

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:

Ruth Cecilia dos Santos da Silva, RA:24000994

Priscila Cavalcante da Silva Pires, RA:1012023100338

Karoline Paulino Flausino, RA:24000948

Guilherme Anastácio da Costa, RA:24000760

Débora Pereira da Silva, RA:24000545

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
ABRIL, 2024



SUMÁRIO

| | | |
|---|----------------------------|----|
| 1 | INTRODUÇÃO | 7 |
| 2 | OBJETIVOS | 8 |
| 3 | DESENVOLVIMENTO DO PROJETO | 9 |
| 4 | CONCLUSÃO | 10 |
| | REFERÊNCIAS | 11 |
| | ANEXOS | 12 |

1 INTRODUÇÃO

A educação é um dos meios mais importantes para o desenvolvimento de uma sociedade. A escola é uma instituição importante que auxilia no desenvolvimento social, aprimorando habilidades e competências dos alunos. Na educação de modo geral, mas principalmente na Educação Infantil, o lúdico é um recurso metodológico de suma importância para o aprendizado das crianças. Os jogos ensinam os conteúdos através de regras, pois possibilitam a exploração do ambiente ao seu redor, proporcionando uma aprendizagem prazerosa e significativa, agregando assim muitos conhecimentos.

Dentro da sala de aula, é bastante comum a falta de atenção e interesse dos alunos na Educação Infantil. Para chamar a atenção e atraí-los com a matéria, as atividades lúdicas e atrativas ajudam bastante as professoras dentro do ambiente escolar e são essenciais para adquirir e memorizar o conteúdo a ser dado, além de ajudá-los a manter o interesse pela matéria.

2 OBJETIVOS

O objetivo é ajudar crianças de 6 a 7 anos de idade com dificuldades na matéria de matemática, com atividades lúdicas e interativas para obtermos bons resultados no aprendizado dos alunos.

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Para iniciar um processo de aprendizagem com crianças de 6 e 7 anos de idade, é necessário conhecê-las muito bem. Assim, é possível diagnosticar seus desafios e habilidades. Na educação infantil, tudo precisa ser muito lúdico, chamativo e interativo para as crianças. As atividades lúdicas promovem uma aprendizagem mais dinâmica e facilitam a compreensão, trazendo conhecimento de mundo, desenvolvimento da oralidade, pensamento e um sentido mais claro de tudo.

É de grande valia a utilização de jogos pedagógicos, musicalização, pinturas e outras atividades objetivas e lúdicas para a aprendizagem dos alunos. Para isso, a professora utilizará duas atividades com o objetivo de associar a quantidade com seu respectivo numeral, trabalhando também a organização. Na primeira atividade, chamada de 'Jogo da Organização', a professora irá colocar placas com determinadas quantidades de 0 a 10, que serão representadas por círculos pendurados no pescoço dos alunos. Teremos um aluno representando cada numeral, que estará colado nas cadeiras, embaralhadas. Todas as crianças participarão da atividade. Um aluno por vez terá que organizar os alunos em seus respectivos lugares, fazendo a contagem correta, e assim se repetirá até todos participarem. Na segunda atividade, a professora irá entregar uma folha com os números de 1 a 10, e os alunos deverão colar a quantidade correta de bolinhas de papel em cima de cada numeral. Assim, estarão desenvolvendo a coordenação motora fina, coordenação mão-olho e a associação de quantidade com os numerais.

4 CONCLUSÃO

Diante destas atividades que a professora estará trabalhando por um período, os alunos estarão aprendendo os numerais e a quantidade de cada numeral de uma forma lúdica e isso facilitará muito na aprendizagem, fazendo com que os alunos se interessem pela aula, interagindo e participando das atividades e, assim, desenvolvendo muito bem a matemática, organização, socialização e outros. É de total importância sempre trazer estratégias dentro de sala de aula que façam a aula ser mais interessante, respeitando a faixa etária, o desenvolvimento e aprendizado de cada aluno."

REFERÊNCIAS

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2010.

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I. Jogos de matemática de 6 a 8 anos. Porto Alegre: Artmed, 2001.

ANEXOS

