

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