

**PROJETO**  
**BRINCANDO SE APRENDE**

**COLÉGIO ESTADUAL PROFESSOR  
EDGARD SANTOS**

## **APRESENTAÇÃO**

A Matemática e a Língua Portuguesa são vistas como disciplinas de difícil aprendizagem, muitas vezes até rejeitada pelos alunos, provocando desinteresse e baixo rendimento. Nesse sentido, questionamo-nos constantemente: poderiam atividades lúdicas e interdisciplinares contribuir para tornar as aulas de Matemática e Língua Portuguesa atrativas e motivadoras?

O Projeto surgiu da necessidade de transformar o conceito das disciplinas Matemática e Língua Portuguesa junto aos alunos na Unidade Escolar. Dessa forma, propôs-se aos alunos o desafio de construir junto com os professores uma ação integrada que possibilitasse a interdisciplinaridade e a construção significativa da aprendizagem.

As turmas da 1ª série do Ensino Médio foram escolhidas para participar do Projeto Brincando se Aprende por conter na sua Matriz Curricular o componente Artes, que constituiu-se o suporte para o desenvolvimento do trabalho.

Cada passo do Projeto foi construído coletivamente com Coordenadores, Professores das diversas disciplinas e alunos das 1ª série do Ensino Médio dos turnos Matutino e Vespertino.

## **OBJETIVO GERAL**

Despertar o interesse do aluno pelas atividades matemáticas e de linguagens, valorizando o lúdico na comunicação de idéias, aliando os conteúdos das variadas disciplinas a partir de um trabalho integrando alunos da 1ª série do Ensino Médio do Colégio Edgard Santos aos alunos do Ensino Fundamental das escolas municipais da comunidade.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Escrever o projeto para a construção dos jogos;
- Construir jogos educativos relacionados aos conteúdos das diversas disciplinas da 1ª e 4ª série do Ensino Fundamental usando a Arte com atrativo;
- Usar materiais recicláveis para a construção dos jogos;
- Estreitar as relações entre o CEPES e Unidades Escolares de 1ª a 4ª série do Ensino Fundamental a partir de um trabalho significativo.
- Promover o desenvolvimento do sujeito humano como ser de relação, de troca utilizando atividades lúdicas.
- Provocar o aluno para que desenvolva o pensar e a criatividade; estabelecendo relações e adquirindo autonomia de pensamento.
- Melhorar a aprendizagem nas disciplinas de Língua Português e Matemática nas 1ª séries do Ensino Médio

## **JUSTIFICATIVA**

Por sermos professores do Ensino Médio, do Colégio Estadual Professor Edgard Santos da cidade de Governador Mangabeira do Recôncavo baiano, percebemos a necessidade de tornar as aulas de Matemática e Língua Portuguesa mais atraentes levando os alunos a estabelecer relações entre as disciplinas, promovendo uma integração da escola com a comunidade.

A intenção é refletir sobre a importância dessa interação, uma vez que o mundo globalizado banalizou as relações entre pessoas, levando-as a funcionarem como máquinas. Assim compreendemos que o lúdico faz parte do cotidiano das pessoas, influenciando diretamente o seu aprendizado e contribuindo significativamente para a sua formação integral.

O Colégio Estadual Professor Edgar Santos fundado em 14 de março de 1978, atende alunos oriundos da Zona Urbana e, principalmente, da Zona Rural. Este oferece as Modalidades Ensino Fundamental de 5ª a 8ª séries, o Ensino Médio e Ensino Médio EJA ( Tempos Formativos ), atendendo aproximadamente 1200 alunos, distribuídos nos três turnos. Esta comunidade escolar possui um total de 35 professores, todos com formação superior completa ou em fase de conclusão; Uma Diretora, uma Coordenadora Pedagógica, e duas Vice-Diretoras.

A realização de um Projeto que alie o lúdico à aprendizagem embasa na necessidade de preservação cultural da comunidade, bem como na expectativa de contribuir para a melhoria da aprendizagem dos alunos de Ensino Fundamental da rede municipal, que apresenta carência e estímulos visuais para sedimentar os conceitos trabalhados cotidianamente.

Nossa expectativa é atingir 100% das escolas municipais da zona urbana e 50% das escolas da zona rural. Envolvendo cerca de 200 alunos das 1ª séries do Ensino Médio dos turnos matutino e vespertino da Escola.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Matemática e a Língua Portuguesa têm-se identificado pelo ensino da formalidade, sejam nos métodos aplicados em aula pelo professor ou na linguagem, evidenciando um distanciamento significativo entre o conhecimento e o aluno. Nota-se que a prática do ensino do professor de Matemática e Língua Portuguesa é constituída em grande parte, por aulas expositivas, não havendo, o cuidado em associar os conteúdos ao cotidiano do aluno. Daí a necessidade que se processe uma contextualização dos conteúdos, ou seja, se dê de maneira diferente, flexível, permitindo a significação dos conceitos e que essa seja socialmente eficaz. (MOYSES – 2001);

O âmbito da contextualização nos permite visualizar o quanto à aprendizagem é significativa, o que segundo Miras (2001; p. 61) “uma aprendizagem é tanto mais significativa quanto mais relações com o sentido o aluno for capaz de estabelecer entre o que já conhece, seus conhecimentos prévios e o novo conteúdo que lhe é apresentado como objeto de aprendizagem”.

