

## RESTA UM SUSTENTÁVEL: TRANSFORMANDO RESÍDUOS EM DIVERSÃO

Edson Procópio<sup>1</sup>, Ester Emanuelli Gomes Thibes de Campos<sup>2</sup>, Diana Regina Viganó<sup>3</sup>, Elisabeth Baretta<sup>4</sup>, Vilseia Ronsani<sup>5</sup>

1. Discente do curso de graduação em Sociologia, Licenciatura, Unoesc, Joaçaba, SC
2. Discente do curso de graduação em Sociologia, Licenciatura, Unoesc, Joaçaba, SC
3. Discente do curso de graduação em Sociologia, Licenciatura, Unoesc, Joaçaba, SC
4. Coordenadora de Área do Pibid Multidisciplinar, Coordenadora do curso de Sociologia - Licenciatura, Unoesc, Joaçaba, SC
5. Professor Supervisor do Pibid Multidisciplinar, EEB Nelson Pedrini, Joaçaba, SC

**Autor correspondente:** Diana Regina Viganó, [diana.vigano@unoesc.edu.br](mailto:diana.vigano@unoesc.edu.br)

**Área:** Ciências da Educação

**Introdução:** A conscientização ambiental e a promoção da sustentabilidade são valores fundamentais que devem ser incorporados em todas as esferas da sociedade, especialmente na educação. É nesse contexto que apresentamos o projeto "Resta Um Sustentável: Educação e Diversão com Materiais Recicláveis". Este projeto nasceu da necessidade de sensibilizar os estudantes para a importância da reciclagem e do reuso de materiais, ao mesmo tempo em que proporciona uma experiência educativa e lúdica por meio da criação de um jogo de tabuleiro. **Objetivo:** Proporcionar aos estudantes uma experiência educativa que integre conceitos ambientais com atividades práticas e lúdicas, desenvolver habilidades cognitivas, como a estratégia, tomada de decisões e integrar conceitos de matemática e raciocínio lógico na dinâmica do jogo. **Método:** A atividade foi desenvolvida na EEB Nelson Pedrini, em Joaçaba, SC, com estudantes do 2º ano do novo ensino médio (NEM) durante as aulas de matemática. Os estudantes ficaram responsáveis por trazer materiais recicláveis de suas casas (tampas de garrafas pet e caixas de ovos) para a confecção de 08 jogos de tabuleiros pelos bolsistas do Pibid. Os estudantes foram orientados quanto à introdução ao jogo e as respectivas regras durante duas semanas. Será realizada uma avaliação quali-quantitativa, considerando a participação ativa dos estudantes e compreensão dos conceitos abordados. **Resultados:** Na aplicação deste jogo, percebeu-se que os estudantes do ensino médio envolveram-se de forma dinâmica no aprimoramento do raciocínio lógico que veio a contribuir nos estudos do conteúdo de matemática (Probabilidades de eventos), assim como despertou a consciência de práticas mais sustentáveis para com o meio ambiente. **Conclusão:** Acredita-se que esta iniciativa inspire os estudantes e os habilite a tomar decisões conscientes em relação ao meio ambiente, ao mesmo tempo em que desenvolvem as suas capacidades cognitivas. Os bolsistas do Pibid tiveram a oportunidade de contribuir na criação dos tabuleiros, o que lhes permitirá uma compreensão mais clara de como uma atividade lúdica funciona e progride com base nos resultados obtidos.

**Palavras-chave:** Jogos e brinquedos; Treino de memória; Matemática.

**Agradecimentos:** Os autores agradecem à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa de iniciação à docência (PIBID).