

FACULDADE UNINA

Flavia de Fatima Arcanjo

PROJETO DE APLICAÇÃO

Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

Orientação: Sandra Mara de Lara

Coorientação: Amanda de Lima de Almeida

**São Jerônimo da Serra
2021**

Nome completo: Flavia de Fatima Arcanjo

Cidade: São Jerônimo da Serra

Estado: Paraná

Curso: Pedagogia

2 Linha Geral dos projetos: Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

Este projeto de aplicação tem como contribuição os estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais do 1º ao 5º ano e também os professores, com várias atividades pedagógicas para ajudar no processo de ensino – aprendizagem da Matemática.

3 TEMA DO SEU PAP

O tema do projeto de Aplicação é “O lúdico no processo de ensino – aprendizagem da Matemática”, este tema ressalta a importância do lúdico na aprendizagem e como irá contribuir para que os professores utilize para em seus planos de aula, ajudar alunos com dificuldades na matemática a superá-las através das atividades lúdicas que envolvem os jogos e também as brincadeiras.

A escolha da disciplina de matemática é porque os conhecimentos adquiridos pelos estudantes durante as aulas servirão para vida toda, a matemática faz parte do cotidiano das pessoas, mas a maioria dos alunos apresenta dificuldades para aprender esta disciplina é o método lúdico é uma alternativa que pode ajudar os estudantes a aprender e compreender a matemáticas, não basta saber matemática e não entender, isso que acaba fazendo com que os estudantes encontrem muitas dificuldades nesta disciplina.

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Como o PAP pode intervir no processo de ensino – aprendizagem da matemática através do lúdico?

O ambiente escolar é um local em que reúne crianças de várias faixas etárias que se encontram diariamente, como todo ser humano cada um com uma característica e personalidade, por isso alguns com mais facilidade para aprender outros um pouco mais devagar, mas todos com total capacidade de aprender.

Dentre as disciplinas que os estudantes aprendem, a matemática é considerada uma das mais difíceis segundo eles são poucos os alunos que gosta da matemática, mas será que isso não seria pela forma que estão aprendendo, o método tradicional é bom, mas as vezes tem mudar usar outras estratégias pedagógicas.

O lúdico pode ser uma ferramenta importante para o processo de ensino – aprendizagem da matemática sai um pouco dos métodos tradicionais, pois possibilita aos estudantes uma relação com mundo externo através dos jogos e brincadeiras eles usam a imaginação.

Por isso o lúdico pode ajudar no ensino da matemática, os jogos e brincadeira provocam nos estudantes sentimentos importantes como prazer em estudar, um aluno passivo em um participativo e além de ajudar no desenvolvimento motor e cognitivo dos estudantes.

5 JUSTIFICATIVAS

Pessoal: Por ser considerada uma disciplina difícil, por envolver a memorização de formulas e algoritmos para resolver cálculos e as vezes a repetitiva que ao invés de fazer o alunos aprender, acaba causando desinteresse, que na verdade eles não consegue aprender e nem entender, para eles estudam e estudam e nada , não consegue perceber que esta disciplina ajudará não só no futuro mas no se dia a dia.

A intervenção do lúdico pode melhorar a absorção do conteúdo, além de aumentar o interesse dos estudantes pela matemática, além de trazer benefícios como aumento da concentração e do raciocínio lógico e também a interação e cooperação dos alunos e professores.

Teórica: O ensino e aprendizagem da matemática são estruturados, porque exige a participação ativa dos alunos, não tem como não participar das aulas, por isso quando é inserida uma metodologia diferente como o lúdico é importante a flexibilidade de conteúdos, como os jogos e brincadeiras devem ser de acordo com faixa etária dos estudantes.

A compreensão da matemática é importante no decorrer do desenvolvimento humano estamos em constante aprendizagem, estamos aptos a aprender nem que seja de um jeito diferente, principalmente as crianças já têm o conhecimento prévio que deve ser utilizado no processo de ensino- aprendizagem.

Prática: Para ensinar a matemática os professores geralmente devem alcançar os objetivos que a disciplina exige usar todos os recursos possíveis para manter a atenção

e o interesse dos alunos, para que eles desenvolvam o hábito de analisar, investiga e a resolver problemas e tudo isso só se aprende na prática.

Portanto com os jogos e brincadeiras que faz parte do lúdico é importante para estimular os alunos a pensar de forma independente ter autonomia, mesmo que tenha dificuldades na matemática às atividades lúdicas vão ajudar, está mais que comprovado que se aprende melhor quando utiliza matérias concretas e práticas e o lúdico permite usar os dois conceitos.

6 OBJETIVOS

Geral: Implementar as atividades lúdicas no ensino e aprendizagem de matemática no Ensino Fundamental Anos Iniciais, para ajudar alunos e professores que a matemática pode ser ensinada de uma maneira diferente e criativa.

