

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:

Geovanna Duarte Casarini RA 24000802

Giovana Valéria Vaiarini Carlin RA 24000888

Isabella Cristina Pedroso de Carvalho, RA 101223100541

Patricia Aparecida da Silva Moreira, RA 24000910

Sylvia Merlin de Carvalho, RA 24001100

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
ABRIL, 2024



SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	4
2	OBJETIVOS	6
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	7
4	CONCLUSÃO	16
	REFERÊNCIAS	18

1 Introdução

A partir do tema “Educação e aprendizagem: conhecendo a si mesmo”, iniciamos as pesquisas que envolvem as disciplinas “Psicologia da Aprendizagem” e “Didática e contextos de ensino e aprendizagem”.

Conhecer a si mesmo é também conhecer o outro, em um processo de ensino e aprendizagem que, entre tantas possibilidades, cria vínculos e constrói uma relação de afeto consigo e também com o outro.

Para o profissional de pedagogia, conhecer a si mesmo abre portas para a jornada de educação e aprendizagem, e traz como consequência positiva uma melhora da relação professor-aluno. De maneira horizontal e atual, conforme sugerido por Jacques Delors para a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) faz-se presente a estrutura dos quatro pilares da educação no século XXI: aprender a: conhecer, fazer, conviver e ser. Educação essa, livre do formato bancário e tradicional, onde os alunos permaneciam sentados em silêncio e o professor em pé ensinando fórmulas e conceitos no quadro. Educação essa, que segue tendências pedagógicas progressistas: libertadora, libertária e crítico-social dos conteúdos. Segundo o patrono da educação brasileira, Paulo Freire: “a educação não transforma o mundo, a educação muda as pessoas, as pessoas transformam o mundo”.

Dando voz aos alunos, desenvolvemos cidadãos protagonistas de seus próprios futuros, conscientes de seus atos e escolhas. Aprende-se, na escola contemporânea, de forma simples, divertida e eficaz - principalmente se tratando do ensino fundamental.

Temos então, como objetivo deste projeto integrado, ajudar a recém-formada professora Suzana a trabalhar a disciplina de matemática com seus alunos (crianças de 6 e 7 anos de idade) com atividades lúdicas e atrativas. Entenda o 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.

Ao longo deste projeto integrado iremos apresentar algumas atividades que se encaixam na proposta que foi solicitada, e que poderão contribuir com o plano de ensino da professora Suzana.

Assumir-se como professor requer a clareza de muitos aspectos constituintes da missão a ser realizada. É preciso, sim, ter metas e objetivos, saber sobre o que se vai ensinar, mas não se pode perder de vista, um segundo sequer, para quem se está ensinando e é disso que decorre o como realizar. Integrar tudo inclui dar conta de diversas facetas do processo ensino-aprendizagem, ou seja, a do aluno concreto, a real, a do conhecimento, a das estratégias de ensino, e a do contexto cultural e histórico em que se situam (Tacca, 2000).

2 Objetivos

- Trabalhar com atividades lúdicas e atrativas, através do uso de metodologias ativas;
- Trazer para a sala de aula ideias inovadoras e criativas, para incentivar o protagonismo dos alunos em sua própria aprendizagem;
- Desenvolver habilidades de concentração, atenção e memória através das atividades apresentadas, que irão incentivar comunicação, interação e cooperação durante os jogos e atividades.

3 Desenvolvimento do Projeto

As modalidades organizativas e as metodologias ativas no ensino fundamental são conceitos fundamentais na educação contemporânea. Elas representam uma abordagem pedagógica que valoriza a construção do conhecimento de forma colaborativa e interativa, incentivando os alunos a serem agentes ativos em seu próprio processo de aprendizagem. Essas práticas pedagógicas são projetadas para desenvolver habilidades críticas e criativas, promovendo a autonomia e a capacidade de aplicar o conhecimento em diferentes contextos.

A interdisciplinaridade, um dos pilares dessas metodologias, permite que os alunos façam conexões entre diferentes áreas do saber, enriquecendo sua compreensão do mundo e preparando-os para os desafios complexos da sociedade moderna. Através de projetos educacionais e sequências didáticas, os educadores podem criar um ambiente de aprendizado dinâmico que engaja os alunos e estimula a curiosidade e a investigação.

Para Corsino (2007, p. 59) “[...] o conhecimento é uma construção coletiva e é na troca dos sentidos construídos, no diálogo e na valorização das diferentes vozes que circulam nos espaços de interação que a aprendizagem vai se dando”. Isso reforça a ideia de que a educação é um processo social e que a interação entre alunos e professores é crucial para o desenvolvimento intelectual e emocional dos estudantes.

