

Jogos Matemáticos e a Questão da Reciclagem: um Repensar Indispensável à Humanidade

Categoria: *Educação Infantil*

Olímpio Prada Cani¹
Ryan Eduardo Tonet Pereira²
Cinara Moser³
Ana Paula Scotini⁴



Resumo

O lixo é um problema que assola toda a humanidade. Por isso, sentimos a necessidade de elaborar um projeto em que vários materiais descartáveis foram reutilizados na construção de jogos que ajudaram no desenvolvimento das crianças. Trabalhamos inicialmente a conscientização das crianças no recolhimento de materiais descartáveis que, reaproveitados, se tornaram instrumentos importantes para trabalhar o desenvolvimento e a capacitação das crianças. Os resultados foram de conscientização, aprendizagem, criação e transformação. Grandes jogos educativos foram criados com empenho e dedicação de professores e alunos envolvidos no projeto. Os diversos jogos construídos levaram as crianças a compreender a matemática, de modo a criar a oportunidade de construção do ensino aprendizagem, induzindo o trabalho em grupo e desenvolvendo nas crianças a conscientização sobre o problema que o lixo traz a sociedade.

Palavras-chave: Matemática. Lixo. Aluno. Ensino-aprendizagem.

Introdução

A matemática comporta um amplo campo de relações, regularidades e coerências que podem e devem ser foco do trabalho docente, pois despertam curiosidade e instigam a capacidade de generalizar, projetar, prever e abstrair, favorecendo a estruturação do pensamento e o desenvolvimento do raciocínio lógico. A matemática, ao lado da linguagem natural, constitui uma disciplina básica nos currículos escolares, desde os primeiros anos de escolaridade em todos os lugares do mundo, independentemente de raça, credo, da capacidade física ou mental, ou mesmo do sistema político.

Nesse sentido, os jogos podem ser um forte aliado do ensino, pois levam o aluno a compreender o processo, a construir estratégias, a comunicar seus conhecimentos e a ter autocontrole, respeito a si próprio, aos colegas e ao professor, tornando-os cidadãos de atitudes necessárias para a aprendizagem da matemática, tais como enfrentar desafios, buscar soluções, etc. O ambiente escolar, contemporaneamente, não só expandiu o seu

¹Aluno da Educação Infantil

²Aluno da Educação Infantil

³Professora Orientadora, Pós Graduada; Centro de Educação Infantil Ciranda dos Sonhos, Laurentino- SC Brasil. E-mail: cinamoser@hotmail

⁴Professora Orientadora, Pós Graduada; Centro de Educação Infantil Ciranda dos Sonhos, Laurentino SC Brasil. E-mail: ana_paula_scotini@hotmail.com

acervo de meios multissensoriais, como também a aprendizagem cruzou o muro da escola e os recursos didáticos puderam ser considerados infinitos e sumariamente apropriados. É o professor que, a partir da sua competência didática, proporciona, explora, inventa, partilha, mobiliza, acolhe, reivindica o apoio material e a estrutura para que se possa trabalhar com as crianças buscando o ensino aprendizagem.

Dessa forma, quando se propõe o ensino da matemática na escola, é preciso dar condições à criança de vivenciar experiências que a levem a construir seus conceitos, a desenvolver suas habilidades e competências. As crianças do Centro de Educação Infantil Ciranda dos Sonhos, do Pré-escolar matutino e vespertino, mostraram curiosidade em saber sobre os benefícios que o lixo pode trazer se devidamente reciclado e reutilizado. Assim, o presente trabalho teve como principal objetivo conscientizar os alunos para a problemática do lixo e o incentivo à reciclagem, bem como o despertar para o aproveitamento consciente do lixo por meio da produção de jogos, que serviram de apoio pedagógico para os professores nas aulas de matemática.

Material e métodos

A metodologia propôs incentivar os alunos a perceberem a importância da reciclagem e como esta pode estar auxiliando na construção de jogos que forneceriam subsídios para a área pedagógica. Depois de feita a separação do lixo, estes foram selecionados e montamos nove jogos e uma poltrona com a mediação e supervisão das professoras da classe. Nos parágrafos a seguir, faremos uma breve descrição de cada um deles.

