



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



## JOGO DO CAMILÃO

Categoria: Educação Infantil

Modalidade: Materiais Instrucionais e/ou Jogos Didáticos

**LIMA, Isadora Breitenbach; SCHIRMER, Davi Manoel dos Santos; PAUTZ, Sigrid Reinke.**

**Instituição participante: Escola Municipal de Ensino Fundamental Castelo Branco - Condor/RS.**

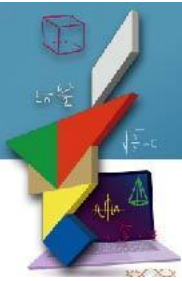
## INTRODUÇÃO

A nova organização do currículo a partir da BNCC – Base Nacional Comum Curricular – coloca a criança como protagonista do processo educativo e, portanto, se faz necessário considerar a individualidade das crianças e propor abordagens que permitam captar a autenticidade de cada criança, sempre considerando o seu desenvolvimento dentro das rotinas e dos contextos vividos. Partindo desta realidade é que foi vivenciado, nos meses de maio a julho, com a turma da pré-escola II, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Castelo Branco, o Jogo do Camilão. A referida escola está localizada na zona rural do município de Condor / RS, sendo que ela atende crianças da educação infantil e dos anos iniciais em tempo integral. A turma da pré-escola II é composta por sete alunos de idade entre 5 e 6 anos.

Neste projeto se propôs a desenvolver atividades onde as crianças se sentissem acolhidas e envolvidas na vivência, de maneira lúdica e prazerosa.

Segundo ASSIS (1999), a Educação Infantil precisa visar o desenvolvimento da criança em todas as suas dimensões: física, socioeconômica, intelectual e afetiva; ela não pode estar comprometida através dos seus propósitos e objetivos, com a situação de sucesso ou insucesso escolar de seus alunos em outros níveis de seu processo de escolarização.

Logo no início do ano letivo, nas observações feitas pela professora, no dia a dia das crianças, principalmente na hora de suas refeições, percebeu-se que as crianças dialogavam



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



entre si sobre quais alimentos se serviam, e qual a quantidade de cada um, demonstrando com os dedos das mãos o número de alimentos diferentes que continham no seu prato. Neste momento, a professora percebeu que a possibilidade de desenvolver atividades que relacionassem alimentação e numeração seria uma oportunidade muito rica de aprendizagens bem como um campo muito fértil, já que muito do que é produzido na escola é consumido pelos alunos, e, portanto, dava a possibilidade das crianças vivenciarem na prática o plantio, os cuidados e a colheita de alimentos.

Dentro deste emaranhado de vivências e experiências realizadas, o foco principal, ou seja, o objetivo, era desenvolver o raciocínio lógico-matemático, número e sistema de numeração, sequência numérica de 0 a 10, mas sabe-se que estas vivências perpassam muito além destes objetivos.

## CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta sequência didática, se é que podemos nominar desta forma, se iniciou com a contação da história *Camilão, o Comilão*, da escritora Ana Maria Machado, usando como primeiro recurso para contar a história o “avental de história”. A partir desta contação foram realizadas diversas atividades pedagógicas com referência à história, personagens envolvidos, alimentos envolvidos, exploradas através da pintura, recorte, dobradura, e assim foi construído um emaranhado de vivências, sempre relacionando com a numeração, que é um ponto bastante destacado na história.

Figuras 1,2 e 3 – Atividades realizadas



Fonte: A autora (2022)



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



Para reforçar a história *Camilão, o Comilão* foi realizada, em sala de aula, a leitura da história a partir do livro, o que proporcionou às crianças a escuta da história mais uma vez, mas, agora, os mesmos já tinham um conhecimento prévio, memorizado da primeira contação de história, mas teve sua importância, pois puderam manipular o livro, bem como ver outra versão dos personagens, ora mais gordo, mais magro, fazendo uso de comparações, e proporcionando um rico diálogo entre todos.

**Figura 4 – Contação da história *Camilão, o Comilão*, através do avental de histórias.**



**Fonte: A autora (2022)**

O próximo passo a ser realizado foi a visita à horta da escola, onde puderam encontrar algumas das hortaliças trazidas na história *Camilão, o Comilão*. Outra atividade prática realizada foi plantar sementes de alface, para posterior replante das mudas. Para facilitar a realização destas atividades, foram visualizados vídeos com as crianças quanto ao processo de plantar sementes e replantar as mudas de alface em garrafa pet. A partir da plantação das sementes e mudas uma criança diferente a cada dia era designada como responsável para regar e observar as plantas.