Um currículo dinâmico que abrange uma variedade de saberes e áreas de conhecimento cria um cenário educacional mais rico e estimulante. Além disso, a relação de afetividade entre professor e aluno é fortalecida nesse ambiente, o que é essencial para um processo de aprendizagem eficaz e significativo. Essas práticas pedagógicas são fundamentais para equipar os alunos com as competências necessárias para prosperar no século XXI, onde a capacidade de aprender de forma contínua e autônoma é cada vez mais valorizada.

Os jogos educativos, por exemplo, são uma forma eficaz de aplicar as metodologias ativas, pois combinam diversão com aprendizado, ajudando a desenvolver habilidades cognitivas importantes. Eles também oferecem uma maneira prática de integrar conceitos matemáticos e outras disciplinas em situações do dia a dia, alinhando-se às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do Brasil.

Seguem abaixo exemplos de jogos que podem ajudar no desenvolvimento:

Nome da atividade: Número de aniversariantes.

Disciplinas contempladas: Matemática.

Materiais utilizados: prancheta, lápis de cor, canetinha hidrocor.

Tempo necessário: 10 minutos em média para cada criança.

Objetivos a serem alcançados: conhecer melhor e se familiarizar com com números e meses do ano de acordo com o mês do aniversário de cada colega de sala desenvolvendo a matemática.

Pesquise com a sua turma, qual é o mês do aniversário de cada colega, em seguida complete a tabela com o respectivo número de aniversariantes de cada mês, e lembre-se de incluir o seu.

Observações: cada aluno terá o seu momento de ser o entrevistador, sendo assim, ele terá em média 10 minutos para percorrer a sala e perguntar para cada colega o mês do seu aniversário.

No local “informações coletadas” fazer marcações com traços.

No local “total”, colocar o número total, respectivo ao número total de traços.

MÊS DO ANO	INFORMAÇÕES COLETADAS	TOTAL
JANEIRO		
FEVEREIRO		
MARÇO		
ABRIL		
MAIO		
JUNHO		
JULHO		
AGOSTO		
SETEMBRO		
OUTUBRO		
NOVEMBRO		
DEZEMBRO		

Referência: Matemática; Ensino Fundamental; 1º Ano; Sas; Plataforma de Educação;

De acordo com a BNCC.

Nome da Atividade: Confeccione o seu Convite.

Disciplinas contempladas: Matemática e Artes.

Materiais utilizados: folhas A4, lumipaper, eva, glitter, lantejoulas, lápis de cor, giz de cera,

canetinha hidrocor, cola colorida, entre outros.

Tempo necessário: 01:00h à 01:30h, para que eles possam confeccionar desde o início, com todas as informações necessárias, como: data, horário e local até a finalização do mesmo.

Nessa atividade a ideia é usar a imaginação para desenvolver um convite atrativo para os amigos, e uma aula divertida, podendo ser feita em conjunto com a professora de artes, para usar a imaginação, e colocá-la em prática.

Sugestão para a ideia do convite:



Referência: Matemática; Ensino Fundamental; 1º Ano; Sas; Plataforma de Educação; De acordo com a BNCC.

Nome da Atividade: Explorador em ação.

Disciplinas contempladas: Matemática.

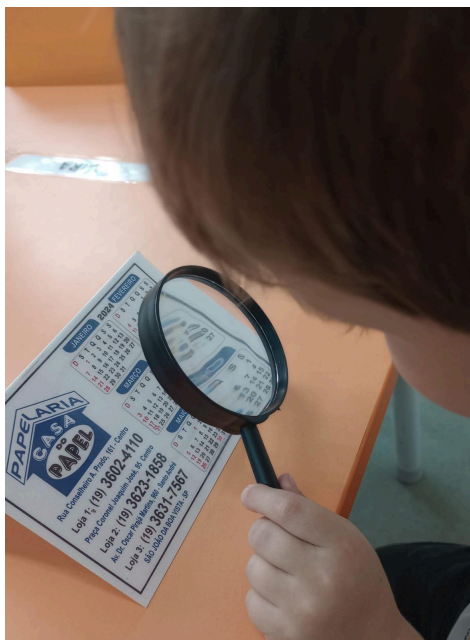
Materiais utilizados: lupa, caderno e lápis de escrever.

Tempo necessário: 50 minutos à 01:00h, para que os alunos possam andar por toda a escola, cada qual com a sua lupa, caderno e lápis, procurando por números escondidos ou evidentes.

