

RECICLANDO TAMBÉM SE APRENDE AS FORMAS GEOMÉTRICAS

Categoria: Educação Infantil

Modalidade: Materiais e/ou jogos didáticos

OLIVEIRA, Ana Clara de; URNAU, Valentina;

BAIROS, Tatiane; NOVAIS, Aline.

Instituição participante: Escola Municipal de Educação Infantil Sonho Feliz

CONDOR- RS

INTRODUÇÃO

O trabalho a ser apresentado, não foi específico de uma turma. Deu-se nas quatro turmas da Pré Escola II, da EMEI Sonho Feliz, extensão, nos meses de Maio e Junho.

O projeto foi desenvolvido com um número em torno de 65 alunos em idades entre cinco e seis anos. As atividades foram desenvolvidas nas aulas, durante o recreio e também em casa com os familiares.

Para a confecção do jogo foi de suma importância a colaboração das famílias, pois era de responsabilidade das mesmas enviar para a escola doações dos materiais reciclados.

Como os alunos eram numerosos, confeccionamos quatro jogos, onde os mesmos participaram de todo o processo, desde a coleta do material a higienização até a confecção de fato.

Temos conhecimento que materiais lúdicos são ferramentas que contribuem de forma significativa para o aprendizado, sendo assim juntamos dois temas de estudo O MEIO AMBIENTE e A MATEMÁTICA para confeccionar nosso jogo. No primeiro momento nosso enfoque era a reciclagem e trabalhar a importância do cuidado com o meio Ambiente no segundo momento trabalhar as Formas Geométricas com as crianças nesse contexto ainda foi possível trabalhar cores e valores que acabaram vinculando ao nosso jogo.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades iniciaram em meados do mês de Maio com uma História chamada: **CINDY, AMIGA DA NATUREZA**, história escolhida para ser trabalhada em alusão ao Dia Mundial do Meio Ambiente que seria no dia cinco do mês de Junho. Como estávamos trabalhando com as formas geométricas tivemos a ideia de juntar os dois conteúdos e trabalhar de forma em que um viesse a complementar o outro de forma diferente e prazerosa aos nossos alunos.

Já tendo decidido que iríamos juntar os dois conteúdos começamos a pesquisar o que fazer foi aí e pensamos em construir um jogo, mas que esse jogo fosse confeccionado com o maior número de material reciclado possível, sabíamos que iríamos encontrar dificuldades mas não era empecilho pois estávamos focadas em realizar nosso projeto.

Sabemos que ao longo do tempo os brinquedos estão cada vez mais sofisticados, sejam em cores formas tamanhos e tecnologias. E com isso tudo se perdeu o prazer em se construir seus próprios brinquedos desta forma nos motivou mais ainda construir o nosso jogo.

Podem ser brinquedos simples, ou até rudimentares diante de alguns padrões impostos pela sociedade, mas são eles, com sua originalidade criatividade que evocam as melhores lembranças da infância de cada um, resgatam o autêntico significado do brincar, preservam valores e tradições da cultura de um povo. (VELASCO, 1996, p. 51)

Desta maneira primeira coisa que decidimos é que iríamos pedir ajuda as famílias, pois na escola não teríamos todo material necessário. Lançamos a ideia a qual foi acolhida pelas famílias que passaram a nos enviar os materiais.

O jogo é composto por quatro cartelas, na qual em cada uma delas se encontram duas figuras geométricas feitas com algumas formas. A finalidade do jogo é fazer com que cada criança, preencha a sua cartela de acordo com o sorteio feito através do lançamento de um dado, pois em cada face encontra-se uma figura geométrica que corresponde às mesmas figuras contidas nas cartelas. Será o vencedor da partida a criança que primeiro preencher completamente a sua cartela.

Para que fosse possível a confecção do jogo contamos com a colaboração das famílias com doações de materiais reciclados potes de sorvete, tampinhas pastinhas velhas entre outros, pois queríamos utilizar o máximo possível de materiais reciclados.

O jogo possui:

4 Fichas (feitas com papelão)

8 triângulos (feitos com pastinha elástica de plástico)

4 quadrados (feitos com litros de detergente)

12 círculos (Tampinhas de refrigerante e de suco)

4 retângulos (feitos com pote de sorvete)

1 dado numérico

1 dado de formulas

Durante o tempo da confecção do jogo foram feitas muitas falas em relação à importância de se aproveitar tudo que for possível e desta forma ter um brinquedo sem custo está ajudando a preservar o meio ambiente e ainda estariam aprendendo as formas geométricas a qual encontramos em vários materiais em nosso dia a dia e sempre reforçando o nosso objetivo maior que era juntar os dois temas de estudo.

Podem jogar até quatro pessoas, entregamos uma cartela para cada jogador e colocamos no centro da mesa as formas geométricas para começar o jogo jogamos o dado numérico onde quem tirar o numeral maior inicia e dando sequencia sempre o jogador à direita e assim sucessivamente, no dado de formas tem além das formas em duas faces tem duas cores uma branca que permite o jogador jogar novamente e um preto que o jogador deve passar sua vez de jogar, ainda como regra deve se colocar apenas uma forma geométrica por vez nas fichas mesmo se tenha mais de uma forma.

