



COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS

Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez

ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

MATEMÁTICA RECICLAVÉL: CAIXA DE OVOS COMO FERRAMENTA LÚDICA NO ENSINO DE NÚMEROS

RECYCLABLE MATHEMATICS: EGG CARTON AS A PLAYFUL TOOL FOR TEACHING NUMBERS

MATEMÁTICAS RECICLABLES: EL CARTÓN DE HUEVOS COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA ENSEÑAR LOS NÚMEROS

Apresentação: Pôster

Maria Auxiliadora de Araújo Cardoso¹; María Emanuely de Carvalho e Silva²; Pamella Monalisa Hipólito Silva³; Franciene Feitoza Da Silva⁴; Dan Vítor Vieira Braga⁵

INTRODUÇÃO

Para os pesquisadores Borba (2013) e Pessoa (2010) O desenvolvimento do Raciocínio em matemática faz parte de um conjunto de habilidades relacionadas ao letramento estatístico. É fundamental a discussão de estratégias didáticas e metodologias que permitam ao estudante, ainda no Ciclo de Alfabetização na educação infantil, a apropriação dos conceitos e idéias do mundo da matemática

O uso do lúdico no ensino da matemática para a Educação Infantil é fundamental para criar um ambiente de aprendizado positivo e estimulante para as crianças. Sabemos que o mito de ciência difícil, hermética e sem grandes atrativos percorre gerações. A matemática desde muito tempo enreda-se num processo de angústia, receio e pânico por parte dos alunos, tornando-se, por vezes, inacessível e complexa, porém a matemática pode e deve ser desvinculada desse pânico de aprender e ensinar a qual foi submetida (FIGUEIREDO, 2017)

A matemática, pelo viés da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), não é só um manancial de números, operações e formas geométricas: é, também, um jogo, uma linguagem, uma forma de ver e modelar realidades, uma estrutura de pensamento, um exercício criativo e um campo de desenvolvimento de múltiplas habilidades, sendo essas atividades lúdicas, na forma de jogos e brincadeiras, podem ser associadas às situações desafiadoras que permitam ao aluno criar e avaliar estratégias que o levem a resolução. (SMOLE; DINIZ; CÂNDIDO,

¹Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, ma9181032@gmail.com

²Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, carvamanutn@gmail.com

³Licenciatura em Pedagogia, Escola Municipal Baldoino Gomes De Sá, pamellahipolito@hotmail.com

⁴Mestra em ciências da saúde e Biológicas, FACHUSC feitozafranciene@gmail.com.br

⁵Mestre em gestão e Políticas Ambientais, FACHSUC, bragadvv@gmail.com.br

2007)

A apropriação da educação infantil na utilização das atividades lúdicas é uma ótima proposta para os professores aplicarem em seu ensino. Aprender de forma divertida, desenvolver a criatividade, a proposta é educar matematicamente de forma lúdica, permitindo que o aluno raciocine, descubra, brinque e interaja criticamente com seus colegas e professores. Pode-se observar o quanto é importante a atividade lúdica como ferramenta de aprendizado (ONUCHIC; ALLEVATO, 2014).

Assim, esse trabalho permeou-se como referência, criar uma ferramenta lúdica para ajudar na educação infantil de uma escola assistida pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) no sertão central pernambucano.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na disciplina e no ensino da matemática pura, demanda uma série de capacidades dos alunos, a começar pela concentração e atenção, que é um dos desafios dos professores ao ministrarem os seus conteúdos. Esses quesitos são condições essenciais para a aprendizagem. Diante disso, as principais queixas são referentes à matemática, pois segundo eles, há muitas dificuldades para ensinar matemática, já que a disciplina exige grande grau de concentração e raciocínio lógico, quesitos em que os alunos encontram grandes dificuldades (CANDAU; LELIS, 2011)

É importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças (FORTUNA, 2003, p. 16)

Dessa forma, alguns elementos são imprescindíveis para que haja êxito no processo de ensino e aprendizagem, insere-se assim o lúdico no ensino aprendizagem, uma forma de ajudar os alunos a resolver problemas matemáticos, interagir entre si, e desenvolver habilidades cognitivas em geral.

No Art. 29 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei Federal nº 9394/96, “a educação infantil é a primeira etapa da educação básica, com finalidade de desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”



(BRASIL, 1996).

METODOLOGIA

O trabalho foi realizado no Sertão Central pernambucano, no município de Salgueiro - PE, cuja distância é de 513 km da capital estadual, Recife. A escola campo da pesquisa foi a Escola Municipal Professor Balduino Gomes de Sá que se localiza nas imediações de uma comunidade carente (Bairro Primavera). A escola de educação infantil faz parte da rede de ensino municipal, as turmas atuam no turno vespertino, atendendo o público carente residente na zona urbana de Salgueiro.

Em observações durante as aulas de introdução a matemática, foi visto a necessidade de algo mais divertido que chamasse a atenção de alunos, com isso em diálogo com profissionais da escola, foi desenvolvida e aplicada uma ferramenta que ajudasse no processo de alfabetização em matemática de crianças de 03 a 04 anos. Nesta fase muitas delas ainda estão aprendendo a falar, contar e identificar os números de 0 a 10. A ferramenta foi desenvolvida e planejada no mês de agosto de 2023, na volta as aulas pós recesso de bimestre.

Foi utilizado materiais acessíveis que possuímos em casa, como bandeja de ovos, onde foi colorido a caixa deixando-a chamativa, em seguida com folhas sulfites e cartolina, foi escrito os números de 0 a 10 e cortados em formato de ovo, para trabalhar a habilidade de encaixe com mais facilidade.

