

UNIFEOB  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO  
OCTÁVIO BASTOS

**PEDAGOGIA ONLINE**

**PROJETO INTEGRADO**  
**Educação e Aprendizagem – Conhecendo a si mesmo**

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP  
ABRIL, 2024



UNIFEOB  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO  
OCTÁVIO BASTOS

**PEDAGOGIA ONLINE**

**PROJETO INTEGRADO**  
**Educação e Aprendizagem – Conhecendo a si mesmo**

**Estudantes:**

Camila Costa Sousa, RA 1012023100565

Leticia Aparecida Porfírio

RA 1012023100515

Renata Moraes Corrêa de Oliveira

RA 1012023100568

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP  
ABRIL, 2024

**SUMÁRIO**



1	INTRODUÇÃO	7
2	OBJETIVOS	8
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	9
4	CONCLUSÃO	10
5	REFERÊNCIAS	11

# 1 INTRODUÇÃO

O Projeto Integrado (P.I) apresentado trouxe o seguinte Estudo de Caso: Suzana é professora novata do ensino fundamental. Ela é recém-formada e está muito animada com a oportunidade de trabalhar em uma escola conceituada, logo no seu primeiro ano de atividade profissional. A escola que a contratou é reconhecida pelos métodos inovadores e respeito ao desenvolvimento infantil. Suzana sente a responsabilidade, mas sabe que em sua formação foi bem preparada para assumir os desafios. O seu primeiro grande desafio foi melhorar o desempenho dos alunos na disciplina de Matemática, já que, no relatório da turma, ela observou que a maior parte dos alunos tem dificuldades com esta disciplina.

Para resolvermos este desafio e alcançarmos os objetivos desejados, o grupo irá explorar conceitos e teorias que tratam da didática e da psicologia da aprendizagem, além de apresentar, pelo menos, uma atividade adequada para a faixa etária dos alunos da professora Suzana e descrever os materiais utilizados, o tempo necessário e os objetivos a serem alcançados para trabalhar a disciplina de Matemática com atividades lúdicas e atrativas.

## 2 OBJETIVOS

- Analisar o desafio e resolver a situação proposta;
- Explorar os conceitos e teorias que tratem da didática e da psicologia da aprendizagem;
- Buscar o autoconhecimento como estudante, para conhecer e projetar os objetivos acadêmicos estabelecidos.

### 3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Esse Projeto Integrado (P.I) está sendo desenvolvido por meio de pesquisas bibliográficas e têm como desafio analisar e resolver situação problema trabalhando a disciplina de Matemática com atividades lúdicas e atrativas para melhorar o desempenho dos alunos com atividade adequada para a faixa etária; descrevendo os materiais utilizados, o tempo necessário e os objetivos a serem alcançados.

Conforme a UNIFEOB (2024) nesse Módulo: EDUCAÇÃO E APRENDIZAGEM – CONHECENDO A SI MESMO, os graduandos de pedagogia terão como “tema do PI: Educação e Aprendizagem – Conhecendo a si mesmo, nas seguintes unidades de estudo: Didática e Contextos de Ensino-Aprendizagem; Psicologia da Aprendizagem; Projeto Integrado-Didática e Psicologia”, com isso, a UNIFEOB pretende “conciliar neste módulo, conhecimentos teóricos e práticos da Educação e Aprendizagem e o conhecimento a si mesmo”. Para alcançar esses objetivos, teremos como ponto de partida o estudo de caso já descrito anteriormente.

Daremos início em nossa revisão bibliográfica apresentando a visão de alguns estudiosos a respeito de Didática e Psicologia da Aprendizagem, Conhecendo a si mesmo e o uso de jogos didáticos no processo ensino aprendizagem.

Historicamente a didática vem sendo entendida como um conjunto de regras para que o trabalho do professor alcance de fato seus objetivos. Para Cortella (1998) o objetivo do estudo da Didática é “o ensino” e o professor já reflete em sua prática pedagógica justamente o que ele pensa sobre isso. Ainda segundo o mesmo autor, o aluno por sua vez tem “uma visão de quem ainda não teve oportunidade de pensar sobre o fazer pedagógico”. O aluno de pedagogia “tem uma teoria com aportes históricos, filosóficos, sociológicos e psicológicos capazes de subsidiar o futuro professor, dando-lhe respostas para todos os desafios postos no seu caminhar” (CORTELLA, 1998). É justamente com essa visão de ensino que passamos “a ver o professor como aquele que, através da mediação do ato de ensinar, proporciona a seus alunos a oportunidade de olhar ao seu redor e verificar que a possibilidade de compreender a realidade e intervir sobre ela, modificando-a se necessário” (CORTELLA, 1998).

