


**ANEXO III**
**FORMULÁRIO DA VERSÃO ELETRÔNICA DO PROJETO / DA ATIVIDADE DE EXTENSÃO  
PBAEX – 2017**
**01. Título do Projeto**

Gincana do Conhecimento: Atividades Lúdico-Educativas do Ensino-Aprendizagem de Alunos do Ensino Médio.

**02. Curso de Formação do Bolsista**

Técnico em Aquicultura

**03. Temporalidade/Duração e Carga Horária**

Data Início	Data Término	Duração	Carga Horária Semanal	Carga Horária Total
17/04/2017	17/10/2017	6 meses	10 h	260 h

**04. 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              |

**05. Programa da Política de Extensão do IFRR ao qual o projeto está vinculado (marque SOMENTE um)**

- 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  
 Resultados de pesquisas desenvolvidas no âmbito do PIBICT 2016 aplicáveis na comunidade

**06. Público- Alvo e Local de Execução do Projeto**

*O projeto envolverá alunos e servidor do IFRR, alunos e professores da Escola Ovídio Dias e acontecerá na Escola Estadual Ovídio Dias.*

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

*Melhorar o desenvolvimento cognitivo dos alunos em componentes curriculares, como Matemática, Português, Física e Química, através de atividades lúdicas e educativas.*

**08. Objetivos Específicos (Desdobramento do Objetivo Geral, orientam as metas a serem**

alcançadas por meio dos indicadores físicos)

Apresentar aos alunos técnicas de ludicidade e dinamismo através de gincanas educativas. Desenvolver um aprendizado mais rápido e divertido envolvendo ludicidade e dinamismo.

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

Muitos alunos, do Ensino Médio, que iniciam um ano letivo sempre têm dificuldade em alguma matéria, uma vez que a metodologia aplicada a partir desse momento, requer mais dedicação e atenção. Pudemos ver que, a partir de conversas com alguns alunos de algumas escolas, as dificuldades se concentram, principalmente, em Matemática, Português, Física e Química. Por isso, este projeto pretende desenvolver atividades que possam ajudar os alunos a se desenvolver melhor e mostrar o que eles aprenderam dentro da sala de aula, tirando dúvidas, trocando ideias, aprendendo mais, tendo experiência e lembrando o que eles aprenderam no Ensino Fundamental.

#### **10. Impactos e Resultados esperados** (Que benefícios são esperados?)

*Espera-se que este projeto melhore o ensino-aprendizagem dos alunos, uma vez que eles desenvolverão meios de apreender os conteúdos de maneira rápida e divertida.*

#### **11. Descrição das atividades do Projeto** (Detalhar o que será executado com o Projeto)

Em um primeiro momento, faremos uma reunião com os alunos e a gestão da Escola a fim de apresentar o projeto e cronograma à comunidade escolar.

Em um segundo momento, através de oficinas, sugerem-se atividades lúdicas que possam aprimorar o aprendizado, exercitando o aluno na compreensão e aquisição do conhecimento das disciplinas que requerem mais raciocínio.

Após esses dois contatos, escolheremos algumas das atividades, dentre as quais, concursos de redação, melhor desenho, soletrando palavra, perguntas e respostas, lembrando a tabuada, Jogos matemáticos, caça ao tesouro educativo, charadas e outras brincadeiras.

Por fim reuniremos essas atividades e trabalharemos, na prática, com os discentes da Escola.

#### **12. Metodologia** (Detalhar como o Projeto será executado)

. A metodologia deste projeto se constituirá, primeiramente, escolhendo-se um dia na semana, para que junto com os alunos e professores, tenhamos uma organização das atividades que serão desenvolvidas na Escola. Depois cada brincadeira será apresentada para os alunos, e iniciará o segundo encontro do projeto, cujo propósito será criar e/ou escolher as brincadeiras que serão realizadas em cada disciplina. A partir daí os encontros se darão para a confecção e a simulação dessas atividades: cada pergunta com a resposta certa, acumulará pontos para a turma. No final terá o auxílio dos servidores para fazer a correção de cada atividade. Caso alguma turma empate, haverá desempate a partir de outras provas lúdicas sobre aquele tema.

Por fim, as brincadeiras se desenvolverão nas salas de aula, com as respectivas disciplinas a fim de o resultado esperado seja alcançado. Para o (s) ganhador (es), a Escola emitirá certificados.

#### **13 Avaliação e verificação de Resultados** (De que maneira o Projeto será avaliado?)

Este projeto será avaliado por professores e coordenadores, que verificarão o desempenho do aluno, o tempo das brincadeiras, a melhor pontuação, qual foi o erro e como ele deveria fazer.

#### **14. Impactos e Resultados Esperados** (Que benefícios são esperados?)

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

<b>Atividade</b>	<b>Mês 1</b>	<b>Mês 2</b>	<b>Mês 3</b>	<b>Mês 4</b>	<b>Mês 5</b>	<b>Mês 6</b>
Reunião com os alunos e professores, para apresentação do projeto e das atividades proposta na Escola.	X					
Segundo encontro do projeto, cujo propósito será criar e/ou escolher as brincadeiras que serão realizadas em cada disciplina.		X				
Encontro para a confecção e a simulação das atividades e relatório parcial.		X	X	X		
Ação do projeto em salas de aulas com as respectivas disciplinas apresentadas no projeto					X	X