

UNIFEOB
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO
OCTÁVIO BASTOS

PEDAGOGIA ONLINE

**PROJETO INTEGRADO
MATEMÁTICA E LETRAMENTO**

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
ABRIL, 2024



UNIFEOB
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO
OCTÁVIO BASTOS

PEDAGOGIA ONLINE

MATEMÁTICA E LETRAMENTO

- Perspectivas Teórico Metodológicas da Matemática
- Perspectivas Teórico Metodológicas da Alfabetização e Letramento
- Carreiras

Estudantes:

Gleicyane de Lima Lopes, RA 1012021200329

Lauani Rodrigues Raulino , RA 1012020100703

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
ABRIL, 2024

SUMÁRIO



1	INTRODUÇÃO	4
2	OBJETIVOS	5
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	6
4	CONCLUSÃO	9
	REFERÊNCIAS	10
	ANEXOS	11

1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que a educação tem passado por muitas mudanças em cenários turbulentos, dos meios políticos, sociais, entre muitos outros, até mesmo situações de valorização de todos os profissionais que são elementos desse processo. O que deve deixar claro é que, em cada uma dessas rupturas, a qualidade do ensino foi aprimorada, novas vertentes aliadas aos novos procedimentos e legislações foram incorporadas para a melhoria da educação, tanto para os alunos quanto para a equipe docente.

O professor e o gestor têm papel fundamental na vida do ser humano, além da forma acadêmica, contribuindo para o desenvolvimento na vida do aluno, proporcionando habilidades, competências exigidas para a vida profissional e vida pessoal. Sendo assim, o educador e o gestor precisam melhorar sua própria prática docente e seu conhecimento profissional fora da sala de aula, investindo em qualificações.

As funções de quem está à frente de uma rede ou de uma escola são distintas, mas se relacionam em vários momentos quando o assunto é a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Para torná-la realidade, os profissionais de gestão são o ponto de apoio dos professores a tirarem suas dúvidas e saber como o cotidiano da escola, o tempo, as práticas e as aulas serão impactados pelo novo documento.

Por ser um papel tão importante, é essencial que o gestor esteja preparado para a construção dos currículos e a organização de grupos de trabalho. Além disso, é preciso saber como delegar funções para disseminar informações e incentivar aos professores a participarem ativamente de todo o processo de mudança, com a qualidade, além do aprimoramento para construção conhecimento técnico em sala de aula, o planejamento alinhado, a didática aperfeiçoada, sempre contribuindo para algo, estes fatores contribuem para sua produtividade e ainda mais valorização.

2 OBJETIVOS

- Descrever a importância da metodologia ativa de ensino.
- Proporcionar a interação de atividades lúdicas na matemática.
- Conceituar o papel que a Gestão pode exercer dentro do âmbito escolar.
- Refletir sobre a importância do letramento e alfabetização

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Uma Metodologia de ensino é uma forma de ensinar com recursos e procedimentos específicos, tendo em vista um objetivo definido.

A metodologia de ensino mais tradicional é a aula expositiva em sala de aula, na qual o professor fica à frente da turma explicando o conteúdo, escrevendo no quadro e fazendo leituras em voz alta.

Porém, há outras metodologias que geram melhores resultados para aprendizagem. Algumas metodologias de ensino que promovem a participação ativa dos estudantes, colaborando para uma aprendizagem significativa como: método steam, cultura maker, aprendizagem baseada em problema, aprendizagem baseada em projetos, robótica educacional, gamificação, sala invertida, ensino híbrido.