Nesta atividade a sequência didática ainda percorre para uma atividade de lição de casa, onde os alunos terão que pesquisar por números que fazem parte do seu dia a dia, como por exemplo, o número da sua vestimenta, número do calçado, o número da casa, ou seja, tudo o que faz parte da rotina, e tem contato todos os dias.

Ao final dessa atividade, os alunos deverão formar trios e organizar esses números de forma

crescente em uma tabela entregue pela professora Suzana.



Referência: Imagem de autoria própria.

Nome da atividade: Jogo de memória numérico.

Disciplinas contempladas: Matemática e Artes.

Materiais utilizados: Papel cartão, lápis para colorir e tesoura para recortar.

Tempo necessário: pintar e recortar em uma aula de Artes, e jogar na aula de Matemática.

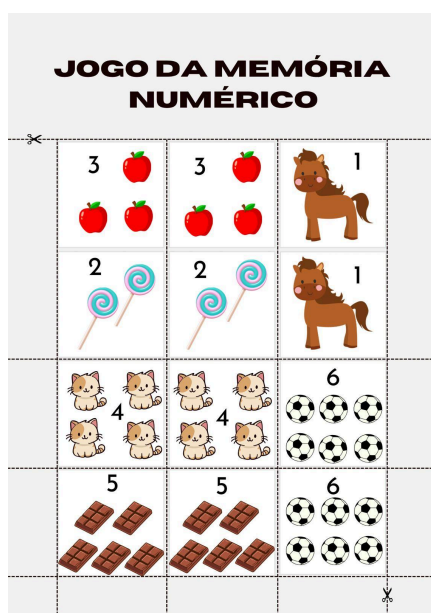
Objetivos a serem alcançados: Explicação das regras do jogo aos alunos, incluindo como embaralhar e distribuir os cartões; como jogar e como vencer a partida.

Demonstração prática de uma partida de memória destacando a importância da concentração e da memorização dos números.

Os alunos jogarão em pares, virando os cartões para tentar encontrar pares correspondentes.

Cada vez que um par é formado, os alunos devem dizer em voz alta o número encontrado. O jogo continua até que todos os pares sejam formados. Após as partidas, os alunos voltarão à formação original da sala, e discutirão sobre os desafios encontrados e progresso ao longo do jogo.

Observação: Elaboração de cartões de números de 1 a 10, com uma representação visual correspondente a cada número. Organização do espaço do jogo em grupos ou duplas, para distribuir os cartões.



Referência: Imagem de autoria própria, criada pelo Canva.

Nome da atividade: Brincando de contar

Disciplinas contempladas: Matemática

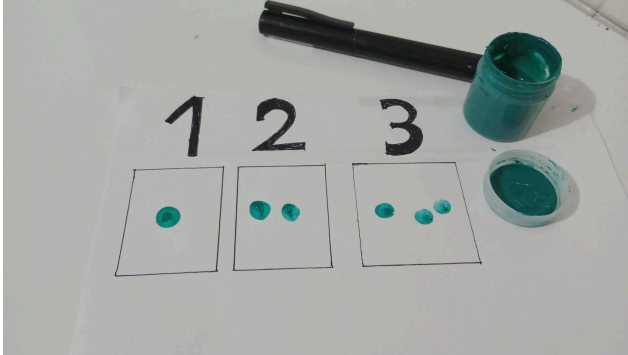
Materiais utilizados: tinta guache, folha sulfite A4 branca, caneta esferográfica ou impressora e membros superiores da criança (mãos).

Tempo necessário: 45 minutos de aula são feitos exatos a contagem numérica de 1 a 20.

Objetivos a serem alcançados: aprender os diversos números que temos na nossa tabela numérica e denominar qual seria a quantidade citada ao número em cima do quadrado porém de uma forma divertida que é a guache.

Para as atividades e o reconhecimento dos alunos, o professor pode sair um pouco da sua zona de conforto, procurar entender seus alunos para um desenvolvimento melhor em atividades.

Desenvolver maneiras diferentes e divertidas para que o indivíduo se sinta atraído pela matéria.



Referência: Imagem de autoria própria.

Nome da atividade: Contagem em tracinhos

Disciplinas contempladas: Matemática

Materiais utilizados: lápis, canetinha preta ou impressão e uma folha A4 branca.

Tempo necessário: 40 minutos de aula são equivalentes à escrita de 1 a 20 números ou mais.

Objetivos a serem alcançados: O objetivo desta atividade é a escrita numérica do aluno, ou seja: aprender a forma correta de como escrever cada número e ir contando o mesmo!

Utilizando um lápis, canetinhas ou até mesmo impressão, o aluno passará o mesmo em cima dos traços feitos pelo professor (a).

O intuito da atividade é a diversão com as cores e a aprendizagem do desenvolvimento da escrita em números.



