

ANEXO III

FORMULÁRIO DA VERSÃO ELETRÔNICA DO PROJETO / DA ATIVIDADE DE EXTENSÃO PBAEX – 2016.

01. Título do Projeto

III CAMPEONATO DE JOGOS MATEMÁTICOS

02. Temporalidade/Duração e Carga Horária

Data Início	Data Término	Duração	Carga Horária Semanal	Carga Horária Total
18/04/2016	18/10/2016	6 meses	10 horas	240 horas

03. Área(s) Temática(s) da Política de Extensão do IFRR envolvida(s) no Projeto

<input checked="" type="checkbox"/> Comunicação	<input type="checkbox"/> Meio Ambiente
<input checked="" type="checkbox"/> Cultura	<input type="checkbox"/> Saúde
<input type="checkbox"/> Direitos Humanos e Justiça	<input type="checkbox"/> Tecnologia e Produção
<input checked="" type="checkbox"/> Educação	<input type="checkbox"/> Trabalho

04. Programa da Política de Extensão do IFRR ao qual o projeto está vinculado

- Extensão Rural e Orientação Técnica ao Homem do Campo e aos APLS Urbanos e Rurais.
 Educação Profissional, Esporte, Cultura e Lazer.
 Educação Profissional, Tecnologia Social e Cidadania.

05. Público- Alvo e Local de Execução do Projeto

Público Alvo: Discentes de 8º ano do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio de escolas públicas e privadas localizadas nos municípios do Estado de Roraima.

Local de Execução: Escolas do Estado de Roraima.

06. Objetivo Geral (O que se pretende alcançar ao final do projeto?)

Promover, em parceria com entidades públicas e privadas, um espaço de ludicidade para abordagem de jogos matemáticos. Bem como, desenvolver competências e habilidades de concentração, organização, atenção, raciocínio lógico, resolução de problemas, criatividade, autonomia e aumento as interações do indivíduo com o meio, além de fazer com que os estudantes gostem de aprender matemática.

07. Objetivos Específicos (Desdobramento do Objetivo Geral, orientam as metas a serem alcançadas por meio dos indicadores físicos)

- 1) Escolher e Acrescentar novos Jogos Matemáticos.
- 2) Construir o Regulamento do III Campeonato de Jogos Matemáticos.
- 3) Divulgar o Campeonato Municipal de Jogos.
- 5) Realização e Inscrições das equipes.
- 6) Realizar o Campeonato Municipal de Jogos Matemáticos.

08. Justificativa (Detalhar o porquê do Projeto e demonstrar a relação com o Ensino e a Pesquisa)

De acordo com Beatriz S. D'Ambrósio, "A comunidade de Educação Matemática Internacionalmente vem clamando por renovações na atual concepção do que é a matemática escolar e de como essa matemática pode ser abordada". É perceptível que a prática atual do ensino da matemática se tornou monótona. Percebemos um ensino chato, tedioso e pouco empolgante na disciplina, no qual o professor esforça-se apenas por ministrar conteúdos, sem riqueza didática e motivação, desestimulando muitas vezes os alunos.

Tal prática, principalmente na educação básica, não desperta no aluno interesse pela disciplina. Visando alterar o quadro acima apresentado, a proposta vem com o intuito de contribuir para minimização do problema supradito, trazendo consigo uma forma de estimular os alunos a se interessarem por essa fascinante disciplina que tem acrescentado ao longo da história produtos, materiais e intelectuais, para o desenvolvimento humano – da sobrevivência à transcendência.

Para buscarmos esse estímulo e esse interesse, usaremos uma metodologia atrativa à juventude, a competição através de jogos. Deste modo, é nosso alvitre desenvolver o campeonato de jogos matemáticos, onde a competitividade e quebra de rotina farão com que os alunos acabem por ver a matemática de uma forma diferente, e não como o "bicho de sete cabeças", desmistificando esse título que matemática carrega atualmente por muitos alunos de educação básica.

Os jogos desenvolvem funções que vão além do entretenimento. Eles envolvem também aspectos sociais, cognitivos e afetivos dos participantes. O jogo é social, pois estimula os indivíduos a se relacionarem durante a partida e os incentiva a obedecerem às regras e limites do adversário. Ocorre também o afetivo que corresponde ao respeito para com o colega. O cognitivo diz respeito às competências acadêmicas desenvolvidas pelo estudante com as jogadas, como por exemplo: habilidades de raciocínio, estratégia, comunicação, administração, inteligência emocional, liderança, concentração, negociação, entre outras.

Ademais, como uma ação de sucesso, o II CMJM envolveu 135 alunos, num total de 21 equipes, o campeonato trouxe aos alunos da comunidade um horizonte novo dentro de uma perspectiva lógico matemática. Criamos um ambiente descontraído no qual desenvolvemos a curiosidade, concentração e raciocínio lógico através de jogos de estratégia que exigiam tais aptidões, fornecendo meios para que os alunos melhorassem sua percepção e ao mesmo tempo o seu rendimento.

09. Impactos e Resultados esperados (Que benefícios são esperados?)

Criação de um ambiente descontraído no qual desenvolvemos a curiosidade, concentração e raciocínio lógico através de jogos de estratégia que exigiam tais aptidões, fornecendo meios para que os alunos melhorassem sua percepção e ao mesmo tempo o seu rendimento.