Sequência lógica matemática: foram utilizadas trinta e duas tampinhas de garrafas pet, fita adesiva, uma caixa de papelão, cola quente, lápis de cor, tesoura, guache colorido, papel *contact*, papel pardo e números impressos de um a trinta e dois. Com auxílio da professora, as crianças encaparam a caixa com papel pardo, e pintaram-na. Após, receberam números dentro dos círculos para pintarem e recortarem. Depois, colaram nas tampinhas os números intercalando-os e cobriram com fita adesiva.

Jogo da memória com potes: foram utilizados vinte e dois potes de iogurte, papel ofício, números e quantidades impressos para colorir, tesoura, papel *contact*, cola quente e caixa de papelão. As crianças receberam cartolinas nas quais copiaram o quadrado da borda do pote de iogurte, respectivamente vinte e quatro quadradinhos. Recortaram e pintaram a bolinha e o número, do um até o número dez. Depois, pintaram, recortaram e colaram sobre os potes.

**JOGOS MATEMÁTICOS E A QUESTÃO DA RECICLAGEM:
UM REPENSAR INDISPENSÁVEL À HUMANIDADE**

O Jogo de Dominó: foram usadas vinte e oito caixinhas de fósforo, papel pardo, papel *contact*, lápis de cor preto, guache, folhas de ofício com as bolinhas impressas das quantidades e caixa de papelão. Depois de encapadas as caixinhas de fósforo, as crianças pintaram com guache. Foram impressas as quantidades de bolinhas para o jogo e elas pintaram, recortaram e colaram sobre as caixinhas.

Jogo do Bingo: foram utilizadas dez caixas de leite, papel *contact*, tesoura, papel pardo, lápis de cor, papel ofício, guache colorido e EVA. As caixas foram encapadas e coloridas com guache, foram impressas contas de adição e subtração as quais as crianças pintaram e colaram sobre as caixas. Para montar as cartelas, foram cortadas caixinhas de leite e impressas em folhas de papel ofício as respostas para as continhas; em seguida, as folhas foram recortadas no tamanho da cartela e coladas sob as caixinhas. As crianças pintaram e passaram papel *contact*.

Boliche: foram utilizadas doze garrafas *pet* de 600 ml, tinta *spray* dourada, papel ofício, lápis de cor, tesoura, fita adesiva, uma caixa de papelão e jornal. Os alunos pintaram as garrafas com o auxílio da professora, depois coloriram e recortaram números de um a doze e colaram nas garrafas.

Corrida de carros: para confeccionar a pista, foi utilizado lápis de cor, rolo de papel higiênico, tampinhas de garrafa, guache, papel *contact*, caixa de papelão, papel ofício e canetinha. As crianças cortaram e abriram a caixa, coloriram os números de um a dez recortaram e colaram sob a caixa. Para os carrinhos utilizamos: rolo de papel higiênico os quais foram pintados pelas crianças, foram feitos três cortes no centro do rolo, de três cm, formando uma porta. As tampinhas serviram como rodas dos carros. Os círculos impressos foram coloridos e colados fechando o buraco do rolo. Para o volante: canetinha e papel cartão. O dado: caixa de gelatina encapada com papel pardo, cada lado foi pintado de uma cor diferente para as quantidades, alguns círculos impressos que depois de pintados foram colados cada um de um lado.

Jogo da velha: foram utilizadas, caixas de papelão, EVA, dez tampinhas de garrafa *pet*, papel *contact* e tesoura. Sobre a caixa foram colocadas quatro tiras de EVA, duas na horizontal e duas na vertical. Os pinos para jogar são as tampinhas.

