

# Jogos e Brincadeiras Um Caminho Para a Aprendizagem

Identificar os conhecimentos matemáticos como meios para compreender e transformar o mundo à sua volta e perceber o caráter de jogo intelectual, característico da Matemática, como aspecto que estimula o interesse, a curiosidade, o espírito de investigação e o desenvolvimento da capacidade para resolver problemas.

## PÚBLICO-ALVO

Professores

## TIPO DE PRÁTICA

Docente

## REDE DE EDUCAÇÃO

Rede Municipal de São José do Sabugi

## FASE DE DESENVOLVIMENTO

Prática Implementada

## NOME DA ESCOLA(S)

EMEF Manoel Rodrigues Pinto

## COMPONENTE CURRICULAR

Matemática

## PRÁTICA DE LINGUAGEM

Espaço, forma e números

## OBJETO DO CONHECIMENTO

Contagem de rotina Contagem ascendente e descendente Reconhecimento de números no contexto diário: indicação de quantidades, indicação de ordem ou indicação de código para a organização de informações. Figuras geométricas espaciais: reconhecimento e relações com objetos familiares do mundo Construção de fatos básicos da adição e subtração

Tempo de duração: 02 dias

# Introdução

Os jogos, quando idealmente planejados, se tornam um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento matemático, devem ser usados como instrumentos facilitadores da aprendizagem, colaborando para trabalhar os bloqueios que os alunos apresentam em resolver situações matemáticas.

Devido a dificuldades apresentadas pelos os alunos do 1º ano do fundamental 1 foi elaborada uma proposta de atividade lúdica onde o aluno possa participar de maneira ativa na confecção de um jogo matemático intitulado Toca do coelho. Para o desenvolvimento do jogo foi feita uma sondagem com o aluno sobre a utilização de materiais recicláveis na construção do jogo.

Também foram utilizados os seguintes recursos: Tampa de caixa de pizza ou outra (pode ser circular, hexagonal, retangular ou quadrada) Potes de iogurte, tinta, cola, lápis. papel ofício. bolinhas de isopor ou de massinha de modelar. A avaliação da atividade foi realizada por meio de observação, participação dos alunos na construção e desenvolvimento do jogo.

Ao brincar, a criança se expressa de modo espontâneo, busca superar seus limites, cria novos meios de interagir com os jogos e brincadeiras e com outras crianças, aprende sobre si mesma e também sobre o outro.

Além disso, adquire autonomia, aprendendo a resolver conflitos e seus próprios problemas.

## Objetivos de aprendizagem

- (EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação
- (EF01MA13) Relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico.
- (EF01MA06) Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.

## Estratégia / Desenvolvimento

### Comandas

Jogo toca do coelho

Primeiro dia: Promover uma roda de conversa sobre materiais recicláveis e sua importância no nosso dia a dia. Fazer a exposição de alguns materiais recicláveis onde ele possa manusear e se familiarizar

com esses materiais. Em seguida propor ao aluno a confecção de um jogo com materiais recicláveis com o tema toca do coelho. Sugerir ao aluno a fazer uma coleta de caixas de pizza, potes de iogurte e bolinhas de isopor em casa para confeccionar o jogo.

Segundo dia: Pedir ao aluno para mostrar os materiais que ele conseguiu coletar em casa para a construção do jogo. Fazer a exposição de todo material e fazer um levantamento do conhecimento prévio sobre as suas formas geométricas e onde podemos encontra-las no nosso dia a dia. O aluno agora irá escolher o que vai pintar. Depois de pintar as caixas, o aluno irá recortar portinhas nos potes de iogurte e colar na margem das caixas, Também deverá escrever números em folhas de ofício e colar nas portinhas ou nos potes.

#### **Materiais**

Tampa de caixa de pizza, Potes de iogurte, lápis, papel ofício, tinta, cola , canudo, bolinhas de isopor e tesoura.

#### **Vivência do jogo:**

Com o tabuleiro apoiado na mesa ou no chão o aluno escolhe uma toca e um determinado número para acertar, em seguida terá que coordenar os movimentos da bola com canudo ou soprando para conseguir acertar a entrada da toca. Nesse momento a professora pode lançar vários desafios como colocar a bolinha na sequência numérica correta, somar os pontos das tocas acertadas. Fazer desafios com cálculos.

#### **Material:**

Tabuleiro de materiais recicláveis

#### **Ação:**

Com a permissão dos pais poderá ser filmado alguns momentos durante a realização do jogo mostrando o empenho do aluno nas jogadas e nas resoluções dos desafios feito pela professora.

#### **Material:**

Celular

## **RECURSOS NECESSÁRIOS**

Tampa de caixa de pizza, lápis, potes de iogurte, tinta, cola e bolinhas de isopor, celular, recursos humanos.

## **AUTORES**

LUCICLEIDE ARAÚJO DE SOUZA

# Referências bibliográficas

Livros de matemática e vídeos educativos com jogos.

## Aprendizado

Essa prática cria um ambiente de aprendizagem para que o estudante entenda e o relacione a conhecimentos prévios;

## Avaliação

A avaliação da atividade foi realizada por meio de observação, participação dos alunos na construção e desenvolvimento do jogo.

## Resultados Esperados

Saber manusear os materiais utilizados na construção do jogo

Identificar números e colocar em sequência

Reconhecer figuras geométricas presentes no meio em que vive