10. Descrição das atividades do Projeto (Detalhar o que será executado com o Projeto)

A execução deste projeto se dará pela organização e realização do III Campeonato de Jogos Matemáticos (IIICJM), em âmbito estadual, contando com a participação de alunos de instituições de ensino públicas e privadas. As atividades serão realizadas na seguinte ordem:

1) Será feito um estudo bibliográfico de onde virá todo o embasamento teórico, preparação para as posteriores explicações e soluções dos enigmas e segredos matemáticos dispostos nos jogos.

2) Escolher e adquirir jogos com perfil matemático, assim como adquirir premiações.

3) Adaptar o regulamento do III Campeonato de Jogos Matemáticos, utilizado em 2014, de acordo com Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos de Lisboa, Portugal. Onde traremos para nossa realidade, fazendo as alterações necessárias para que o campeonato se adeque de maneira confortável para todos os envolvidos.

4) Divulgar o IIICJM onde partiremos para outros ambientes buscando mobilizar os alunos de ensino médio para se inscreverem e participarem do campeonato, através de meios de comunicação (Rádio, TV e Internet), cartazes, e convites nas escolas da região.

5) Realizar as inscrições das equipes de acordo com o Regulamento, disposto na ação 3. As inscrições terão um prazo para serem efetivadas, além de critérios a serem seguidos como, por exemplo, o que de cada equipe deverá ter quatro integrantes.

6) Realizar o III Campeonato de Jogos Matemáticos após os estudos, adaptações, divulgações e inscrições, partiremos para realização do evento, que vai desde a parte de ornamentação, escolha de árbitros, organização das equipes inscritas e, então, a realização do evento.

11. Metodologia (Detalhar como o Projeto será executado)

A execução deste projeto se dará pela organização e realização do III Campeonato de Jogos Matemáticos (IIICJM), em âmbito estadual, contando com a participação de alunos matriculados nas séries 8º e 9º ano do ensino fundamental e 1º, 2º e 3º ano do ensino médio, de instituições públicas e privadas de ensino do estado de Roraima.

O estudo bibliográfico será feito durante toda a execução do projeto, visando aprimorar os conhecimentos adquiridos e inovar de forma máxima os eventos a serem executados. Os jogos serão escolhidos com base no site oficial da Associação Ludus que promove um campeonato similar todos os anos em Portugal (<http://ludicum.org/>) e no livro Cadernos Mathema, Jogos Matemáticos de Kária Stocco Smole.

O Regulamento do Campeonato será elaborado e disponibilizado no site do evento (<http://jogosmatematicos3.wix.com/icmjm>), e será embasado nos campeonatos anteriores. Nele trataremos dos objetivos do campeonato, os conceitos dos jogos, as regras, as exigências, os aspectos de organização, os aspectos de fiscalização e as datas e horários em que ocorrerão os jogos, adaptando-o para que o campeonato se adeque de maneira confortável para todos os envolvidos no evento.

A divulgação do IIICJM será através de panfletos, visitas as escolas, cartazes, banners, rádio, TV e internet, pelo site do e pela página do Campeonato no Facebook. Por meados do segundo mês iniciaremos as inscrições dos alunos, que serão realizadas no site do Campeonato. Estes alunos, visando melhor organização do evento, deverão estar distribuídos em equipes de 8 (oito) alunos matriculados na mesma instituição de ensino.

Durante o período de inscrição, realizaremos visitas as escolas inscritas, levando conosco amostra dos jogos, promovendo oficinas, visando ensinar os jogos e motivar os alunos. Ao findar o prazo de inscrições, aquelas escolas que inscreverem mais de uma equipe, participaram do processo eliminar do campeonato.

As equipes disputarão entre si para que uma (a vencedora) se classifique para o III Campeonato De Jogos Matemáticos.

A realização do campeonato ocorrerá ao final do quinto mês no Instituto Federal de Roraima, reunindo todas as equipes classificadas do estado.

12 Avaliação e verificação de Resultados (De que maneira o Projeto será avaliado?)

A avaliação é feita pelos próprios participantes, com enquetes, e sugestões ao longo das visitas às escolas. Em reuniões com os voluntários que se agregam sempre durante o processo. Os resultados estão com critérios definidos em edital, e são verificados e coletados por árbitros.

13. Impactos e Resultados Esperados (Que benefícios são esperados?)

Criação de um ambiente descontraído no qual desenvolvemos a curiosidade, concentração e raciocínio lógico através de jogos de estratégia que exigiam tais aptidões, fornecendo meios para que os alunos melhorassem sua percepção e ao mesmo tempo o seu rendimento.

14. Cronograma de Execução do Projeto/Programa/Atividade (distribuição das atividades ao longo do período de duração do projeto/programa/da atividade)

Atividade	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6
Estudo bibliográfico	X	X	X	X	X	X
Escolher e Adquirir os Jogos Matemáticos	X					
Construir o Regulamento do Campeonato	X					
Divulgar o Campeonato	X	X	X			
Realização das Inscrições das Equipes		X	X			
Realização de Oficinas		X	X			
Realização preliminar do Campeonato (por escolas)				X	X	
Realização do Campeonato					X	
Relatório Parcial				X		
Relatório Final						X