De acordo com Libâneo (2006), a didática tem um núcleo próprio de estudos: a relação ensino–aprendizagem, na qual estão implicados os objetivos, os conteúdos, os métodos e as formas de organização do ensino. O autor também “caracteriza a didática como

elemento de mediação entre as bases teórico-científicas da educação escolar e a prática docente”.

Para Cortella (1998) por meio da teoria piagetiana, o docente pode saber quando ensinar determinado conteúdo e de que forma deve ser ensinado, pois pelos estágios estudados por Piaget, é possível visualizar o desenvolvimento dos sujeitos e o que lhe é possível aprender em determinado estágio. Isto significa dizer, que o professor sabe quando e como ensinar ao seu estudante e que desenvolvimento pode-se esperar dele, dependendo do estágio pelo qual está passando. Em suma, é importante respeitar o desenvolvimento do estudante e a forma como este aprende. Cabe ao professor a atividade de ensinar, de organizar os conteúdos, as metodologias e as formas de avaliar, o que envolve comprometimento, responsabilidade, flexibilidade para acompanhar as mudanças sociais, pesquisa e dedicação.

Conforme Cortella (1998) a psicologia na aprendizagem ajuda a compreender como as pessoas adquirem conhecimento, desenvolvem habilidades e se comportam em contextos da aprendizagem. Ao aplicar os princípios da psicologia na educação, os educadores podem identificar dificuldades de aprendizagem, criar ambientes educacionais mais eficazes e promover o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, a psicologia na aprendizagem desempenha um papel fundamental na melhoria da qualidade da educação e no desenvolvimento integral dos estudantes.

Nesse sentido, cabe ressaltar que o professor será eficiente se conseguir associar entre teoria e prática e vice-versa, pois de forma isolada nenhuma das duas atingirá os objetivos propostos para o ensino-aprendizagem que é levar o conhecimento, de forma a atender as necessidades do aluno.

Cortella (1998) afirma que “a educação deve ter como essência fazer o aluno aprender a aprender, saber pensar, ser crítico e analítico”. Vale também ressaltar a necessidade do aluno em adquirir confiança na “sua progressão através do seu próprio esforço, da sua vontade, vencendo os obstáculos de forma a superar as suas próprias expectativas em busca de seus objetivos”.

Para preparar os alunos para o mercado de trabalho a UNIFEOP desenvolve uma série de competências por meio de aula, trabalho em grupo, pesquisas bibliográficas, entre outras, ao longo de toda a graduação. Assim agimos e mobilizamos conhecimentos para criar solução para a situação-problema relacionado ao nosso estudo de caso.

Partimos do pressuposto que segundo o Brasil Escola (2024) o desenvolvimento humano “refere-se ao desenvolvimento mental e ao crescimento orgânico”. Estudá-lo

“significa conhecer as características comuns de uma faixa etária”. E ainda “existem formas de perceber, compreender e se comportar diante do mundo, próprias de cada faixa etária.” Bem como o desenvolvimento humano sofre com fatores que os influenciam, tais como, hereditariedade, crescimento orgânico, maturação neurofisiológica e os estímulos do meio ambiente.

Reforçado por Cortella (1998), que diz que a característica da teoria de Piaget tem como ponto central a estrutura cognitiva do sujeito. As características cognitivas mudam através do processo de adaptação: assimilação e acomodação. A assimilação envolve a interpretação de eventos em termos de estruturas cognitivas existentes, enquanto a acomodação se refere à mudança da estrutura cognitiva para compreender o meio. Assim existem níveis diferentes de desenvolvimento cognitivo.

Vale ressaltar que o desafio de conhecer a si mesmo não acaba quando paramos de estudar ou quando atingimos uma determinada idade. Ao contrário, ela se mostra pertinente ao longo de toda nossa existência.

O autoconhecimento é a capacidade de reconhecer as próprias emoções, pensamentos e valores e como eles influenciam no comportamento, mapear e reconhecer suas características saudáveis (fortalezas) e não saudáveis (fragilidades) bem como seus potenciais e limitações (PI-Conhecendo a si mesmo, UNIFEOP, 2024; p.20).

Para a Base Nacional Comum Curricular - BNCC aprovada no ano (2017) o objetivo do Projeto de Vida é definido como: “Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais, apropriar-se de conhecimentos e experiências que possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício de cidadania e ao seu Projeto de Vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade”. O mesmo quando utilizado como atividade estruturada permite desenvolver a capacidade de formular uma sofisticada e elaborada narrativa sobre si, sobre os planos para o futuro e sobre seu papel no mundo, contribuindo para formação de um indivíduo solidário e protagonista da sua própria história.