Referência: Imagem de autoria própria.

Nome da atividade: Jogo da memória “Formas e Quantidades”











Material necessário: cartas com pares de números de 1 a 10 e formas geométricas variadas.

Objetivo do jogo: estimular a memória visual, atenção e concentração das crianças, ao mesmo tempo em que aprendem a associar números às suas quantidades e formas geométricas, auxiliando no desenvolvimento cognitivo;

Habilidades envolvidas: associar números às suas respectivas quantidades; usar números naturais para indicar quantidade ou ordem em situações do dia a dia e entender que números podem também representar códigos de identificação;

Instruções de jogo:

- misture e coloque as cartas viradas para baixo em uma superfície plana.
- cada jogador, na sua vez, vira uma carta tentando encontrar o par correspondente.
- se o par for encontrado, o jogador guarda as cartas e tem direito a uma nova jogada.
- se as cartas não formarem um par, elas são viradas para baixo novamente e a vez passa para o próximo jogador.
- dica: para tornar o jogo ainda mais educativo, converse sobre as formas geométricas e quantidades enquanto as cartas são reveladas!

	1		2
	3		4
	5		6
	7		8
	9		10

Referência: instagram @tangram_furg

Nome da atividade: Fábrica de Números

Disciplinas contempladas: Matemática e Artes

Materiais utilizados: 1 caixa de sapato vazia, 2 rolos de papel higiênico, 10 tampinhas de garrafa pet, papel cartão, papel sulfite, guache, canetinha, cola branca e 1 metro de papel *contact* (opcional, para encapar os cartões após prontos)

Tempo necessário: 40 minutos da aula de artes para a confecção de cada caixa e 40 minutos da aula de matemática para que os alunos possam explorar o jogo.

Objetivos a serem alcançados: reconhecer os números de 0 a 10; visualizar uma operação matemática de adição de maneira lúdica e atrativa; socializar com os outros alunos na confecção da atividade; estreitar laços de afetividade com a professora e também com outros alunos (conforme surjam situações de dificuldade, a professora pode acolher o aluno e ajudá-lo na etapa de dificuldade, além de ter a oportunidade de observar como os outros alunos se portam diante dos desafios na confecção e na interação do jogo).



Referência da imagem: Pinterest

Nome da atividade: Contando contas

Disciplinas contempladas: Matemática, Artes e Empreendedorismo

Materiais utilizados: 20 arames em chenille, 20 etiquetas adesivas, 10 cm de papel *contact*, 1 furador de papel, canetinhas e 100 miçangas de madeira coloridas.

Tempo necessário: 40 minutos da aula de artes para a confecção do material; 40 minutos da aula de matemática para a prática do jogo; e desenvolvimento de projeto da aula de

Empreendedorismo para um trimestre (os alunos irão confeccionar pulseiras, colares e chaveiros para fazerem um bazar de venda de tudo o que foi produzido no trimestre).
Objetivos a serem alcançados: reconhecer os números de 0 a 10; visualizar uma operação matemática de adição de maneira lúdica e atrativa; socializar com os outros alunos na confecção da atividade; estreitar laços de afetividade com a professora e também com outros alunos (conforme surjam situações de dificuldade, a professora pode acolher o aluno e ajudá-lo na etapa de dificuldade, além de ter a oportunidade de observar como os outros alunos se portam diante dos desafios na confecção e na interação do jogo); apresentar primeiras noções de comportamento empreendedor aos alunos.



Referência da imagem: Pinterest

4 Conclusão

A educação contemporânea exige que os professores sejam não apenas transmissores de conhecimento, mas também facilitadores do processo de aprendizagem. A implementação de sequências didáticas e projetos didáticos estruturados são essenciais para proporcionar uma experiência educacional coesa e abrangente. Essas estratégias pedagógicas permitem que os educadores planejem suas aulas de maneira eficaz, garantindo que cada atividade contribua para os objetivos de aprendizagem dos alunos. Além disso, a comunicação com os pais é um componente vital para entender as circunstâncias individuais dos alunos, o que pode influenciar diretamente seu desempenho acadêmico. Ao considerar fatores como moradia, alimentação e situação financeira, os professores podem adaptar suas abordagens para atender às necessidades específicas de cada estudante.

A leitura individual dos temperamentos dos alunos é uma prática que permite aos educadores identificar as nuances do comportamento e das emoções de cada criança, o que é crucial para personalizar o ensino e a aprendizagem. Ao reconhecer as dificuldades individuais que os alunos enfrentam durante as atividades, os professores podem intervir de maneira oportuna e oferecer suporte adicional quando necessário.