**Figuras 5, 6 e 7 respectivamente – Semeadura, replante e irrigação da alface**



**Fonte: A autora (2022)**



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



Tivemos ainda a oportunidade de mais uma vez ver a história do *Camilão, o Comilão*, trazida desta vez em forma de vídeo, e novamente as crianças fizeram o uso da comparação entre as outras histórias contadas, e a partir desta última tiveram a oportunidade de ouvir a história contada pelos seus próprios personagens, o que alcança na criança uma outra dimensão. Portanto, a história *Camilão, o Comilão* foi trazida de diferentes maneiras possibilitando diferentes linguagens, propiciando, assim, questionamentos riquíssimos. Eis que destes diálogos surgiu o Jogo do Camilão, onde as crianças questionaram que o Camilão tinha que comprar os alimentos e não ganhar, porque a realidade de ganhar tantos alimentos de uma só vez era quase impossível.

Portanto, a quarta etapa do trabalho foi o planejamento deste jogo, o qual foi pensado para as crianças e com as crianças. No princípio, a professora trouxe várias pequenas listas de compras com três itens da cesta do Camilão com uma quantidade de cada item (a lista continha um número e a imagem dos alimentos, já que a leitura da imagem é uma forma de leitura para a pré-escola) e uma caixa com imagens dos alimentos que continham na cesta do Camilão. Para dar início, cada criança retirava uma lista (carta) e comprava a quantidade que continha na carta. Primeiro, todos compravam o primeiro item; depois, todos o segundo item; e logo após o terceiro item, colocando tudo dentro da sua “cesta”. Logo após contavam a quantidade e verificavam quem ganhava, com o maior número de alimentos adquiridos. Feito isto, a professora percebeu que muitos contavam as quantidades, mas não reconheciam nesta contagem quem havia ganhado, nem reconheciam o numeral correto. Em outra oportunidade de jogar o jogo, a professora trouxe impresso em pequenos papéis várias quantidades de numerais de 1 a 10. Feito isto, na hora de contar, onde estariam fazendo contas de adição, as crianças teriam que procurar na mesa o numeral correspondente ao número de alimentos adquiridos. Com o uso bastante frequente do jogo, haviam alunos que logo somavam a quantidade de alimentos e o jogo se tornou monótono, e ao mesmo tempo desgastante, pois uns tinham mais dificuldade que os outros. Momento este de talvez desistir do jogo, mesmo sem alcançar os objetivos? Ou momento de repensar a estratégia? Pesquisando mais um pouco a professora descobriu que poderia fazer o uso da estratégia da raspadinha, onde se emplastifica o material e se pinta com tinta guache deixando qualquer escrita, desenho ou imagem oculta. Portanto, a quantidade de item e o item da lista ficariam invisíveis, e cada item da lista seria raspado, sendo que geraria ali um elemento surpresa do jogo.

ORGANIZAÇÃO:



Figuras 8 e 9 - Momentos do jogo. Figura 10 - Pintura das listas



Fonte: A autora (2022)

O jogo foi novamente apresentado para a turma, mas agora com este elemento surpresa, da raspadinha... Para este momento não há palavras para descrever a alegria e emoção que tomaram conta desta turma no dia da realização do jogo com esta dinâmica. O que é possível descrever é que a professora pode oferecer o Jogo do Camilão em qualquer hora da aula, e a turma logo se organiza para jogá-lo. Salientamos que este jogo foi apresentado na Feira de Matemática da escola e foi muito bem aceito por todas as turmas de diferentes idades, o mesmo também foi apresentado na IV Feira Municipal de Matemática, tendo também ótima aceitação.

Figuras 11 e 12 - Apresentação do Jogo do Camilão na IV Feira Municipal de Matemática



Fonte: A autora (2022)



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



Para a realização deste jogo foram utilizados vários materiais tais como: papel, impressora, tinta guache, tinta PVA para artesanato, tesoura, pincel, fita larga transparente, plástico contac transparente entre outros. O jogo é composto por cerca de 100 listas de compras (reutilizável), e entre 10 a 50 imagens de cada alimento da cesta do Camilão, sendo eles melancia, abóbora, queijo, leite, milho, banana, potes de mel, alface, cenoura e nozes.

