondas do mar.”

Na sala de aula, iniciamos a montagem dos jogos, combinamos que para cada povo que povoou nossa cidade faríamos jogos matemáticos. Como estávamos no meio do primeiro trimestre, decidimos fazer o primeiro jogo, que trabalharia o conceito de número. Dividimos os pratos em dez partes, as crianças desenharam os peixes, pintaram e recortaram, em cada espaço colamos a quantidade, para depois colocarmos os grampos de roupa com o numeral da respectiva quantidade, fizemos outro igual com conchinhas.

Usando a História do Homem do Sambaqui elaboramos situações problemas do campo aditivo com as crianças. Criamos com rolinhos de papel reciclado, em cima de uma base de isopor, com os numerais de 0 até 10, ali colocam-se canudos para representar a quantidade solicitada na situação problema, bem como na soma de dados. Para realizar a situação problema que envolve a subtração, bem como o algoritmo, a criança utiliza-se de conchas e de um tabuleiro, onde retira o número solicitado da parcela menor, e coloca-as dentro de um recipiente, mostrando que retirou o outro quadro, mostra-se o que sobrou/restou.

Fizemos o jogo da “Trilha do Homem do Sambaqui”, nele colocamos as fotos que tiramos na saída de estudos e situações problemas do campo aditivo construídas com as crianças.

No laboratório de informática, assistimos a documentários referentes a Pré-História do Brasil e outro que nos mostrava os Sambaquis. Para que as crianças compreendessem a altura de dois metros de um Sambaqui, ou seja, os conceitos do eixo de Grandezas e medidas os conceitos de comprimento, largura e altura contamos a história “Minha mão é uma régua”, que conta como podemos usar nosso corpo para medirmos objetos e espaços. Realizada a sensibilização, iniciamos as atividades no livro didático, Saber Matemática, para medirmos, a



altura da cadeira com as mãos, o comprimento da sala com passos, a largura das carteiras com palmos. Discutimos que as medições não foram iguais, pois os tamanhos das mãos, pés, e passos variavam de pessoa para pessoa, mas continuei questionando: “Será que existe alguma maneira, algum objeto, que podemos utilizar para que as medidas fiquem iguais?” Muitas crianças responderam;” Sim, a trena!”, outros “A régua, a fita.” Sendo assim, para chegarmos na medição de um Sambaqui de dois metros, recorreu-se as medidas do corpo de uma criança, onde utilizamos a fita métrica para medir, depois usamos a medida da criança, como unidade de medida, para fazer um sambaqui de 30 metros, também comparamos essa medida com passos.

As crianças também quiseram pesquisar sobre a Ostra, molusco que o Homem do sambaqui usava na sua alimentação, então no laboratório, as crianças puderam assistir um vídeo sobre este molusco e depois observaram-o na lupa.

Algumas curiosidades chamaram muito a atenção das crianças, por exemplo, a quantidade de água que a ostra pode filtrar cada vez que se abre, 5 litros. E que no oceano existe a ostra gigante. Vimos também que em Florianópolis têm muitas fazendas marinhas, onde a ostra fica de 6 até 7 meses para engordar. E através da quantidade de zinco é importantíssima para a imunidade das crianças.

Também utilizamos para contar sobre o povoamento dos Índios Carijós e Portugueses imagens no data show, para explorarmos os conceitos de agrupamento 10 em 10, construímos o jogo da canoa, para trabalharmos linhas e colunas. O jogo Caça-índios, com as imagens que contamos a história dos Índios e Portugueses, montamos uma sequência lógica, onde as crianças escreveram as legendas, neste jogo devemos colocar a imagem de acordo com a sequência.

Para trabalharmos a geometria e a simetria nas janelas portuguesas, analisamos muitas fotografias de casarões de bairros como: Santo Antônio de Lisboa, Ribeirão da Ilha. Construímos figuras geométricas com o corpo, com o intuito de reconhecer as figuras geométricas. Para muitas crianças, o conceito de simetria



ficou evidente:” Nas janelas portuguesas eu vejo formas como: quadrados e retângulos, tem simetria também, o que tem num lado tem no outro.”

No Museu do homem do sambaqui as crianças puderam consolidar o conhecimento apreendido em sala de aula e fazer novas descobertas, os maiores Sambaquis encontram-se no nosso Estado.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste projeto, buscamos a complementaridade da alfabetização e letramento na língua materna e na linguagem matemática, inter-relacionando-as com a História, Ciências e a Geografia, na forma da oralidade e no registro da escrita e desenho, com a intenção de relacionar estas duas funções como sistemas de representações da realidade, a fim de contarmos a história da cidade mediante o uso de jogos matemáticos.

Os jogos foram utilizados como estratégias didático-pedagógicas, mediante o jogo as crianças participaram de experiências significativas, favorecendo o entendimento da linguagem matemática. As crianças apreenderam os conhecimentos matemáticos propostos, através das suas próprias ideias e registros, na troca com o outro, formulando hipóteses, socializando com o grupo suas descobertas e também argumentando/explicando quais estratégias utilizaram para resolver as situações-problemas, bem como no auxílio com o outro no registro escrito sobre cada etapa do nosso projeto.

Durante as intervenções com os jogos, percebeu-se que as crianças apreenderam conteúdos e conceitos matemáticos, como também o processo de alfabetização da língua materna. O domínio da escrita como o da leitura desenvolveu-se por meio de registros, construção de textos coletivos, formação de palavras com o alfabeto móvel, pesquisa com os familiares, incluindo desde as primeiras formas de registro alfabético até a produção autônoma de textos.

Imagem 1: Produções escritas das Crianças



CONCLUSÕES

Este projeto permitiu que nossas crianças reconhecessem que a cidade onde vivem têm uma história e seu passado pode ser percebido nos registros das rochas que o Homem do Sambaqui deixou de Herança Cultural e que podemos identificar as figuras geométricas ali representadas são marcas da Etnomatemática. Os Índios Carijós plantavam para sua subsistência e construíam suas canoas com Garapuvu e que o encontro/confronto com os portugueses dizimou a cultura indígena que está presente nos hábitos, na alimentação, na língua e na nossa cidade.

Nas janelas portuguesas as crianças relacionam a herança arquitetônica com a matemática, identificando as figuras geométricas e a simetria. Além disso, exploramos os exploramos os raciocínios no campo aditivo e multiplicativo, exploramos o significado da base decimal, realizamos contagem, agrupamentos e trocas de 10 em 10, sequência numérica, compreendemos que a geometria é uma criação humana, compreendemos que são grandezas e a importância histórica e social de elaboração dos sistemas de medidas, identificamos diferentes grandezas e trabalhamos o registro e as formas dos sistemas de medidas usuais em diferentes fenômenos, leitura de gráfico, lateralidade, conhecer diferentes possibilidades de representação algébrica em situações que se organizam de forma sequencial.

Este trabalho permitiu as nossas crianças ver quem somos, de onde viemos, dando-lhes a oportunidade de trilharem por um ensino humanizado e significativo para suas vida.

Referências



COLBEDUCA

Colóquio Luso-Brasileiro de Educação



D'AMBRÓSIO, U. Etnomatemática. Elo entre as tradições e a modernidade. 2ª Edição. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. 110 p.

SMOLE, S. C.; DINIZ, M. I.; CÂNDIDO, P. Resolução de problemas. Porto Alegre: Artmed, 2000. 96p. (Coleção Matemática de 0 a 6, v. 2).

Proposta Curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis. 2016.

CORREA, Carlos Humberto P. História de Florianópolis Ilustrada. 2004.