

## Escola Municipal Lourdes Maria de Lima

### Aprendizagem Divertida

#### Justificativa/ Saberes Curriculares

Tendo em vista o flagelo que vivenciamos nos anos anteriores com a pandemia, que trouxe prejuízos psicológicos, emocionais, financeiros e educacionais, foi necessário tornar as aulas de matemática mais atrativas, dinâmicas e prazerosas, a fim de estimular a participação e o desenvolvimento dos educandos nas habilidades e competências propostas para o ano/ série vigente. Assim, o referido projeto visa a avivar nas crianças o prazer de compreender e aprender de forma criativa.

#### Pergunta exploratória/ Expedição investigativa

Como estimular o interesse pela matemática e outras aprendizagens de maneira divertida e interessante? Quais conhecimentos estão sendo repassados por meio de jogos e brincadeiras?

#### O ensino da matemática nos 2º anos do Ensino Fundamental I da Escola Municipal Lourdes Maria, em Jauru.

A expedição foi realizada na coletividade da sala de aula nos momentos de partilha das atividades e direcionamentos da disciplina de matemática com tarefas lúdicas e divertidas como provocação

de um novo saber pós-pandemia. A interação dos alunos com os novos métodos de ensino foi extremamente prazerosa.

#### Definição do tema

Nessa direção, o Projeto Aprendizagem divertida evidenciará a importância do lúdico no ensino da matemática, uma vez que os jogos e as brincadeiras proporcionam um ambiente alegre e descontraído, raciocínio lógico, e são muito importantes no desenvolvimento do ensino e da aprendizagem.

#### Aprendizagem divertida Índice inicial e formativo

Percebemos a importância da matemática e como essa competência é necessária a todas as pessoas em uma sociedade. Por isso, buscamos estimular a transmissão de informações ampliando a visão de mundo das crianças, que já conheciam noções da matéria. Isso facilitaria a aprendizagem, pois com diversão era mais agradável que em casa.

Para construir um ambiente escolar de qualidade aos alunos, de maneira que fossem comprometidos, aprendendo regras e em caso de ausência de regras, entender suas

consequências. Sendo assim, temos como primordial o aprendizado dentro e fora de sala de aula. Com o caminhar do projeto, foram levantados questionamentos bem pertinentes, como: quando o jogo no celular ajuda na matemática? O que é matemática? Só aprendo matemática com a tabuada?

#### Articulação com o currículo/ Mobilização dos saberes escolares

Matemática e artes

- Os familiares encaminharam vídeos, fotos e áudios, promovendo o incentivo
- Confeção de jogos interativos
- Dinâmicas com limites e regras
- Atividades lúdicas e divertidas
- Exercícios lógicos feitos no espaço familiar
- Utilização da tecnologia como apoio

#### Cooperação, cidadania, respeito pela diversidade

A partir do momento em que crianças e famílias estão interagindo para construir um aprendizado e conhecimento efetivos, o valor de cooperação e cidadania está sendo inserido automaticamente. Assim, promovemos a



autonomia para escolha e desenvolvimento de seus interesses e curiosidades, aprendendo o respeito pelas diferenças, experiências e conhecimentos diversos.

#### Aprendizagem divertida

#### Comunidade de aprendizagem

Com a ajuda da família, as professoras descobriram quais jogos/ brincadeiras as crianças mais gostam para, assim, serem autônomas e/ou protagonistas no aprendizado.

#### Índice final

O projeto apresentou-se significativo para os alunos, pois sempre houve participação, interação e, principalmente, interesse dos discentes na execução das atividades.

Foram encaminhados vídeos/ fotos dos jogos e brinquedos construídos pelas crianças. Em seguida, exposição e explanação em sala de aula de como foi realizado o trabalho.

#### Mostra pedagógica/ cooperativa

O projeto visou prioritariamente à aprendizagem diária dos educandos, com momentos de interação e conhecimento por meio dos jogos e das brincadeiras envolvendo alunos, professoras e família, porém, não houve a mostra no município.

## FICHA TÉCNICA

**Escola:** Escola Municipal Lourdes Maria de Lima

**Etapa de ensino:** 2º ano EF

**Turma:** A, B e C

**Quantidade de alunos:** 63

**Educadores:** Eliani Miranda da Cunha Rodrigues, Patrícia Nattes dos Santos, Maria do Pilar Filho

**Assessoria pedagógica:** Joana Darc Xavier Alves

**Estado:** Mato Grosso

**Município:** Jauru

**Cooperativa:** Sicredi Biomas

**Data inicial:** 26/09/2022

**Data final:** 09/12/2022