

ESCOLA MUNICIPAL EM TEMPO INTEGRAL DOM JOÃO CRISÓSTOMO

SE ESSA RUA FOSSE MINHA, EU MANDAVA PROJETAR

Estudantes: Arthur Manoel Félix Alvez da Silva; Cauê Mendes Galindo de Mesquita; Ellen Sophia Lopes Bernardo; Marina Alcione Magnus Mamede de Aquino
Professora: Eliane Aragão Sodré da Mota
Monitor: Vinícius Rafael Chagas

INTRODUÇÃO

O Projeto “**Se Essa Rua Fosse Minha, Eu Mandava Projetar**”, propõe explorar de forma lúdica e científica a transversalidade das linguagens e tecnologias a partir das experiências vivenciadas pelos alunos do 4º ano B, a fim de promover uma melhor compreensão das relações espaciais dentro do estudo Matemático e Geográfico, através dos jogos populares.

PROBLEMA

Dificuldade de concluir trajetos seguindo orientações e técnicas aplicadas dentro de sala, para fins de representações espaciais e movimentação, bem como leitura de trajetos e percursos em mapas e croquis.

OBJETIVOS

- Promover estratégias de aprendizagem e desenvolvimento intelectual e criativo dentro e fora do ambiente escolar;
- Identificar e aplicar princípios de localização e posição de objetos e pessoas, por meio de representações espaciais;
- Apresentar diferentes possibilidades de deslocamento dos elementos a partir de diversos pontos de referências, bem como descrevê-los;
- Compreender e identificar mudanças de direção com relação à posição e deslocamento.

HIPÓTESE

A implementação de atividades lúdicas auxilia o desenvolvimento funcional, habilidades relativas ao ensino aprendizagem, permitindo ao estudante participar do processo, construindo situações, soluções e avaliando os próprios resultados, comparando seus resultados antes e depois da aplicação metodológica, expostas as dificuldades dos mesmos nas atividades tradicionais.

DESENVOLVIMENTO

A referenciada ação, motivou a transformação da sala de aula, em uma malha quadriculada com maquete interativa, confeccionada no chão da sala e no quadro. Foi possível desenvolver habilidades com relação a direção, lateralidade, percurso, e localização no espaço proposto.

Foram preparados roteiros, percursos para serem seguidos. Após a experiência, os alunos desenvolveram trajetos, percursos, localização e pares ordenados entre si e em dupla, um elaborando enquanto o outro seguia as orientações. Logo em seguida, representando o seu percurso na malha quadriculada do quadro. Realizaram também a planta baixa da casa de cada um, traçando o percurso da cama ao banheiro, depois para a cozinha e por fim para a porta de saída.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados elencados culminaram com o ingresso da turma no laboratório de robótica, a fim de desenvolver um projeto tecnológico baseado nas atividades referenciadas. Com esse projeto, foi possível perceber a importância do brincar e do imaginário, despertando a capacidade cognitiva, científica e tecnológica dos estudantes envolvidos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Aquisição de conhecimentos, desenvolvimento de habilidades motoras, perceptivas e funcionais, relacionadas ao conhecimento matemático, geográfico, científico e tecnológico, através dos jogos aplicados. Apreensão de conhecimentos, com base exploratória na bagagem cotidiana, utilizando os recursos didáticos, incentivando a construção de um projeto, envolvendo meios de transportes e entrega de mercadorias, em percursos variados.

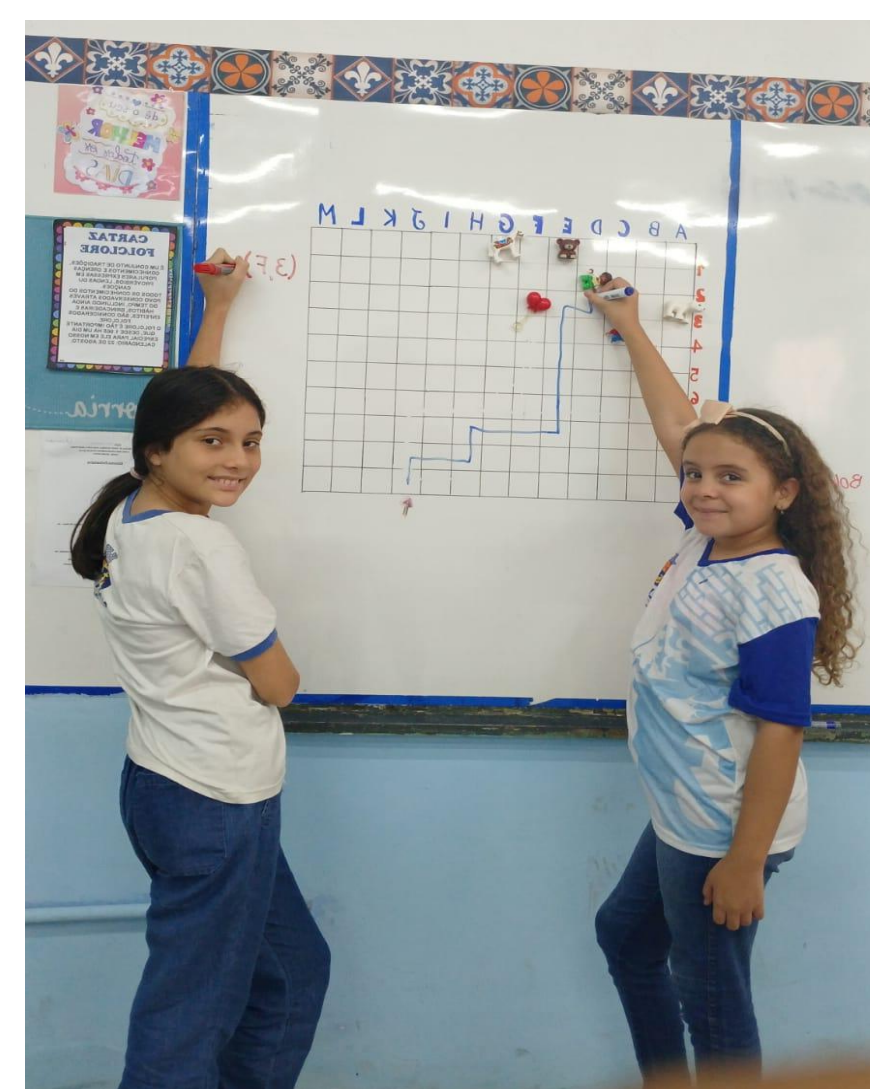


Foto: Dandara Cecilia



Foto: Dandara Cecilia



Foto: Dandara Cecilia



Foto: Dandara Cecilia



Foto: Dandara Cecilia

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

OLINDA. Organizador Curricular do Sistema Municipal de Ensino de Olinda. 2ª Ed. Olinda, 2022.

Foto: Dandara Cecilia

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.