Uma aprendizagem é dita significativa, quando faz uso dos conhecimentos prévio de que o aluno dispõe e consegue transitar pelas diversas esferas do conhecimento. “A disponibilidade dos conhecimentos prévios dos alunos são uma condição necessária para poderem realizar uma aprendizagem o mais significativa possível, porém não podemos pressupor que essa condição esteja dada, mesmo sabendo que os alunos possuem estes conhecimentos” (MIRAS – 2001; p.69).

O jogo e as atividades lúdicas constituem ações fundamentais para o incremento da formação de conceitos nas diversas disciplinas do Currículo, fazendo parte do cotidiano e favorecendo o desenvolvimento da aprendizagem significativa. Além disso, esse instrumento lúdico favorecer a apropriação de novos conceitos, principalmente para alunos com dificuldades em aprendizagem.

Por meio de jogos, o aluno aprende brincando e conseqüentemente desempenha papel ativo na construção de seu conhecimento, desenvolvendo raciocínio, autonomia, senso crítico além de interagir com seus colegas.

É fundamental que o jogo faça parte da cultura escolar, pois permite aos alunos um aprofundamento na compreensão de um conceito, na contextualização de resolução de problemas em sua estruturação, na observação e construção de regras, na organização de um trabalho em grupo, no planejamento, execução e avaliação das ações, na estruturação das idéias.

## **AÇÕES A SEREM DESENVOLVIDAS E CRONOGRAMA:**

O professor deverá mediar os vários aspectos e momentos do Projeto, nos quais serão dadas grande importância a liberdade criadora, à democracia, a construção do conhecimento e a sensibilidade buscando uma parceria professor/aluno culminando em um trabalho dinâmico, criativo e inovador. Vale destacar as ações que serão desenvolvidas em quatro momentos distintos, mas interligados:

<b>PRIMEIRO MOMENTO</b> 1ª unidade letiva	<b>APRESENTAÇÃO E ELABORAÇÃO DO PROJETO</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Os alunos em grupos de 5, deverão elaborar um projeto de um brinquedo ou um jogo educativo, destinado a alunos da 1ª a 4ª séries do Ensino Fundamental, contendo os seguintes subitens: o nome do jogo; porque fazer o jogo; para quem fazer o jogo; materiais utilizados (recicláveis e comprados); levantamento de custos, tempo necessário para a realização do trabalho.</li></ul>
<b>SEGUNDO MOMENTO</b> 2ª Unidade letiva	<b>CONSTRUÇÃO DO JOGO</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Com base no projeto elaborado no primeiro momento, os educandos confeccionarão os jogos utilizando as aulas de Artes, Matemática e Língua Portuguesa sob a orientação dos professores das referidas disciplinas. Em seguida será feita uma socialização para a turma, dos trabalhos construídos.</li></ul>
<b>TERCEIRO MOMENTO</b> 3ª Unidade letiva	<b>APRESENTAÇÃO NAS ESCOLAS DA COMUNIDADE</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nesta etapa as equipes irão visitar as escolas localizadas na sede e na zona rural do município, onde nas salas apresentarão os jogos construídos aos alunos explicando regras, objetivos, funcionamento e conteúdo relacionado. Em seguida farão a doação dos brinquedos apresentados para a Escola visitada.</li></ul>
<b>QUARTO MOMENTO</b> 4ª Unidade letiva	<b>ELABORAÇÃO DE RELATÓRIOS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• As equipes apresentarão um relatório das atividades desenvolvidas nas três etapas, bem como o preenchimento de uma ficha avaliativa e entregarão à coordenação do Projeto.</li></ul>

## **RECURSOS:**

### **\* Humanos:** Alunos do Ensino Médio do CEPES

Professores

Diretor e Coordenador Pedagógico

Vice-Diretores

Alunos das Escolas de Ensino Fundamental

### **\* Materiais:**

- Material de escritório
- Materiais recicláveis
- Transporte para deslocamento dos alunos para a Zona Rural
- Ofícios para as Escolas de Ensino Fundamental
- Cartucho para impressão
- Máquina fotográfica digital
- CDs

## **AVALIAÇÃO:**

A avaliação será contínua e perpassará todo o processo de organização e execução do Projeto, culminando no período final com a elaboração dos relatórios dos alunos. Todos os momentos serão avaliados de forma interdependente, mas considerando suas especificidades. Alguns aspectos serão considerados de maior relevância no processo avaliativo, como: participação do aluno durante o processo; interatividade das equipes; criatividade e aplicabilidade dos jogos criados; desempenho na orientação e aplicação dos jogos na escola; construção e sistematização dos conteúdos relacionados aos jogos.

## **RESULTADOS ESPERADOS:**

O projeto tem como meta atingir 100% das escolas da zona urbana e 50% das escolas da zona rural da comunidade, envolvendo cerca de 200 alunos da 1ª série do Ensino Médio dos dois turnos da Escola. Também é meta mostrar à comunidade as ações desenvolvidas pela escola que podem beneficiá-la.

## **REFERÊNCIAS**

MOYSES, Lúcia, **Aplicações de Vygotsky a Educação Matemática**, Papirus, São Paulo, 2001.

Orientações Curriculares Estaduais para o Ensino Médio: área de Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias/ Secretaria de Educação – Salvador: A Secretaria, 2005.

**PROFESSORES EXECUTORES DO PROJETO:**

1. **Denise da Silva Rocha – Professora de Matemática**
2. **Jaciara Maria da Silva Pereira – Professora de Artes**
3. **Lúcia Mota dos Santos – Professora de Matemática**
4. **Maria de Fátima de Oliveira – Professora de Língua Portuguesa**