

Bioeconomia: Diversidade e Riqueza para o desenvolvimento Sustentável

EPG WALTER EFIGÊNIO

Professora Talita Leonardi Braga 2 ano D

Professora Andreza Arantes 2 ano E

Título: Brincar e somar é só reciclar.

Resumo

Através da matemática o envolvimento de jogos e brincadeiras acaba tendo um espaço importante dentro da escola relacionando-o com conteúdos importantes de aprendizado, é uma forma de respeitar o modo como as crianças aprende, dando a todos os alunos a chance de se relacionar com o conhecimento de uma forma mais prazerosa, significativa e produtiva, podendo incluir a reciclagem através do diálogo e consumo consciente objetivando a transformação dos alunos e de suas famílias através de atitudes conscientes e responsáveis.

Introdução

Os alunos do segundo ano do ensino fundamental I do período da tarde desenvolveu um projeto intitulado brincar e somar é só reciclar e contou com brincadeiras matemáticas e a reciclagem, o projeto da turma se enquadra no projeto anual da unidade escolar. Através do envolvimento dos professores, o projeto envolveu a reciclagem de objetos em brinquedos matemáticos e também contou com a brincadeira do mercadinho, onde as crianças puderam

refletir sobre o sistema monetário e considerar a economia de alimentos e objetos para evitar o desperdício e a conscientização dos materiais dos alimentos, podendo ser reciclados após o uso. A matemática aumenta a motivação para a aprendizagem significativa tendo como recurso brinquedos reciclados contribuindo como processo lúdico.

O ensino também estimula o pensamento, a atenção, a concentração, através do senso cooperativo.

Os jogos quando construídos e elaborados pelas crianças ganham maior sentido em sua execução gerando interesse pela matemática.

A educação matemática é direito da criança e acontece de forma interdisciplinar com o desenvolvimento sustentável pensando na reutilização de objetos para reciclagem.

Objetivos:

- Trazer consciência sobre o consumo de brinquedos e o desenvolvimento sustentável.
- Estimular a consciência sustentável através de objetos reciclados.
- Refletir sobre o consumo consciente.
- Utilizar processos criativos para confecção de brinquedos reciclados.
- Desenvolver o raciocínio lógico matemático para cálculos mentais.
- Deduzir soluções para situações-problemas propostas nos jogos.
- Estimular a aprendizagem da matemática através de brinquedos reciclados como recursos pedagógicos que despertem no aluno o interesse pela matemática.
- Estimular o gosto pela matemática através de jogos e o consumo consciente.
- Pensar e dialogar sobre atitudes e hábitos saudáveis e sustentáveis através do consumo consciente.

Metodologia

Começaremos trabalhando com o diálogo em rodas de conversa sobre o tema e levantando os conhecimentos prévios dos alunos sobre o assunto. Os 5 Rs (Repensar a necessidade de consumo, Recusar possibilidades de consumo desnecessário, Reduzir e evitar o desperdício, Reutilizar reaproveitando o lixo em bom estado e Reciclar). Foi apresentado para os alunos descarte adequado dos objetos que podem ou não ser reciclados. A produção de brinquedos se deu com o consumo consciente através do sistema monetário trabalhado em sala de aula e após a realização de mercado em sala de aula, constatando o consumo consciente.

problemas simples e, pouco a pouco, será apresentado problemas mais complexos, isso fortalece a autoestima e a autoconfiança do aluno. A sala de aula será dividida em equipes, e cada equipe apresentará uma técnica diferente de matemática básica. Cada equipe ficará responsável por um determinado jogo, sendo necessário que cada integrante da equipe conheça todas as regras do

Resultados (em construção)

Os resultados obtidos estão em parceria entre escola e família.