Em resumo é possível jogar com 10 jogadores, sendo que, a cada rodada, o participante que somar o menor número de alimentos adquiridos está fora do jogo, e entre os participantes que ficam é feita a distribuição de novas cartas(listas) e assim consecutivamente, até chegar a um só, no caso o vencedor. Tem também a opção de ter o dono da banca (uma caixa com 10 divisões onde estão separadamente todos os alimentos), que pode distribuir aos colegas a quantidade de alimentos adquiridos, ou cada participante retira a quantidade de alimentos que raspou.

Durante a caminhada da construção do jogo, as crianças puderam fazer a escolha do nome do jogo, recortaram as imagens dos alimentos. Todos puderam pintar as cartelas usadas, já que as cartelas (listas) são reutilizadas durante o jogo, o qual sofreu algumas adaptações já que a tinta guache demorava demasiadamente para secar, que foi substituída, então, pela tinta PVA de artesanato.

Segundo MOTTA (2011), por meio dessa busca, o conhecimento será construído pelo próprio educando, levando-o aos caminhos da autonomia e se construindo como pesquisador.

Enfim, foi uma sequência didática que foi tomando uma proporção não esperada, recheada de buscas e pesquisas, para que se pudesse encontrar uma maneira que fizesse com que todos se envolvessem e, assim, aprendessem pensando sempre em vivências com muitas trocas, escutas. Em outras palavras, esta experiência nos levou a inúmeras reflexões tanto para as crianças, como também para os professores e demais envolvidos.

## CONCLUSÕES

Não gosto muito da palavra “projeto” quando relacionada às atividades que realizamos, pois me denota de que o projeto não teve a ação, mas é visível que tudo que foi vivido e experimentado com a turma da pré-escola II nestes meses foi algo de grande proporção, que no momento não consigo denominar senão um projeto, recheado de belas práticas e que deixaram lindas memórias.



# FEIRAS DE MATEMÁTICA

IV Feira Regional de Matemática  
II Feira Regional de Matemática

ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



O projeto foi realizado em várias etapas e teve como público-alvo os alunos da pré-escola II, mas as demais turmas responderam também de uma forma muito positiva ao Jogo do Camilão quando vivenciaram ele.

O trabalho realizado proporcionou maior envolvimento do grupo, estabeleceu relações e interrelação com diversas áreas, obtendo, assim, uma compreensão melhor sobre o assunto abordado: raciocínio lógico-matemático, número e sistema de numeração, sequência numérica de 0 a 10. Esta proposta abriu espaço para a vivência do cuidado, do plantar e cuidar, valorizando a alimentação e o tempo de espera para a colheita.

Para a turma da pré-escola II, a história *Camilão, o Comilão*, de Ana Maria Machado, terá um sentido muito além de uma história contada. Dificilmente ela será esquecida, pelo menos por enquanto, mas as aprendizagens que ela trouxe perpassaram por vários sentidos e fortalecerá ainda mais a relação desta criança em torno da numeração, da alimentação, da valorização do alimento cultivado, e tantos outros sentidos que foram aguçados e nem viremos a saber, pois nesta caminhada as crianças foram atores e autores desse processo de construção do conhecimento.

## REFERÊNCIAS

ASSIS, Orly Z.M. de e ASSIS, Mércio C. de. PROEPE: **Fundamentos Teóricos**. 2ª ed, São Paulo: UNICAMP/FE/LPG, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

MELLO, Adilson. **A importância da pesquisa na construção de conhecimento**. Disponível em <http://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-dapesquisa-na-construcao-de-conhecimento/76090/>. Acesso em 27 julho.2022.

Trabalho desenvolvido com a turma da pré-escola II, da Escola, Municipal de Ensino Fundamental Castelo Branco, pelos alunos: Davi Manoel dos Santos Schirmer; Gabriel Rodrigues Franken; Isabelly Santos da Silva; Isadora Breitenbach Lima; Johanderly Alexandra Escalona Alvarez; Jonathan Eliangel Oliveira Chacón; Matheus Alan Bâcker.

### Dados para contato:

**Expositor:** Davi Manoel dos Santos Schirmer; [pedagogicocastelobranco2022@gmail.com](mailto:pedagogicocastelobranco2022@gmail.com);

**Expositor:** Isadora Breitenbach Lima; [pedagogicocastelobranco2022@gmail.com](mailto:pedagogicocastelobranco2022@gmail.com);

**Professor Orientador:** Sigrid Reinke Pautz; [sigridreinkepautz@gmail.com](mailto:sigridreinkepautz@gmail.com).