De acordo com Silva (2016) dentro do campo da aprendizagem, Jean Piaget tornou-se referência no estudo sobre o desenvolvimento cognitivo de crianças e o dividiu em quatro estágios.

Sensório-Motor (primeiro período): É a fase desde o nascimento da criança até cerca de dois anos de idade. Ela precede o desenvolvimento da fala do pequeno — é nesse período



que ele começa a desenvolver a capacidade de controlar os seus reflexos e, gradativamente, as suas ações motoras.

Pré-operatória (segundo período): Vai dos dois anos até cerca dos sete. Nessa etapa, a criança já conta com a capacidade de desenvolver pensamento simbólico e de comunicar-se verbalmente.

Operações concretas (terceiro período): Vai dos sete anos até por volta dos 12. Esta é a fase do desenvolvimento de conceitos, da aplicação dos princípios e da lógica, da capacidade da criança realizar ações em seus pensamentos.

Operações formais (quarto período): Manifesta-se a partir dos 12 anos de idade. Ou seja, quando a criança começa a se tornar um adolescente. Esse estágio é caracterizado pela capacidade de administrar o pensamento abstrato, de gerar hipóteses e de investigar as possíveis consequências dessas hipóteses levantadas. Trata-se da aquisição do pensamento científico.

O nosso desafio é apresentar uma atividade que possa melhorar o desempenho dos alunos na disciplina de Matemática utilizando para isso atividades lúdicas e atrativas. Vale ressaltar que nossos alunos são crianças com idades entre 6 e 7 anos, portanto que se encontram no 2º e 3º períodos do desenvolvimento cognitivo.

Diante da afirmativa de Moreira et al (2012) o brincar possibilita o progresso e o brincar ajuda a criança a organizar o seu universo. O grupo escolheu um jogo porque ele também influencia em áreas do desenvolvimento infantil como “mobilidade, inteligência, civilidade, afetividade e criatividade”.

Vale lembrar que cabe ao professor (não só) transmitir o seu conhecimento e autoconsciência, estar preparado para intervir de maneira assertiva, ressaltando o progresso e proporcionando crescimento às crianças.

Ao colocar o jogo no seu planejamento, o professor faz com que a criança aprenda com entusiasmo e torna essa atividade também mais prazerosa, pois de acordo com Moreira et al (2012) o jogo deve enriquecer o conhecimento, criar desafio, estimular o processo de ensino-aprendizagem.

Ainda segundo os mesmos autores o professor precisa conhecer o jogo, criar e propor desafios, observar as tentativas da criança, interagir e apoiar a criança quando surgir alguma dificuldade e principalmente entender que o jogo é uma prática educativa.

Por sua vez, o uso de atividades práticas em Matemática, como os jogos, pode auxiliar o desenvolvimento pessoal e social dos estudantes, apresentando-lhes motivação em relação aos conteúdos escolares (Lima, etal, 2010).

Cunha e Silva (2012) relatam que a matemática é uma disciplina de pouca participação no cotidiano, pois é vista “como algo de difícil compreensão”. E é justamente nos estágios 2 e 3 do desenvolvimento cognitivo que o lúdico na matemática se mostra eficiente, pois ajuda o aluno a analisar, compreender o conteúdo sem a monotonia da sala de aula.

Nesse sentido, o jogo proposto “Matemática dos dedinhos seguido de bingo das operações”, materiais montessorianos são capazes de associar os objetos aos números e, assim, introduzir o raciocínio matemático na mente das crianças. Vai ajudar a explorar de maneira simples, prática e divertida. Jogos que auxiliam no desenvolvimento do conteúdo, as crianças na faixa etária de 6 e 7 anos precisam explorar os conteúdos de forma lúdica e atrativa aguçando a curiosidade e o interesse do aluno. Ao mesmo tempo em que a matemática possa ser evidenciada por meio de perguntas, observações e formulação de propostas.

### **Bingo da Matemática**

#### **Objetivos:**

- Usar o jogo com o intuito de trabalhar a disciplina e melhorar o desempenho dos alunos.
- Melhorar o desempenho dos alunos na disciplina de Matemática;
- Identificar qual o nível de conhecimento dos alunos;
- Identificar quais as competências, habilidades e a interação dos alunos;
- Identificar as dificuldades e desenvolver meios para minimizá-las ou superá-las
- Usar o Bingo como foco na função lúdica, criatividade, escuta e escrita do aluno;

#### **Recursos utilizados :**

- Papel cartão
- E.V.A
- Fichas
- Giz de cera ou tampinhas

**Tempo de duração:**

- Uma aula com duração de 1h e 30 min;

**Matemática dos dedinhos**

**Objetivos:**

- Auxiliar os alunos no entendimento da disciplina;
- Oferecer estímulos concretos e permitir que a criança interaja com o jogo;
- Identificar quais as competências, habilidades e a interação dos alunos;
- Usar o jogo com o intuito trabalhar a disciplina e melhorar o desempenho dos alunos;

