SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO
| Secretaria de Educação
| Diretoria de Ensino Região de Limeira
| Núcleo Pedagógico – NPE

I Concurso
CONTAS E CONTOS

PERCURSO

Professora: Lucimari Aparecida de Proença Palmeira
EE “Professora Maria Aparecida Soares de Lucca”
Ensino Fundamental I
1º Ano
Componente Curricular: Matemática
2019
Tel.: 3451.1192 e-mail: e904004a@educacao.sp.gov.br
lucimariproenca@hotmail.com

JUSTIFICATIVA

A brincadeira faz parte da vida da criança e incluir o jogo e a brincadeira na Escola tem como pressuposto o duplo aspecto de servir ao desenvolvimento da criança, enquanto indivíduo, e à construção do conhecimento, processos estes fortemente interligados.

OBJETIVOS

- Planejar o ensino inserindo o lúdico (brincar / jogar) para que haja momentos de satisfação e aprendizagem em cada conteúdo trabalhado.
- Proporcionar as crianças a oportunidades de ampliar seus conhecimentos através de atividades lúdicas interativas e de vivência.

DISCIPLINA ENVOLVIDA

Matemática: Vivenciar jogos em que executem cálculos ou atividades de forma significativa, desenvolva a iniciativa, autoconfiança e autonomia.

O que o aluno poderá aprender:

- Contagem, sequência numérica,
- Formas geométricas
- Associação número / quantidade,
- Jogar com regras,
- Resolver situações problemas

RELATO

O jogo de percurso foi minha opção adotada para a realização dessa prática docente de conhecimento, pois pude observar durante uma aula de recreação em que os alunos trouxeram brinquedos, que os mesmos se interessaram muito por um jogo trazido por um dos alunos. Esta prática também ajudará na recuperação contínua dos alunos frente as defasagens em alguns conteúdos de matemática sendo então uma ferramenta para o MMR (Método de Melhoria de Resultados)

Os jogos de tabuleiro permitem que as crianças desenvolvam atividades intelectuais e cognitivas de forma divertida, buscando estratégias para atingir um objetivo.

Trouxe então para a classe modelos de jogos e fiz os levantamentos prévios acerca do que conheciam sobre eles.

Levantamos as características desse tipo de jogo (são jogados em grupos e há necessidade de se aprender as regras sobre como se jogar). Como estávamos na semana do Folclore trouxe um jogo de percurso com esse tema, onde no decorrer da realização havia alguns obstáculos muito simples como avançar ou retroceder em algumas " casinhas", expliquei como realizar o jogo e distribui tabuleiros e os alunos se dividiram primeiramente em duplas para jogá-los. Desenvolveram bem o desafio por não apresentar complexidade.

Expliquei para eles que realizaríamos esse tipo de atividade de uma forma diferente, eles seriam os piões e andariam dentro do jogo, gostaram da ideia.

Foi confeccionado então, um tabuleiro gigante para percurso, utilizando –se papel cartão, barbante, dado com papelão e pranchas com perguntas referentes ao Currículo de Matemática da Rede Estadual de Ensino para 1 ano , a criança será o "pião" que percorrerá cada " casinha" e realizará a atividade proposta , caso caia em uma casinha com perguntas, para auxílio na realização da atividade ficarão a disposição materiais como palitos, giz e lousinha para que o aluno utilize a estratégia que lhe convier.

Quando o tabuleiro gigante ficou pronto o levei para a sala de aula, afastamos as carteiras e o abri no chão, ficou enorme! Distribui as pranchas com perguntas no decorrer do trajeto e expliquei aos alunos que levantaríamos as regras do nosso jogo. Ficou assim estabelecido:

Escolhe-se três ou quatro participantes, seguindo-se a ordem alfabética ou sorteio, joga-se o dado e começa o jogo quem tirar a quantidade maior, no caso de empate, joga-se novamente o dado;

O primeiro jogador escolhe alguém da sala para ir jogando o dado , para que os participantes não fiquem saindo de suas "casinhas" e assim não se percam na decorrer do jogo;

Cada jogador se movimentará no jogo, seguido a quantidade determinada pelo dado e caso caia em uma casinha com perguntas, deverá executá-la;

Os demais alunos no decorrer do jogo deverão respeitar os colegas e não atrapalhá-los, se forem solicitados poderão prestar auxílio;

Após feito o levantamento das regras, deixei os alunos explorarem o tabuleiro, andaram entre as casinhas e visualizaram as pranchas com as perguntas.

Iniciamos o jogo, optaram pela escolha de quais começariam utilizando a ordem alfabética. Ficaram bem atentos, precisei intervir na realização de algumas atividades para que os alunos chegassem às respostas necessárias.

Os alunos gostaram muito da experiência, este tipo de jogo foi interessante, pois precisa que os jogadores tenham noção de quantidade, atenção, respeito às regras, além de terem coordenação e equilíbrio.

Realizamos as atividades por várias vezes, na sala de aula, como também na quadra e pátio, uma vez que o jogo pode ser transportado.

Posso então ressaltar que o trabalho com jogos didáticos é de suma importância e a cada descoberta surgem novas ideias e adaptações que facilitam o processo de aprendizagem dos alunos. O jogo é um estímulo e tanto para o desenvolvimento do intelecto da criança quanto para sua relação interpessoal, fundamental para o processo de aprendizagem infantil, pois contribui para a formação de sujeitos críticos e atuantes. Constato então, eficácia da ludicidade na sala de aula sendo o jogo de percurso uma ótima opção.

CARLA TEM 8 BOLAS
GRANDES E 5 PEQUENAS
QUANTAS BOLAS ELA TEM AO
TODO?

CARLA TEM 8 BOLAS
GRANDES E 5 PEQUENAS
QUANTAS BOLAS ELA TEM AO
TODO?

CARLA TEM 8 BOLAS
GRANDES E 5 PEQUENAS
QUANTAS BOLAS ELA TEM AO
TODO?