As Primeiras orientações dos materiais que iríamos precisar e das formas que iríamos fazer para construção do jogo.

Figura 1 - Primeiras orientações



Fonte: Os autores (2018)

As crianças possuem um jeito só delas de mostrar sua maneira de pensar e sentir o mundo a sua volta, e através das brincadeiras que deixam transparecer suas condições de vida seus anseios e desejos.

No processo de construção do conhecimento, as crianças se utilizam as mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre a qual querem desvendar. Nessa perspectiva as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em uma cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. (BRASIL, 1998, p. 21-22)

Figura 2 - Jogo confeccionado é hora da diversão vamos jogar



Fonte: Os autores (2018)

Figura 3 - Entre vários dias de observação três alunas se destacam e são escolhidas para representar os colegas.



Fonte: Os autores (2018)

O papel do jogo é muito importante nas áreas de estimulação da pré-escola e é uma das formas mais naturais da criança entrar em contato com a realidade, tendo o jogo simbólico um papel especial.

São muito importantes o brinquedo e a brincadeira para o desenvolvimento das crianças, como nos afirma Velasco (1996, p. 43), “o brincar nunca deixará de ter o seu papel importante na aprendizagem e na terapia, daí a necessidade de não permitirmos suas transformações negativas e estimularmos e permanência e existência da atividade lúdica infantil”.

E o dia da feira Municipal chega e elas desempenham com maestria sua função aprender e ensinar brincando e sendo feliz.

Figura 4 - Dia da Feira Municipal



Fonte: Os autores (2018)

Figura 5 - Famílias Participando



Fonte: Os autores (2018)

Figura 6 - Objetivo alcançado



Fonte: Os autores (2018)

CONCLUSÕES

O resultado do jogo foi melhor que esperávamos as crianças compreenderam além da importância da preservação do meio Ambiente a reconhecer as formas geométricas de maneira mais prazerosa e não tão massacrante entre outros tantos benefícios que ao longo da confecção fomos percebendo que não tínhamos nem noção. Surpreendeu-nos a facilidade de compreensão do jogo e a naturalidade com a qual explicavam aos colegas que ainda não tinha

jogado, foi maravilhosa a experiência e o objetivo agora é buscar usar essa mesma metodologia para trabalhar outros conteúdos. Tivemos a participação dos pais tanto na doação dos materiais como também na prática, pois o jogo visitou as famílias e puderam compartilhar do material confeccionado. Esse retorno foi muito positivo e de grande significado.

REFERÊNCIAS

VELASCO, Casilda Gonçalves. Brincar, o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint, 1996

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília. MEC/SEF. Vol 1. 1998

Trabalho desenvolvido com o PRÉ II da Escola Municipal de Educação Infantil Sonho Feliz, pelos alunos:

Adryan Nikolas Mello Portela; Alexandre Mikael Pereira Guimarães; Alícia Poliana Chagas Portela; Ana Clara de Oliveira; Antonio Augusto Fritsch Bodan Sandoval; Arthur Gomes Stiehl; Arthur Pott; Dominique Schirmer Motta; Eduarda Stein Rodrigues; Felipe Eduardo Land; Fernando Junthon; Frederico Eugenio Wegner dos Santos; Gabriel Dal’Molin Pimentel; Gabriel Pacheco Manfrin da Silva; Gabriela Moraes dos Santos; Gadiel Felipe dos Santos; Hadassa Knebelkamp Tolentino; Henrique Rodrigues Tjäder; Isabeli Valentini de Lima de Almeida; Isabella Dafne Breunig Pott; Isabelly Prado Piovesan; Isabelly Schneider da Silva; Isadora Lima Duarte; Isadora Schaffazick de Andrade; Jamily Eduarda dos Santos Tolentino; João Antonio Oster dos Santos; João Novais Schmidt; João Pedro de Andrade; Josiane Taís Gräff;; Julia Andrade Ritscher; Kalyandra dos Santos Borba; Kayo Rhuan Nunes; Laura Pacheco Manfrin; Leonardo Kaique Kläsener; Lorenzo Alves Ribeiro; Lorenzo Pyetro Santos De Araujo; Lucas dos Santos Silva; Lucas Pinheiro Matschinske; Lucas Rosa Camara; Maria Eduarda de Oliveira Thielke; Mateus Noster; Mathias Schmidt; Milena John Scalski; Natan Novais Moreira; Nicolý dos Santos Santonina Bueno; Ramon Prestes dos Santos; Ricardo Elan Krebs Land; Sâmela Amaral; Stefani Luiza Lemos Conrad; Tauani Andrade dos Santos; Tauany Ritcheli Sommer Queiroz; Valentina Urnau; Valentine Louise Streit; Victor Eduardo Saulit Pinheiro; Vitória de Siqueira Alves; Walter Felipe da Silva Emig;

Dados para contato:

Expositor: Ana Clara de Oliveira;

Expositor: Valentina Urnau;

Professor Orientador: Tatiane dos Santos de Bairros; **e-mail:** tatitutoraiff@gmail.com

Professor Co-orientador: Aline Novais; **e-mail:** alynenovays@yahoo.com.br