Em seguida foi dividida a sala em grupos de cinco integrantes para melhor organização, onde cada criança irá pegar um número sortido da caixa surpresa. Para que as crianças façam o pareamento e contagem certa dos números na caixa surpresa e tentar identificar e encaixá-lo no seu devido local na bandeja.

A presente pesquisa recebeu fomento da CAPES através do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ferramenta lúdica surgiu da ideia de “jardim de infância”, por Friedrich Froebel, que defendia o uso pedagógico de jogos e brinquedos, que deviam ser organizados e sutilmente dirigidos pelo professor. Mais tarde, vários educadores, como Piaget e Montessori, alertaram



para a importância do lúdico na educação.

Segundo (ZATZ HALABAN 2006); brincar é essencial para a criança, pois é deste modo que ela descobre o mundo à sua volta e aprende a interagir com ele. O lúdico está sempre presente, o que quer que a criança esteja fazendo. Por meio dela se obtém inúmeros benefícios, indicados a proporcionar ao aluno o desenvolvimento psíquico, o raciocínio lógico e a capacidade de aprender, levando-o a analisar, interpretar, estabelecer regras, conviver e interagir com seus pares, bem como contribuir para a socialização e formação de pessoas autônomas, além de desenvolver, especialmente, o raciocínio lógico matemático.

Obteve-se como resultado, a alegria das crianças na torcida, a eluforia em buscar aprender e acertar a localização do números e o gasto de energia valiosíssimo para essa etapa da vida, como mostra a figura 1. No ensino da alfabetização em matemática, a ferramenta auxiliou mais diálogo entre professor e aluno, e mais interação entre os alunos mais acometidos pela timidez. Foi visto que eles estavam mais a vontade para acertar e errar, tornando a aula mais didática e divertida. Isto corrobora com Pironel (2002) que nesse sentido, defende que, na Resolução de Problemas, é possível utilizar instrumentos auxiliares como materiais didáticos, calculadoras, jogos, assim como papel, tampinhas e outras coisas.

Figura 01: Aplicação da ferramenta na escola campo de estudo. A e B crianças realizando a atividade com a ferramenta. B e C interação de Pibidianas e alunos durante a realização.



Fonte: Própria



CONCLUSÕES

Desta forma, conclui-se que a ferramenta propiciou diálogos em casa com a família sobre a importância da reciclagem, visto que a família pergunta como foi o dia do educando em na escola, houve relatos de pais curiosos sobre a ferramenta em questão, assim foi visto que é possível utilizar essa ferramenta lúdica em qualquer nível ou ano de ensino e para qualquer conteúdo de matemática, sendo que a construção de jogos de matemática com material reciclado é algo bem simples de fazer através de tampas de caixa de leite, tampinhas de garrafas de água ou palitos de picolé bem como, o papelão de caixas de sapato, algumas caixas de perfume ou remédio podem ser transformadas em dados, ou seja, materiais que tem em casa pode proporcionar coisa incríveis na aprendizagem das crianças. Em casa, a família poderá confeccionar esses tipos de jogos para ampliar o conhecimento de seus filhos, introduzindo na rotina das crianças o aprendizado dos números. E assim, observar a euforia das crianças em buscar aprender e acertar a localização dos números. Foi visto também, que essa ferramenta também promoveu debate sobre reciclagem na escola e diversas ideias entre pais e profissionais da instituição de criar, reciclar e tornar aulas mais divertidas para a educação infantil.

REFERÊNCIAS

BORBA, R. **Vamos combinar, arranjar e permutar: aprendendo combinatória desde os anos iniciais de escolarização.** In: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 13. 2013, Curitiba. **Anais eletrônicos...** Curitiba, 2013. Disponível em: http://sbem.iuri0094.hospedagemdesites.ws/anais/XIENEM/pdf/2201_2170_ID.pdf. Acesso em 05 out. 2023.

BORIN, J. **Jogo e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática.** 6ª ed. Centro de Aperfeiçoamento do Ensino de Matemática – Instituto de Matemática e Estatística da USP: São Paulo, 2007.

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum.** Secretaria de Educação Básica: Brasília: MEC, SEB, 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/> Acesso em: 30 de set 2023.

CANDAU, V. M.; LELIS, I. A. A relação teoria-prática na formação do educador. In: CANDAU, V. M. (Org.). **Rumo a uma nova didática.** 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

FIGUEIREDO, F.F **Design de problemas com a utilização de tecnologias digitais na**



formação inicial de professores de matemática. Tese (doutorado em ensino de ciências e matemática), Universidade Luterana do Brasil, Canoas, Brasil 2017.

ONUCHIC, L. R.; ALLEVATO, N. S. G. **Ensino-Aprendizagem-Avaliação de Matemática: porque através da Resolução de Problemas?** In: NOGUTI, F. C. H.; JUSTULIN, A. M.. *Resolução de Problemas: teoria e prática*. Jundiaí/SP: Paco Editorial, 2014. Cap. 2, p. 35-52.

PESSOA, C; BORBA, R. **Desenvolvimento do Raciocínio Combinatório na Escolarização Básica.** Em Teia: *Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana*, Recife, v. 1, n. 1, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/emteia/article/view/2182>. Acesso em 04 out . 2023.

PIRONEL, M. **A avaliação integrada no processo de ensino-aprendizagem da Matemática. Dissertação** (Curso de Pós-graduação em Educação Matemática) – Universidade Estadual Paulista – UNESP, Rio Claro, SP, 2002.

SMOLE, K. DINIZ; M. I.; CÂNDIDO, P. **Cadernos do Mathema: Ensino Fundamental: Jogos de Matemática de 1º a 5º ano.** Artmed: São Paulo, 2007.

HALABAN, Sérgio; ZATZ, André e ZATZ, Sílvia. **Brinca Comigo!** Editora Marco Zero: 2006.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia pedagógica.** Porto Alegre: Artmed, 2003.