Específicos:

- I. Explicar a importância do lúdico no processo de ensino – aprendizagem da matemática.
- II. Oferecer aos professores a oportunidades de ensinar a matemática de uma maneira diferente da tradicional.
- III. Proporcionar aos estudantes a oportunidade do trabalho em grupo, através da a socialização, cooperação e a interação com os jogos e brincadeiras.

7 REVISÃO DE LITERATURA

Uma das disciplinas que é importante para o processo de Ensino e aprendizagem é a Matemática, mas a maioria dos alunos tem muitas dificuldades para aprender, por isso é necessário a utilização de outros métodos, o lúdico pode ser uma alternativa, com o lúdico no ensino da Matemática, podem ser inseridas diversas atividades baseadas nos conteúdos, principalmente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, para ajudar na aprendizagem desta disciplina.

A matemática desempenha um papel decisivo no âmbito social e educativo, uma vez que permite a resolução de problemas cotidianos e funciona com instrumento para a construção de conhecimentos em outras áreas, além de interferir no raciocínio dedutivo. (BRASIL, 1998).

Mas o ensino da matemática tem configurado um grande desafio a professores nas diversas etapas de escolarização, mas durante a alfabetização é uma etapa do ensino, em que as noções matemáticas são complicadas para as crianças, pelo fato de não terem

ainda o domínio da abstração para solução de determinadas circunstâncias. Portanto, através de atividades lúdicas oferecidas, inúmeras situações são elaboradas permitindo o desenvolvimento do raciocínio lógico, essencial para aprender matemática.

Com relação a isso de Oliveira e Santos (2018, p. 3) aclaram

É através do lúdico que a criança irá desenvolver-se socialmente, será através das brincadeiras, dos jogos, que a mesma poderá conseguir vivenciar o que vê a sua volta. Pois a relação da criança com o brincar, desenvolve aspectos como afetividade, criatividade, capacidade de raciocínio, interação coletiva com os outros etc., assim proporcionando um entendimento do mundo. (OLIVEIRA; SANTOS, P.3.2018).

O lúdico no ensino na Matemática com uso de jogos e brincadeiras, o aluno pode aderir há habilidades e potencialidades como raciocínio lógico, a sinestésica, espacial, a linguística entre outros é isso faz com que o aluno desenvolva valores como a responsabilidade, criatividade, a alegria e o prazer, a cooperação e interação com os outros alunos, aprende a lidar com conceito de ganhar e perder e as novas descobertas.

Para Wallon (2007) as atividades com brincadeiras e jogos têm que ser voltadas para o lúdico, as crianças brinca e imagina várias coisas e adaptar a conduta às circunstâncias a fim de obter resultados, conforme as necessidades seja ela exterior ou intencional.

De idade em idade, indicam o advento das mais diversas funções. Funções sensório-motoras com suas provas de destreza de precisão, de rapidez, mas também de classificação intelectual e de reação diferenciada, funções de articulação de Memória verbal e de enumeração. (WALLON, 2007, p.58).

Compreende que os jogos e brincadeiras, além de fazer parte do desenvolvimento da criança, vão ajudar em comportamentos e atitudes que elas terão durante a vida adulta.

Os jogos e brincadeiras não é uma perda de tempo, mas é a oportunidade de enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, sendo muito importante para o desenvolvimento das atividades de Matemática, por oferecer um ambiente alegre e descontraído, sem pressão, ajudando no desenvolvimento de atitudes éticas, o respeito com o outro, pois a matemática interfere e contribui para diversos domínios sociais.

Mas para trabalhar com as atividades que envolva o lúdico o planejamento de atividades com jogos e brincadeiras deve ser analisado pelo professor, em que serão realizadas estas atividades, como o espaço, se será na sala de aula ou em ambiente

externo. O importante é a oferta de diferentes espaços, acolhedores e confortáveis que possibilitem que as crianças tenham livre movimentação e acesso aos materiais do jogo. (REAME, p.78, 2012).

Assim, usar lúdico como recurso didático exige do docente organização do ensino, intencionalidade e sistematização de práticas, ou seja, para que, de fato, o aluno se aproprie de propostas elaboradas, faz-se necessário, antes, porém, que toda a ação didática seja planejada, preparada, anteriormente a materialização da prática educativa.

No ensino matemático voltado ao lúdico, os professores têm papel importantíssimo ao desenvolver seus planejamentos de aula como, por exemplo, qual ensinamento deixar aos alunos a partir de suas práticas pedagógicas.

A condução do processo de ensino e aprendizagem pelos professores, em específico, o método lúdico em suas atividades, permite que alunos tenham maior interesse pela disciplina e, conseqüentemente, apropriem-se do conteúdo, para que, futuramente, inserido em sociedade, apõem nos conhecimentos adquiridos e resolvam a diferentes situações.

