

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:

Millena Azeredo Magnon, RA 1012023100073

Ana Clara Canuto, RA 1012023100240

Chiara Souza de Paiva, RA 1012023100131

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
ABRIL, 2024



SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	4
2	OBJETIVOS	5
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	6
4	CONCLUSÃO	7
	REFERÊNCIAS	8

1 INTRODUÇÃO

A Professora Suzana está recém formada e teve uma grande oportunidade de trabalhar em uma escola bastante conceituada logo no início de sua carreira.

Suzana está um pouco apreensiva por tanta responsabilidade, mas sabe que teve uma excelente formação, e irá conseguir alcançar os objetivos.

O grande desafio é melhorar o desenvolvimento dos alunos na disciplina de matemática. Já que a grande maioria dos alunos estão com dificuldade nessa disciplina, Suzana decidiu focar no desenvolvimento intelectual da capacidade dos alunos para executar uma atividade lúdica e de fácil raciocínio para os alunos memorizarem com mais facilidade.

2 OBJETIVOS

Trabalhar o reconhecimento dos números, cálculo mental, raciocínio lógico, atenção e confiança de uma forma bastante lúdica e divertida para a facilidade das crianças.

O jogo serve para introduzir conceitos matemáticos, motivar os alunos, propiciar a solidariedade entre os colegas, desenvolver o senso crítico e criativo. Além disso, trabalhamos a construção do conhecimento através da criatividade do desafio.

Muitas vezes, os conceitos matemáticos podem parecer abstratos para os alunos, e usando latas e outros objetos tangíveis, os alunos podem visualizar e manipular os conceitos, tornando-os mais concretos e compreensíveis.

Ao trabalhar com diferentes tamanhos e quantidades de latas e tampinhas, os alunos são desafiados a resolver problemas matemáticos práticos, o que ajuda a desenvolver suas habilidades de resolução de problemas.

Outro objetivo da brincadeira é promover a colaboração e o trabalho em equipe, podendo incentivar os alunos participantes a discutir as estratégias e compartilhar ideias, ajudando uns aos outros. E também, a brincadeira pode ser uma forma divertida de aumentar o interesse dos alunos em relação à matemática, tornando-a mais agradável.

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Iremos precisar fazer um dado de papelão com o símbolo de adição, subtração e divisão, uma lata com abertura na tampa e vários números que serão colocados em cima de uma tampa pet, esses materiais que serão elaborados precisa ser bastante lúdico para a atenção dos participantes.

Fazer uma roda com as crianças e passar a lata de mão em mão, cantando uma música, para que as crianças se aprofundem na brincadeira e se tornar muito divertida. A música será a seguinte: Passa a lata pela roda sem a roda desmanchar, quem ficar com a lata dois números irá tirar.

A criança que ficar com a lata na mão assim que a música parar tirará dois números e o número maior vai ficar na frente, jogue o dado e a operação que cair a criança vai falar o resultado. Assim, vamos trabalhar o raciocínio lógico e rápido das crianças, dando um tempo considerado para cada uma chegar no resultado esperado!

Após o resultado falado pela criança a brincadeira irá continuar dando a mesma sequência, até cada uma das crianças jogarem de duas a três vezes.

4 CONCLUSÃO

A matemática está sempre no cotidiano das crianças, seja de forma direta ou indireta, mesmo sem perceber, está presente em todas as áreas do conhecimento, pois praticamos e visualizamos a matemática o tempo todo. Por isso, os jogos e atividades lúdicas tornam-se uma alternativa bastante interessante, visto que proporcionam o desenvolvimento do raciocínio lógico, cognitivo, psicológico, emocional e expressão corporal.

A brincadeira da matemática na lata, geralmente termina com um resultado surpreendente que desafia as expectativas iniciais do participante. Essa conclusão varia de acordo com a pergunta ou desafio proposto pelo professor na brincadeira.

A conclusão do jogo pode variar dependendo das operações realizadas e do objetivo específico da atividade. Pode ser uma resposta numérica específica, uma conclusão sobre as propriedades dos números envolvidos ou até mesmo uma lição aprendida sobre como resolver problemas matemáticos de forma criativa e divertida.

REFERÊNCIAS

 **LATA DA MATEMÁTICA - INCRÍVEL RECURSO**