As metodologias ativas de aprendizagem são, sem dúvida, componentes-chave na formação de estudantes aptos a enfrentar os desafios do século XXI. Essas abordagens promovem a autonomia dos alunos, incentivando-os a serem agentes ativos em sua própria educação. A aprendizagem baseada em projetos, por exemplo, permite que os alunos apliquem o conhecimento teórico em situações práticas, enquanto a resolução de problemas em grupo e a aprendizagem baseada em inquérito fomentam habilidades de pensamento crítico e colaboração. Essas metodologias não apenas engajam os alunos no processo educacional, mas também os preparam para aplicar suas habilidades em situações reais e dinâmicas.

Além disso, o uso de jogos educativos é uma estratégia eficaz para tornar o aprendizado de matemática mais atraente e relevante. Os jogos podem reforçar conceitos matemáticos fundamentais e, ao mesmo tempo, promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos. Eles oferecem uma maneira lúdica de explorar números e conceitos, integrando-os à rotina diária dos estudantes de maneira significativa.

Por fim, as atividades propostas devem visar despertar a curiosidade dos alunos e promover uma compreensão profunda dos números e de sua presença em todos os aspectos da vida. Ao mesmo tempo, essas atividades devem encorajar a interação e a construção de relações entre os colegas, fortalecendo a comunidade escolar e criando um ambiente propício para o aprendizado colaborativo e o crescimento pessoal. A educação moderna, portanto, é uma jornada compartilhada entre professores, alunos e pais, onde cada um desempenha um papel crucial no desenvolvimento holístico dos estudantes.

Referências

- CLASS, Ms. Raz 's. **Fun addition activity for Kindergarteners**. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/455004368599788595/>> Acesso em: 27 mar.2024
- CORSINO, P. **As crianças de seis anos e as áreas do conhecimento**. In: BEAUCHAMP, J.; PAGEL, S. D. NASCIMENTO, A. R. do (Org.). Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, 2007
- DELORS, J. et al. **Educação: um tesouro a descobrir: relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 1998.
- DUTRA, Catia Cilene Morais. **A Construção do Conhecimento Lógico-Matemático Na Educação Infantil: Reflexão Sobre A Prática Em Sala De Aula**. Santa Maria, Rs, Brasil. 22 De Maio De 2005. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/1517>> Acesso 13.Mar.2024
- ESCOLARES, Atividades. **Ideias de atividades pedagógicas - ideias para trabalhar números para diversas idades, ensino fundamental**. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/353180795795302365/>> Acesso em: 27 mar.2024
- FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.
- FURTADO, Gabriela. **Metodologia Ativa para uma educação inovadora**. 18/08/2021 Disponível em: <<https://expedu.com.br/metodologias-ativas-para-uma-educacao-inovadora/>> Acesso 27.Mar.2024
- LERNER, Delia. **Ler e escrever na escola: o real, o possível e o necessário**. Ed. Artmed, 2002.
- MARTINS, Marluce Caetano. **Matemática: 1º ano / Marluce Caetano Martins / Maria Virginia Ferrara de Carvalho Barbosa**. - 10.ed. - Fortaleza : Sistema Ari de Sá de Ensino, 2020. (Coleção Lendo o Mundo). 156p.:il.color.v.1.

- NOÉ, Raymond A. **Treinamento e desenvolvimento de pessoas: teoria e prática** [Recurso Eletrônico] / Raymond A. Noé ; Tradução: Amanda Alice Weber Schmitt ; Revisão Técnica: Ana Carolina De Aguiar Rodrigues. – 6. Ed. – Porto Alegre : Amgh, 2015.
- SHERMAN, Jody L.- Le Vos. **Ensino da matemática para criança em idade pré escolar**. University of California, Berkeley, EUA. Julho 2010. (Inglês). Tradução Fevereiro 2013.
Disponível em: <<https://www.encyclopedia-crianca.com/operacoes-com-numeros/segundo-especialistas/ensino-da-matematica-para-criancas-em-idade-pre-escolar>> Acesso 13 mar.2024
- TACCA, M.C.V. , R. **Ensinar aprender: análise de processos de Significação na Relação Professor X Aluno em contextos estruturados**. Brasília, 2000. Tese (Dout.) Universidade de Brasília.
- Universidade Federal do Rio Grande – FURG Instituto de Matemática, Estatística e Física – IMEF Grupo de pesquisa Tangram – **Educação Matemática, Cultura e Tecnologia @tangram_furg**. Disponível em: <https://tangram.furg.br/images/jogo_da_memria_das_formas_e_quantidade_s.pdf> Acesso em: 27 mar 2024