**Recursos utilizados:**

- Feltro
- E.V.A
- Tesoura
- Velcro
- Papel cartão

**Tempo de duração:**

- Uma aula com duração de 1h e 30 min;

## 4 CONCLUSÃO

Concluimos que é essencial que o professor seja lúdico e criativo. Através de atividades concretas o interesse do aluno é despertado, fazendo com que tenham curiosidade, desenvolvendo melhor na disciplina apresentada

O uso de atividades práticas em Matemática, como os jogos, pode auxiliar o desenvolvimento pessoal e social dos estudantes, apresentando-lhes motivação em relação aos conteúdos escolares (Lima, et al.,2010).

O professor deve descobrir estratégias, recursos para fazer com que o aluno queira aprender e motivá-lo. A aprendizagem também é motivação, assim o professor deve fornecer sempre ao aluno o conhecimento de seus avanços, captando assim a atenção do mesmo.

Segundo Vygotsky (1984, p.29) “ não hesitou em conhecer a brincadeira com sua própria condição no presente, agindo como se fosse maior. As crianças desafiam seus próprios limites, ações e pensamentos.”

Ser didático é importante na aprendizagem dos alunos, aprendendo de forma atrativa os alunos passam a ter um melhor desempenho no ensino.

Sendo assim, através da leitura da apostila “Conhecendo a si mesmo”, devemos buscar o autoconhecimento, competências que envolvem conhecimento, habilidades e ações. Analisando a situação problema do estudo de caso da professora Suzana, analisamos e buscamos através de pesquisas e estudos; explorando conceitos e teorias que tratam da didática e da psicologia da aprendizagem.

Portanto, apresentamos o objetivo e a importância da didática, atividades lúdicas e atrativas para as crianças das faixas etárias de 6 e 7 anos, com jogos que auxiliam nas aulas de Matemática melhorando o desempenho na disciplina, resolvendo a situação do caso apresentado.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular- Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/imagens/BNCC\\_publicacao.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/imagens/BNCC_publicacao.pdf).

CORTELLA, M. S. Escola e conhecimento ... Porto Alegre: ArtMed, 1998. Page 19. 5. Didática. 229. UNIDADE 4. A DIDÁTICA E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM ... Fonte: Disponível em: [http://portal.virtual.ufpb.br/biologia/novo\\_site/Biblioteca/Livro\\_4/5-Didatica.pdf](http://portal.virtual.ufpb.br/biologia/novo_site/Biblioteca/Livro_4/5-Didatica.pdf)

CUNHA, J. S; SILVA, J. A.V. A importância das atividades lúdicas no ensino da matemática. Disponível em: [http://w3.ufsm.br/ceem/eiemat/Anais/arquivos/RE/RE\\_Cunha\\_Jussileno.pdf](http://w3.ufsm.br/ceem/eiemat/Anais/arquivos/RE/RE_Cunha_Jussileno.pdf).

Jogo:

<https://www.montessoriana.com.br/post/montessori-em-casa-atividades-de-matem%C3%A1tica#:~:text=Os%20materias%20montessorianos%20s%C3%A3o%20capazes,entender%20formatos%2C%20quantidades%20e%20propor%C3%A7%C3%B5es.>

Lima, E. C., Mariano, D. G., Pavan, F. M., Lima, A. A., & Arcari, D. P. (2010). Uso de jogos lúdicos como auxílio para o ensino de química. Revista Educação em Foco, n 1.

LIBANEO, J.C. [https://www.professorrenato.com/attachments/article/161/Didatica%20Jose-carlos-libaneo\\_obra.pdf](https://www.professorrenato.com/attachments/article/161/Didatica%20Jose-carlos-libaneo_obra.pdf)

MOREIRA, A.C; et al. Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/12/a-importancia-dos-jogos-e-brincadeiras-no-processo-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil.pdf>

PROJETO INTEGRADO- Educação e Aprendizagem – Conhecendo a si mesmo, nas seguintes unidades de estudo: Didática e Contextos de Ensino-Aprendizagem; Psicologia da

Aprendizagem; Projeto Integrado -Didática e Psicologia. Manual UNIFEOB Pedagogia EAD. São João da Boa Vista-SP: Fundação de Ensino Octávio Bastos, 2024.

REINHOLD, H. H. e LIMA, R.C.C.P. Manual UNIFEOB para Trabalhos Acadêmicos. São João da Boa Vista-SP: Fundação de Ensino Octávio Bastos, 2014.

SILVA, L. M. R. A contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem: uma visão psicopedagógica. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/1823>