Segundo Lapa (2017) sobre a matemática.

Motivar os estudantes para o estudo de matemática uma tarefa por vezes difícil. O entusiasmo com a disciplina não é algo que se observe com frequência. Associar a matemática com a simples memorização de fórmulas e algoritmos para a resolução de cálculos a tem tornada enfadonha, repetitiva, sem atração para os alunos, uma vez que sequer conseguem compreender o que estudam, para que estudam, sem qualquer associação com suas atividades cotidianas. (LAPA, p.22.2017).

Nesse sentido, repensar as ações enquanto docente para o ensino de matemática é primordial. Não podemos compactuar com encaminhamentos pedagógicos que façam da matemática uma tarefa enfadonha, cansativa, com repetição de fórmulas e cálculos.

O professor deve ouvir seus alunos e sempre estar apto ao diálogo, pois o professor é a principal referência que o aluno encontra na escola, promover encaminhamentos pedagógicos em que o lúdico esteja presente, o professor permite a criança não só aprender sobre o conteúdo, como também a trabalhar em grupo, a dividir, esperar por sua vez, desenvolver seu raciocínio lógico, entre outros.

Os conhecimentos matemáticos são de suma importância para os cidadãos, pois estão em todas as partes do mundo, na forma de números, contas, apresentações, dinheiro, formas geométricas, enfim, seria quase impossível não os utilizar.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1: Explicar a importância do lúdico no processo de ensino – aprendizagem da matemática.

Para explicar sobre a importância do lúdico na aprendizagem da matemática, os estudantes serão organizados em um meio círculo, para ser apresentadas as informações sobre a importância do lúdico para o processo de ensino – aprendizagem inclusive na matemática, mostrando como os jogos e brincadeiras podem ajudar nas dificuldades de aprendizagem desta disciplina.

Que através dos jogos e brincadeiras poderão aprender a resolver problemas e equações matemáticas entre outros que o conteúdo desta disciplina aborda e também uma forma de desenvolver o raciocínio lógico, além de ouvir a opinião de cada estudante sobre o que eles acham do uso do lúdico na matemática, duração deste encontro 50 minutos, local escola.

Estratégia de ação 2: Oferecer aos professores a oportunidades de ensinar a matemática de uma maneira diferente da tradicional.

Após de explicar aos estudantes a importância do lúdico na aprendizagem da matemática é vez dos professores, na data show apresentar a opinião de alguns autores sobre o método lúdico como: Wallon, Reame, Lapa, Oliveira e Santos entre outros que este tema abrange.

Serão mostrados alguns jogos e brincadeiras que poderão ser usadas nas aulas de matemática, desde as mais simples como: pular corda, esconde – esconde, amarelinha e outras que podem ser adaptadas como um jogo da memória, boliche entre outros duração 40 minutos. Isso será apenas uma demonstração de como estas atividades podem ser inseridas no ensino da matemática como uma maneira de inovação, a forma como eles serão utilizados dependerá de cada educador.

Estratégia de ação 3: Proporcionar aos estudantes a oportunidade do trabalho em grupo, através dá à socialização, cooperação e a interação com os jogos e brincadeiras.

Para finalizar é hora de ir para a prática com os estudantes, organizados em um espaço grande como uma quadra irão realizar um circuito da Matemática com jogos e brincadeiras para trabalhar a socialização, cooperação e interação entre os alunos.

O circuito será realizado da seguinte maneira com quatro atividades com jogos e brincadeiras como jogo de boliche com garrafas pet, jogo do dado, pular corda e esconde – esconde. O procedimento é o seguinte primeiro os estudantes irão pular corda, dois bate a corda e outro pula, os outros contam até dez ou mais depende da agilidade de quem está pulando, depois boliche das garrafas pet serão usadas 8 garrafas com equação de matemática como adição, subtração, divisão e multiplicação, um aluno joga a bola as garrafas se derruba resolve a equação se acerta continua errar sai, então é hora do esconde – esconde um conta até 20 os outros escondem e ele vai procurar e assim sucessivamente e terminar com o jogo do dado em que o estudante joga o dado e quem tirar o número maior continua e assim até todos participarem, duração das atividades 50 minutos. Poderão ser incluídas outras brincadeiras e jogos lúdicos, para não tornar a rotina dos alunos cansativa e também muito repetitiva.

9 CRONOGRAMA

Atividade	Março	Abril
Estratégia de ação 1	X	
Estratégia de ação 2	X	
Estratégia de ação 3	X	X

10 RECURSOS

Atividade	Recursos
Estratégia de ação 1	Cadernos, Canetas, lápis, borracha, Giz, Lousa, carteiras e cadeiras.
Estratégia de ação 2	Folhas de sulfite e canetas para anotações, Data Show, caneta laser, carteiras e cadeiras.
Estratégia de ação 3	Corda, garrafas pet, dado de espuma ou papelão, caderno e caneta marca pontuação dos estudantes.