- O método Steam busca uma maior interação não só entre os conteúdos e as áreas do conhecimento, mas também entre os estudantes que aprendem de forma ativa e colaborativa.
- Cultura Maker o principal conceito é que qualquer pessoa, dotado das ferramentas certas e do devido conhecimento, pode criar as suas próprias soluções para problemas do cotidiano.
- A Aprendizagem Baseada em Problema é um método de ensino, no qual os alunos resolvem, de forma colaborativa, situações problemas para a construção de novos conhecimentos.
- Aprendizagem Baseada em Projetos os estudantes são desafiados a resolver um problema, por meio de etapas metodológicas, visando a obtenção de um produto pedagógico.
- Robótica Educacional é um método de aprendizagem focado na pesquisa, descoberta e construção de uma máquina como resultado da aquisição de conhecimentos. Ele depende do uso de kits prontos de montagem ou transformação de outros materiais, como sucata e itens recicláveis para compor as peças de robô.
- Gamificação é uma metodologia que utiliza os elementos dos jogos no processo de aprendizagem visando aumentar o engajamento e autonomia dos estudantes nas atividades propostas.

- Sala Invertida o conteúdo passa a ser estudo em casa e as atividades realizadas em sala de aula. Com isso, o estudante deixa para trás aquela postura passiva de ouvinte assumir o papel de protagonista do seu aprendizado.
- Ensino Híbrido é uma abordagem que considera que o aluno aprende, pelo menos em parte, por meio do ambiente online, dentro ou fora do espaço escolar, com algum elemento de controle ao longo do tempo, local, percurso e/ou ritmo, e em parte por meio do encontro face a face com o professor, no espaço físico da escola.

As metodologias ativas são estratégias de ensino que tem por objetivo incentivar os estudantes a aprenderem de forma autônoma e participativa, por meio de problemas e situações reais, realizando tarefas que os estimulem a pensar além, a terem iniciativa, a debaterem, tornando-se responsáveis pela construção de conhecimento.

Neste modelo de ensino, o professor torna-se coadjuvante nos processos de ensino e aprendizagem, permitindo aos estudantes o protagonismo de seu aprendizado.

A educação vem inovando cada dia mais no método de ensino no Brasil e no mundo. Para que essa inovação tenha êxito é necessário que a equipe gestora esteja em perfeita sintonia, e estarem fazendo formação continuada da comunidade escolar e, estratégias de ação para todos se beneficiem desta, já que a busca pela qualidade da educação deve ser considerada como uma busca incessante por parte da comunidade escolar.

O Gestor da escola tem o papel de gerir a escola a partir das diretrizes e políticas públicas educacionais, além de implementar o projeto pedagógico de maneira a garantir que os estudantes atinjam os objetivos desejados.

Um processo de aprendizado e de luta política que não circunscreve aos limites da prática educativa mas vislumbra, nas especificidades dessa prática social e de sua relativa autonomia, a possibilidade de criação de canais de efetiva participação e de aprendizado do “jogo” democrático e, conseqüentemente, do repensar das estruturas de poder autoritário que permeiam as relações sociais e, no seio dessas, as práticas educativas”
(DOURADO apud FERREIRA, 2006, p. 79)

Além do que imaginamos, a relação Matemática e Letramento é o processo no qual a criança aprende a ler, escrever, a interpretar uma visão mais profunda do mundo que a cerca, ela vê significado no que está aprendendo, de acordo com Paulo Freire:

Antes de qualquer tentativa de discussão de técnicas, de materiais, de método para uma aula dinâmica assim, é preciso, indispensável mesmo, que o professor se ache “respondendo” no saber de que a pedra fundamental é a curiosidade do ser humano. É ela que me faz perguntar, conhecer, atuar, mais perguntar, re-conhecer. (2007,p. 86).

