

E. M. DARCY RIBEIRO

Jogos e Brincadeiras no Ensino da Matemática

INFORMAÇÕES INICIAIS

Assessor(es) Pedagógico(s): **Marcia Regina Simpioni Carraro**Educador(es): **Daniela Batista de Arruda, Joaquim Manoel da Silva**Turma(s): **3º ano**Quantidade de crianças e/ou adolescentes: **11**Etapa(s) da educação básica: **3º ano EF**

CURRÍCULO

De onde partimos? Partindo da necessidade de inovar e desenvolver habilidades importantes para o desenvolvimento da leitura e da escrita de números, cálculos e contribuir no processo de ensino e aprendizagem da matemática utilizando os vários jogos educativos, ampliando as possibilidades de compreensão e transformação da realidade, favorecendo o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e principalmente a interação e o respeito pelo próximo. Experiências que estimulem o raciocínio lógico e a criatividade, auxiliando assim, os alunos no processo de construção do conhecimento sobre regras, importante para convívio na sociedade.

Ciência do Coordenador Pedagógico: Sim

Permitir consulta pública: Sim

EXPEDIÇÃO INVESTIGATIVA

Território a ser investigado: O território a ser investigado será sala de aula e a família.

Pergunta exploratória: Os jogos educativos contribuem para a aprendizagem de matemática?

Descrição da expedição (registro de experiências): Trabalhamos com jogos da memória, quebra cabeça, bingo da multiplicação, jogos de tabuleiro em sala de aula, em formato de circuito, com os alunos organizados em pequenos grupos. O momento foi registrado com fotos e vídeos.

ÍNDICES INICIAL E FORMATIVO

Descrição do índice inicial - O que já sabemos?

Já sabemos que os jogos educativos são essenciais para a concentração e que existem diversos tipos de jogos educativos e pedagógicos que contribuem no aprendizado da matemática.

Descrição do índice formativo - O que queremos saber? Através do projeto queremos buscar meios que motivem e despertam nos alunos o gosto pela matemática.

ARTICULAÇÃO COM O CURRÍCULO/MOBILIZAÇÃO DOS SABERES ESCOLARES

Componentes curriculares/Campos de experiência (conteúdos ou saberes desenvolvidos):

Língua portuguesa e matemática. Linguagem matemática: sequência numérica, pares e ímpares, antecessor e sucessor, adição e subtração, desafios, figuras geométricas.

Ações pedagógicas de aprendizagem: As atividades desenvolvidas foram leitura das regras e combinados; stop da matemática, bingo da multiplicação quebra cabeça, etc.

COMUNIDADE DE APRENDIZAGEM

Como foi a participação e a contribuição da Comunidade Aprendizagem? Os envolvidos no desenvolvimento do projeto foram os alunos do 3º ano, família e comunidade escolar. O envolvimento destes seguimentos foram importantíssimos para que pudéssemos alcançar um resultado significativo.

Apoiadores: Comunidade escola e família.

ÍNDICE FINAL

Como foi o índice final - O que descobrimos e aprendemos? Através do projeto JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DA MATEMÁTICA, os alunos desenvolveram o conhecimento, habilidades e as capacidades de explorar e elaborar processos psíquicos, como também serviu de instrumentos de conhecimentos para entender os diferentes modos de comportamento do indivíduo. De uma forma interessante e divertida, o projeto possibilitou o desenvolvimento do ensino aprendizagem de conteúdos matemáticos bem como, foi de grande ajuda no cotidiano pedagógico, e percebe-se que a aprendizagem através de jogos, se torna mais significativa e prazerosa e sobretudo permitiu que os objetivos propostos no projeto fossem atingidos.

Como foi a atividade integradora? O projeto desenvolvido com jogos educativos trabalhou de forma lúdica promovendo e potencializando o desenvolvimento do ensino-aprendizagem da matemática.

Quais princípios e valores do Programa foram desenvolvidos? Cooperação, Cidadania, Solidariedade, Respeito à diversidade, Justiça.

Período inicial: 01/03/2023

Período final: 08/11/2023

O que mais lhe marcou como educador(a) no percurso do projeto? O que mais me marcou foi o entusiasmo pela qual os alunos desenvolveram as atividades propostas.