11 RESULTADOS ESPERADOS

Acredita-se que este Projeto de Aplicação desenvolvido para o Ensino Fundamental Anos Iniciais usando o lúdico no ensino da Matemática, terá como resultados importantes para desenvolvimento e aprendizagem dos alunos nesta disciplina, pois o lúdico no

ensino de matemática permite que a aprendizagem aconteça de forma mais agradável ao aluno, a utilização de jogos e brincadeiras para a compreensão de conceitos científicos contribui para a melhoria da disciplina, que muitas vezes é considerada difícil pelos alunos.

Para Luiz e Pacífico (2017, p. 133), o jogo como estratégia de ensino traz inúmeros benefícios, além de colaborar com o ensino de conteúdo, estimula a apropriação de conhecimento.

O jogo como instrumento educativo, pode ensinar conteúdos e estimular a construção dos conhecimentos, por isso é essencial manter um equilíbrio entre os jogos, seus objetivos, função educativa e o lúdico, com as formas abstratas e estritamente racionalizadas de transmissão de saber.

Portanto espera-se que este projeto cumpra seu objetivo promover o ensino de matemática às crianças de uma forma divertida em professor possa dispor a utilizar de metodologias diferentes na sala de aula, ajudando também nas dificuldades de aprendizagem da matemática.

Para complementar a proposta deste Projeto de Aplicação serão anexadas fotos de como utilizar atividades lúdicas no ensino da Matemática.

ATIVIDADES LÚDICAS PARA A APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA



Fonte : REDE PEDAGÓGICA. **Máquina de somar.2020.**Disponível em <https://www.facebook.com/1490168797898031/posts/2539390846309149/>. Acesso em 20.10.2021.



Máquina de Somar. Confeccionada por Flavia de Fatima Arcanjo.Data 20 de outubro de 2021



Amarelinha brincadeira que ajuda aprender os números pares e impares, cálculos, unidades e dezenas etc.



Amarelinha. Confeccionada por Flavia de Fatima Arcanjo. Data 20 de outubro de 2021.

APREENDER E BRINCAR. **Jogos do boliche para trabalhar a matemática.** Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=IBksjz1dbWo>. Acesso em 03/10/2021.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática.** Brasília: MEC /SEF, 1998.

LAPA, Luiz Dionísio Paz. **Ludicidade no ensino de matemática.** Brasília, 2017. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/25220>. Acesso em: 22 /09/2021.

LUIZ, Riamme Scheitzer; PACIFICO; Marsiel. **Os jogos no ensino de matemática:** contribuições aos anos iniciais do ensino fundamental. Revista Tecer, Belo Horizonte, novembro de 2017. Disponível em:

https://www.researchgate.net/profile/Marsiel_Pacifico/publication/326378929_Os_jogos_no_ensino_da_matematica_contribuicoes_aos_anos_iniciais_do_ensino_fundamental/links/5b48d0b0aca272c6093f62e6/Os-jogos-no-ensino-da-mate/matica-contribuicoes-aos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental.pdf. Acesso em: 19/10/2021.

OLIVEIRA, Joseane Duarte; SANTOS, Kelen Conrado de Souza. **O papel do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.** Web artigos, 25 de abril de 2018. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/o-papel-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil/157203>. Acesso em: 25/09/2021.

Rabelo, Vitória-Pimental Figueredo. **268 Jogos Infantis.** Vila Rica. Ed. Belo Horizonte. 1991.

REAME, Eliane. **Matemática no dia a dia da Educação Infantil**: rodas, cantos, brincadeiras e histórias. ET AL – São Paulo: Livraria Saraiva, 2012.

REDE PEDAGÓGICA. **Máquina de somar. 2020. Disponível** em <https://www.facebook.com/1490168797898031/posts/2539390846309149/>. Acesso em 20.10.2021.

PECAND, Katia Canal. **Dado reciclado com caixa de leite super fácil!!!!**. 2017. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=rNx4BHgvtUM>. Acesso em 03/10/2021.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. Com introdução de Emile Jalley; tradução Claudia Berliner – São Paulo: Martes fontes (coleção psicologia e pedagogia). 2007.

13 **LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL**

ARCANJO. Flávia de Fatima. Projeto de Aplicação: O lúdico no processo de ensino – aprendizagem da Matemática. Disponível em <https://anchor.fm/flavia-arcanjo/episodes/Projeto-de-Aplicao-PAPFlavia-de-Fatima-Arcanjo-e19hpbo>.