Enquanto a alfabetização desenvolve a aprendizagem das letras e símbolos escritos, o letramento se ocupa da função social de ler e escrever. Na época atual se enfrenta diversas mudanças e inovações, uma vez que as situações cotidianas exigidas são de certa forma mais dinâmicas. Assim a formação dos alunos requer um maior investimento na finalidade de aprender a questionar, testar e argumentar o mundo da Matemática. Deste modo é grande a importância que o ensino da matemática nos anos iniciais seja associado a um modo mais lúdico de se ensinar, para que os alunos atribuam uma maior interpretação aos vários conceitos matemáticos. Nessa idade é necessário conciliar o conceito citado às diferentes brincadeiras, jogos, trabalhos em grupo e etc. Sendo assim, é essencial que o espaço de aprendizagem da criança faça-se repleto de diversas oportunidades com materiais que permitam a absorção de conhecimento e o desenvolvimento da Matemática. Um grande exemplo dos fatores citados anteriormente é a inserção dos diferentes tipos de jogos nas salas de aula, como os jogos de exercícios e também jogos simbólicos. Jogos de exercícios são caracterizados a partir do “fazer por fazer”, dessa forma o prazer funcional possibilita que o aluno realize uma atividade sem valor instrumental. Por sua vez, o jogo simbólico é caracterizado pelas brincadeiras de faz de conta, desenhos e histórias infantis.

Segundo Magda Soares (2003), “ Letras é mais que alfabetizar, é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno”.

O Letramento Matemático é tão importante que consta como uma das Diretrizes de Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Isso porque ele oferece uma visão mais ampla do ensino e aprendizagem da matemática, ajudando o aluno a entender melhor os conceitos de forma prática e aplicada à realidade, é preciso incentivá-los a estar em ação durante a aula, a interagir com os colegas e elaborar conjecturas hipóteses lançando mão se números e do raciocínio lógico.

4 CONCLUSÃO

“ O Gestor educacional é o principal responsável pela escola” (Silva, 2009). A ação do gestor preza pela participação de todos os envolvidos na comunidade escolar, atuando como co-responsáveis na elaboração do projeto pedagógico da escola. Além disso, a atuação do gestor deve eliminar qualquer prática considerada autoritária. Fica claro que a Gestão escolar no Colégio Madre Teresa enfrenta divergências de opiniões referente a metodologias de ensino a ser utilizada, a equipe precisa estar integrada e coordenada com as estratégias pedagógicas.

Na atualidade existem a Metodologia tradicional e outras Metodologias ativas, ambas juntas geram resultados melhores para a aprendizagem, fazendo com que os estudantes interajam de forma participativa das atividades.

Sabemos que é indispensável o uso da tecnologias para atualidade em que vivemos, que nos proporciona um ambiente de aprendizagem diferente, mais atrativo, onde os alunos podem desenvolver atividades lúdicas, explorar diferentes formas de resolução de problemas, conversar com os colegas os possíveis resultados, permitem que os alunos vivenciem experiências e apliquem a teoria. Desde que um planejamento de gestão seja administrado, todas as matérias podem ser contempladas com atividades no meio digital e assim os alunos podem desenvolver a habilidade necessária que, além da escola, ajudará na formação profissional e para vida.

REFERÊNCIAS

Metodologias ativas de aprendizagem: Disponível em:
<https://educacional.com.br/praticas-pedagogicas/metodologias-ativas-de-aprendizagem/>.

Acesso em 11/04/24

Educação Pública: A importância do gestor educacional no papel de líder da instituição de ensino. **Fundação CECIERJ:** Disponível em 11/04/24.
<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/23/a-importancia-do-gestor-educacional-no-papel-de-lider-da-instituicao-de-ensino>.

SOARES, Magda, **Letramento e Alfabetização: as muitas facetas***, 2003. Universidade Federal de Minas Gerais, Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita.

Letramento matemático: O papel da escola para a aprendizagem significativa. **Sistema Piaget.** Disponível em : 11/04/24.
<https://jpiaget.com.br/letramento-matematico/>.

Alfabetização e Letramento: Entenda a diferença entre alfabetização e letramento. **Fundação Vivo.** Disponível em:
<https://fundacaotelefonicavivo.org.br/noticias/alfabetizacao-letramento-educacao/>. Acesso em 11/04/24.

ANEXOS