Jogo da Amarelinha: quarenta caixas de leite, papel *contact*, tesoura, papel laminado, fita dupla face e adesiva, papel ofício, lápis de cor, figuras para colorir. As caixas foram recortadas, juntadas de duas em duas formando um quadrado com quatro partes. As crianças recortaram, uniram as partes com fita adesiva, fazendo dez quadrados, um foi cortado na forma de meia lua ficando na última posição. Foram impressos números

e figuras nas quantidades desejadas e a palavra céu, as crianças coloriram, recortaram e colaram sobre os quadrados, decoraram com fita dupla face e, para terminar, encaparam todos os quadrados com papel *contact*. A pedrinha que é jogada é feita com jornal.

Caixa do tato: foi utilizado caixa de papelão, jornal, tesoura, cola, fita adesiva, guache diversas cores. Foi feito um buraco na caixa do tamanho da mão de uma criança, cortou-se uma barra de uma calça e colou-se no buraco. As crianças recortaram jornal e colaram na caixa. Foram feitas formas geométricas com papelão, as crianças pintaram com guache colorido. Para jogar é preciso colocar a mão no buraco e adivinhar que figura está segurando.

Para a confecção da poltrona foi utilizado materiais recicláveis como caixas de leite, fita adesiva e jornal.

Resultados e discussão

É de conhecimento de todos que o lixo é uma problemática séria e que ações devem ser organizadas para que esse problema possa ser sanado. Assim, o Centro de Educação Infantil Ciranda dos Sonhos primou por um projeto que unisse a reciclagem e a matemática como protagonista. Dessa forma, nasceu este estudo que vem comprovar a importância de ações dessa natureza em sala de aula.

Desde muito cedo se aprendeu que a reciclagem é importante para a vida do Planeta. Para Backer (2002, p. 01, grifos do autor), “desde o *homo sapiens*, a interação entre a atividade humana e o seu meio ambiente foi fator dominante na moldagem de um pelo outro”.

Desse modo, observou-se a importância de se trabalhar projetos dessa natureza e auxiliar a criança a compreender como a matemática faz parte de sua vivência e como ela pode estar contribuindo com o meio ambiente. Para Valle (2002, p. 49), “reciclagem é um conjunto de técnicas que tem por finalidade aproveitar os detritos e reutilizá-los no ciclo de produção [...]. Esses materiais são desviados, coletados, separados e processados para então serem usados como matéria-prima na produção de novos produtos”.

Um dos trabalhos confeccionados pelos alunos foi uma poltrona, na qual pudemos trabalhar as quantidades e volumes para sua criação. Foram utilizadas 60 caixas de leite e 7 folhas de jornal para cada caixa, fita adesiva e tesoura. As crianças amassavam as folhas de jornal e colocavam dentro da caixinha e fechavam com fita. Após encherem todas as caixas, montamos a poltrona.

**JOGOS MATEMÁTICOS E A QUESTÃO DA RECICLAGEM:
UM REPENSAR INDISPENSÁVEL À HUMANIDADE**

Figura 1 – Sofá reciclável
Fonte: arquivo criado a partir do trabalho em sala de aula, 2014

Os alunos construíram significativamente o ensino-aprendizagem, uma vez que foram eles próprios que produziram o material e puderam ver o resultado de seus trabalhos.

Conclusões

Os jogos foram elaborados e concluídos pelas crianças, e em todos os momentos da construção dos jogos e na aplicação, elas interagiram e fizeram parte do processo, demonstrando empenho na realização do trabalho.

A maioria das crianças apresentou interesse e boa atuação na realização dos jogos, mesmo os que tiveram um pouco de dificuldade se divertiram e se esforçaram ao máximo até aprenderem a jogar como todos os outros colegas. Observa-se que a sala de aula deve ser um local lúdico e que esse projeto veio contribuir, de forma prazerosa, para a construção do ensino-aprendizagem.

Referências

BACKER, Paul. **Gestão Ambiental: a administração verde**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2002.

VALLE, Cyro. Eyer. **Qualidade Ambiental: ISO 14000**. São Paulo: SENAC, 2002.



Veja mais em www.sbembrasil.org.br

SOCIEDADE BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA