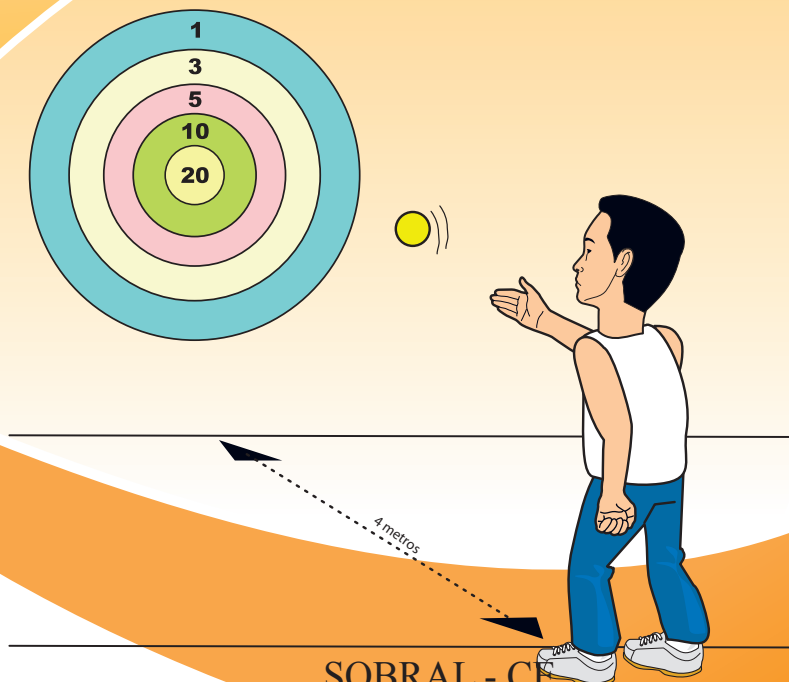


JOÃO JOSÉ SARAIVA FONSECA

CADERNO DE ATIVIDADES

O jogo e o **Desenvolvimento** da Criança



SOBRAL - CE
FUNDECT CEARÁ
2012

Metodologia
de Ensino
da Matemática



Sumário

INTRODUÇÃO	05
JOGOS INFANTIS – MEIO EDUCATIVO	07
A FANTASIA E O JOGO SIMBÓLICO	11
PRINCIPIOS ORIENTADORES DA ATIVIDADE	13
O JOGO E A MATEMÁTICA	17
OS JOGOS PROPOSTOS	18

PROEAD - Pró-Diretoria Pedagógica de Novas Tecnologias em Educação e Educação a Distância

Pró-Diretoria Geral

João José Saraiva Fonseca

Coordenação Pedagógica e de Avaliação

Sônia Maria Henrique Pereira da Fonseca

Coordenação de Pesquisa e Tutoria

Éder Jacques Porfírio Farias

Coordenação de Tecnologias da Informação

José Samuel Montenegro Santiago

Coordenação de Assessoria Administrativa

Christiane de Carvalho dos Santos

Coordenação de Produção de Material Didático

Bruna Vieira Gomes

Revisão Técnica Pedagógica

Sônia Maria Henrique Pereira da Fonseca

Design Instrucional

João José Saraiva da Fonseca

Revisão de Língua Portuguesa

João Ribeiro Paiva

Daniele Pontes Passos

Revisão de Tecnologias Multimídias

Christiane de Carvalho dos Santos

Equipe de Tecnologias Multimídias

Eneas Mamede

Fábio do Nascimento

Felipe Mendes

Francisco César de Lima Sousa

Gerardo David Barbosa

Gustavo Santos

Jânder Frota

Lívia Molib

Ludimilla Silva Sales

Roxane Monteiro Plácido

INTRODUÇÃO

Os métodos tradicionais do ensino da matemática, revelam-se pouco adequados à transmissão dos conteúdos. O insucesso dos alunos, no final de cada ano letivo prova isso.

Apesar do esforço, visível e notável, de alguns professores na disciplina, para mudarem a situação, com a introdução de novas estratégias de ensino, manipulativas e apelativas ao interesse dos alunos dentro dessa concepção que a total solução do problema, passa pela interdisciplinaridade.

O ensino da matemática na sala de aula, transmitido de forma tradicional, desmotivam os alunos que seriam predispostos a reprovação e encaram-no como perfeitamente normal. Os professores se esforçam com novas técnicas de aprendizagem porém o interesse dos alunos não corresponde ao esforço e a metodologia utilizada.

Um processo que deixa claro esta dificuldade, passa pela transmissão de conteúdos matemáticos em outras disciplinas. Uma ligação entre professor de matemática e o professor de outra disciplina, poderão trazer grandes resultados.

Neste trabalho tem como atenção principal as possibilidades de interdisciplinaridade, entre a matemática e a Educação Física.

E dentro dessa perspectiva, que o jogo poderá ter um papel importante, explorando a tendência

das necessidades da criança pelo jogo, onde os professores poderão integrar a realização dos jogos com o programa de matemática, de maneira a explorar determinado conteúdo, para que seja apresentado conjuntamente na disciplina de matemática.

Desta aliança, poderão obter-se os seguintes resultados:

Os conteúdos transmitidos na aula de Educação Física, se combinados previamente, em uma perspectiva interdisciplinar, poderão ser aproveitados na aula de matemática, por exemplo. Portanto os resultados obtidos poderão ser aproveitados para exploração da aula, através da elaboração de uma ficha de registro de resultados.

Os resultados serão positivos para as duas disciplinas, pois a matemática, relacionada a essa perspectiva de interação e dinamismo através dos jogos pode auxiliar os grupos ou alunos nas aulas de Educação Física, que demonstrem interesse; podendo assim ganhar bases práticas para explorar os seus conteúdos, colocando os exercícios e problemas motivadores de desinteresse pelos alunos como foco na hora de trabalhar.

A Educação Física, poderá ascender a outro estatuto partindo do conceito que a considera, muitas vezes justificava razão e culpa por parte dos professores, como as disciplinas em que os meninos jogam à bola e as meninas amarelinha. A Educação Física, necessita que os professores tenham a concepção que,

apesar das dificuldades de material e equipamento, essa disciplina é de fundamental importância, no desenvolvimento físico e motor da criança, tendo influência no rendimento cognitivo destes. Dentro desta perspectiva, que são analisadas as situações de dificuldade, que poderão ser enviadas para tratamento especializado, abreviando as situações de problemas de crianças consideradas incapazes, no que se refere aos aspectos cognitivos.

Temos como exemplo, marcante, as duas situações anteriores, onde são citados o desenvolvimento da motricidade fina e grosseira.

O enquadramento interdisciplinar da Educação Física, com a matemática, além de conduzir a outro estatuto, entre os docentes das restantes disciplinas, algo que não é de desprezar, sobretudo quando visto em uma perspectiva de redobrar a motivação do professor de Educação Física, cuja presença é muitas vezes considerada de segundo plano; conduzirá também, a que os alunos a enquadrem de outro modo e não apenas um local onde se brinca e joga, cujo valor não tem significado em termos de avaliação final, de cuja importância os professores a maior parte das vezes se demitem, rendidos à “magnificência de suas excelências, as disciplinas, ditas, nobres”.

O jogo, poderá deste modo, não só trazer os alunos à matemática, desde que os professores desta disciplina estejam abertos à interdisciplinaridade e a perder o estatuto de disciplina difícil e que não se pode misturar com outras, sob pena de perder a áurea que uma elevada taxa de insucesso lhe traz e conduzir a Educação Física à aquisição de um estatuto, que sem dúvida merece, entre as outras disciplinas.

Para a concretização do que foi referido, faltam só “BOA VONTADE E ESPÍRITO ABERTO”.

O JOGO

JOGOS INFANTIS – MEIO EDUCATIVO

“O jogo na escola primária, revela a primeira forma do mundo social” - *J. Chateau*

Geralmente o adulto pensa que o jogo é uma atividade fútil, no entanto, os jogos não são somente para preencher tempo livre, constituem uma atividade muito rica que contribui para o desenvolvimento do ser humano, por isso devem ser considerado um meio educativo.

Para manter um desenvolvimento equilibrado, a criança tem que satisfazer uma série de necessidades básicas e o melhor meio de que dispõe, para fazer é exatamente a atividade lúdica.

A criança se desenvolve através do movimento, dos jogos, que ajudam no processo de descobrir e reconhecer o seu próprio corpo, o mundo que a rodeia e a desenvolver uma boa convivência social, respondendo à necessidade de experimentar as suas forças, as suas capacidades de compreensão e execução, e através de jogos, interagindo com grupos, os alunos poderão desenvolver a necessidade de interação social (regras de comportamento, de convivência com outros, de “boa educação”, de gentileza, cooperação, etc.); bem como as necessidades de organização do Sistema de Valores Éticos-Morais (sentido de justiça, amor ao próximo, noção de propriedade, veracidade, honestidade, etc.).

O espaço e a liberdade que os jogos proporcionam à criança, quando ela brinca, satisfazem amplamente as suas necessidades de movimento, de liberdade e de espaço, bem como as necessidades de auto-confiança, de se sentir dono de si, conhecedor e confiante das suas capacidades, capaz de ultrapassar dificuldades.

Para além de desenvolver a orientação, espacial das crianças, o jogo possibilitará também o desenvolvimento da sua linguagem e da sua capacidade de apreensão dos números.

O dinamismo lúdico, a carga afetiva que encontramos nos jogos, contribuem para:

- a integração em grupo;
- a aquisição de uma certa disponibilidade corporal;
- o desenvolvimento do sentido rítmico – compreensão do tempo;
- o enriquecimento oral da linguagem;
- a formação da personalidade;
- quebra de tabus de ordem social.

INTEGRAÇÃO EM GRUPO

As crianças que, de mãos dadas, se agrupam em uma pequena roda, logo é notável que, juntas, em vez de isoladas, participam de ações em comum.

Nos jogos cantados ou não, acompanhados de gestos os seus participantes, em número indeterminado, são chamados, na presença de todos, a desempenhar papéis, através de ações individuais, ou de ações coletivas.

Como em qualquer jogo coletivo, estes jogos são fontes de comunicação e interação entre as crianças.

DISPONIBILIDADE CORPORAL

Ao jogar, há necessidades de envolver as diferentes partes do corpo solicitadas para execução dos gestos necessários – desde o domínio dos gestos naturais até uma coordenação dinâmica geral, cada vez mais complexa.

Há jogos em que encontramos uma relação íntima entre o gestos e a linguagem, portanto esta etapa é importante no desenvolvimento harmonioso da criança.

SENTIDO RÍTIMICO (Compreensão do tempo)

Nas danças de roda, deslocam-se em marcha, saltam dando meia volta, continuam no outro sentido, enquanto pronunciam uma historinha ou cantam, apresentam-se sensíveis à pulsação, à velocidade ou abrandamento da música que cantam, sentem, percebe-se que as acentuações e as pausas coordenam o gesto ao ritmo.

ESTRUTURAÇÃO DO ESPAÇO

Nos jogos individuais ou coletivos, há organização do espaço próximo, quando descobrem o espaço que o seu corpo abrange, sem deslocar os pés, por exemplo, ou quando lançam a malha. É importante para que eles possam ter a noção de espaço quando descobrem que se encontram à frente, atrás, ou ao lado de um colega.

Há a estruturação do espaço nas formações em grupos: roda, coluna, sob um túnel, etc.

ENRIQUECIMENTO DA LINGUAGEM

Nos jogos com diálogos e cantos, a criança vai, naturalmente adquirindo o gosto pela utilização da sua linguagem oral. É posto em jogo o conjunto do sistema articulatório, que fará articular e repetir as frases, com ou sem rima. Convém chamar a atenção para a repetição de todas estas fórmulas, que exija um certo esforço para memorização.

FORMAÇÃO DA PERSONALIDADE

- Quando escolhe um colega que deve desempenhar um papel específico;
- Quando conduz um grupo;
- Quando escolhe um camarada;
- Quando inventa uma resposta imediata;
- Quando perde ou ganha deve controlar-se imediatamente;
- Estas situações encontram-se, com a maior frequência, na quase, totalidade dos jogos e elas participam de um modo positivo, na formação do caráter e da personalidade de qualquer criança.

QUEBRA DE TABUS DE ORDEM SOCIAL

Meninos e meninas, quando escolhem seus jogos, o fazem inconscientemente escolhas estas estereotipadas.

Os jogos são frequentemente classificados por sexos, e, mesmo antes de entrarem para a escola primária, os meninos e meninas aprenderam a associar os fatos e as coisas em função de um ou outro sexo.

Meninos e meninas na escolha de atividades, a fazem consistentemente através de escolhas estereotipadas de atividades ou brinquedos e jogos.

Encorajar a correção dessas tendências, não é uma forma perversa de inversão de papéis, mas uma tentativa de dar às crianças diversas experiências e oportunidades para desenvolver de forma abrangente as suas aptidões.

O professor tem o papel importante ao desempenhar

o papel de encorajar meninos e meninas a explorar novas áreas de experiência:

- encorajar as crianças a tentar novas atividades;
- observar as crianças a ter a certeza de que ela/eles exploram novos papéis e atividades;
- observar formas de jogo e fazer uma lista de controle das escolhas e atividades das crianças;
- apresentar novos brinquedos, jogos, temas e materiais de uma forma não sexista.

Se uma escola tem áreas de jogos e recreio onde as crianças brincam nos intervalos e na hora do almoço, é importante garantir a não conversão destas áreas no “território” de um sexo ou do outro.

Se houver uma área de recreio para aventuras, garantir a utilização desse espaço tanto pelas meninas, como pelos meninos;

É preciso assegurar que os jogos não podem ser influenciado aos participantes de apenas um sexo, mas sim de ambos.

Evitando assim dividir as crianças em “meninos” e “meninas”, quando da organização das crianças em grupos, para fazer turnos, selecionar grupos para jogos, executar tarefas na sala de aula, para as lições de educação física ou para qualquer atividade.

Estudos efetuados sobre o papel dos jogos infantis no desenvolvimento social e educacional das crianças, mostraram que os meninos se desenvolvem mais do que as meninas, pois ao brincar fora de casa, ao brincar com grupos maiores, a fazer mais frequentemente jogos competitivos e a brincar em grupos de idades

diferentes, os meninos acabam desenvolvendo melhor devido a dinamicidade das brincadeiras. Estes estudos parecem demonstrar, que os jogos dos meninos, proporcionam uma certa formação no tipo de qualidades sociais de que vão ter necessidade para empregos e carreiras fora de casa, enquanto que os jogos tradicionais das meninas, tendem a desenvolver as qualidades sociais requeridas para dirigir uma pequena unidade familiar.

Para possibilitar a ambos os sexos o desenvolvimento dos dois tipos de aptidões, as meninas devem tirar vantagens do fato de participarem em jogos fora de casa e com um elemento de competição e os meninos devem tirar vantagem da experiência de trabalhar e brincar em conjunto, cooperativamente em pequenos grupos .

FATORES EDUCÁVEIS

É possível agrupar tudo o que foi dito anteriormente em fatores:

- de ordem motriz;
- de ordem psicomotora;
- de ordem sociomotora;
- que contribuem para o desenvolvimento do indivíduo.

MOTRIZES	PSICOMOTORES	SOCIOMOTORES
RESISTÊNCIA – orgânica muscular	COORDENAÇÃO DINÂMICA GERAL ajustamento às diversas situações, invenção de respostas novas e posse de vocabulário rico.	COLABORAÇÃO EM GRUPO ESPIRITO DE INICIATIVA CONTROLE EMOCIONAL
FORÇA – POTÊNCIA	PERCEPÇÃO DO PRÓPRIO CORPO tomada de consciência dos segmentos e das funções corporais	
VELOCIDADE	AJUSTAMENTO POSTURAL organização do eixo corporal relativamente a atitudes e a movimentos	
AGILIDADE/ CUIDADO NOS MOVIMENTOS	ORGANIZAÇÃO ESPAÇO – TEMPORAL situar-se e agir em espaços variáveis e segundos ritmos diferentes	

A FANTASIA E O JOGO SIMBÓLICO

A capacidade de evocar objetos ou pessoas ausentes, demonstra que a criança adquire uma imagem mental das coisas que são perceptíveis. A cada imagem ela associa sinais ou símbolos que passam a representar e que permitem a sua evocação.

Esta capacidade simbólica, manifesta-se através do jogo da imitação, do desenho e da linguagem, podemos verificar isto pela observação diária da criança nos seus jogos e brincadeiras.

É espantosa a sua habilidade para jogar o “faz-de-conta” onde através deste jogo, consegue recriar ambientes (por exemplo: a casinha das bonecas, as lojas, etc.), personagens do mundo dos adultos (por exemplo: brincar de médicos, de polícia e ladrões, de palhaços) e reviver situações do quotidiano (a ida à praia e ao jardim zoológico).

Entre os 2 e 4 anos, a criança vive em um mundo em que tudo aquilo que é perceptível é intuitivamente aceite como real.

Um mundo de magia em que a imagem mental das coisas sobre a realidade, como em um conto de fadas, por isso ela acredita no Papai Noel e vive intensamente os feitos dos heróis da banda desenhada, convencida de que estes personagens imaginários existem.

Ressaltando que muitas vezes confundem e mistura do real e o imaginário, sem aperceber isso, construindo um mundo fantástico, no qual a lógica não existe. O gostar imenso de mascarar, vivendo intensamente as suas personagens e, no auge da sua fantasia, chega a inventar um amigo imaginário, com que fala, brinca e convive, partilhando a sua confiança e intimidade.

A partir dos quatro anos começa a perceber melhor o porquê das coisas, tornando-se um pouco mais realista.

No convívio com outras crianças, o seu comportamento começa por ser um pouco complicado, logo após os dois anos. Tem um grande sentido de posse e não quer partilhar os seus brinquedos, reagindo com choro ou agressividade quando lhe tiram algo. Se alguém lhe pede, diz logo: “É meu!”, escondendo rapidamente o brinquedo.

Por isso joga sozinho no canto do seu quarto, criando ambientes imaginários onde passa muito tempo, construindo um mundo em miniatura. Na presença de outras crianças o jogo pode considerar-se paralelo, onde cada um brinca para seu lado, ignorando-se mutuamente.

Estes fatos preocupam muito os pais, que se queixam das atitudes egoístas dos seus filhos. A verdade é que o tempo da cooperação e do companherismo ainda vem de longe. A criança de 2 – 3 anos é muito individualista nas suas brincadeiras e não admite abusos de confiança ou invasões de propriedade pela parte das outras crianças. Quando estão presente

em uma situação de conflito, orientam melhor para outra atividade, diferente da do vizinho. Explicar é difícil, porque a criança não vai entender e reprimir é sem entendimento, pois incentiva-os nas suas reivindicações.

Depois dos três anos e meio, e à medida que se aproxima dos cinco, a criança irá aceitar aos poucos os pontos de vista dos outros, mostrando-se mais disponível para brincar e jogar com eles, aprendendo e praticando as regras do jogo social.

Pelos cinco anos o jogo já francamente cooperativo, as crianças adquirem o gosto de se reunir para brincar, criando regras próprias de convivência e entendimento.

É durante os anos da Escola Primária que a criança alcança a maturidade e o controle motor.

Os movimentos impetuosos e trapalhões que caracterizaram a sua infância vão aperfeiçoar-se, tornado-a mais controlada, ágil e eficaz.

A capacidade crescente de comandar os movimentos do corpo ajuda a reforçar a imagem que tem de si mesmo e considerando as performances motoras como um dos seus objetivos prioritários, deste modo a criança continuará a aprender e a treinar os seus movimentos através de jogos e brincadeiras de recreio.

Nos primeiros tempos, a atividade física é menos organizada, ela corre impetuosamente de um lado para outro, joga à bola e vai busca-la sempre com grande entusiasmo durante o trajeto provoca algumas quedas, posteriormente, opta por jogos mais calmos, elaborados e que exigem maior capacidade de coordenação visuo-motora, como “pular corda” ou “jogar amarelinha”.

Nos jogos coletivos, como o jogo da bola ou o jogo da “apanhada” ela esforça-se por exibir suas habilidades colocando-se a teste, tentando conquistar a apreciação dos seus colegas e o aplauso dos adultos. Fazer um gol, ganhar uma corrida, defender uma bola, são feitos que lhe dão prestígio e reforçam a sua confiança e auto-estima.

PRINCIPAIS ORIENTADORES DA ATIVIDADE

Quando pretendemos divulgar e praticar atividades no campo da Educação Física, relacionando-a com os jogos, desde a escola primária, devemos considerar como princípio orientador o fator imitação que caracteriza predominantemente a ação da criança nesta idade. Outro aspecto que não deve ser esquecido é a sua menor especificidade de análise e a maior noção de conjunto e ação, dentro da qual aprende as ideias fundamentais. Assim, o professor deve preocupar-se em escolher jogos e exercícios para que a criança possa realizá-los facilmente sem perigo de acidentes, o que lhe poderia provocar o receio de repetição.

O educador precisa levar em conta que a criança pode, por vezes, não se interessar por um trabalho de grupo, embora aprecie permanecer nele.

Entre os 8 e 13 anos de idade, assiste a um desenvolvimento da sua capacidade de análise, acompanhado simultaneamente por um crescente espírito de grupo. Neste sentido, o trabalho em grupo constitui um dos aspectos que mais motivam o interesse pela ação, tanto técnica como quantitativamente. Neste espírito, pode realizar-se uma atividade visando a concepção da ação básica dos movimentos.

A partir dos 13 anos, o interesse do indivíduo orienta-se para um conhecimento técnico mais profundo e para um trabalho mais individualizado, embora a atividade em grupo continue a constituir um aspecto importante, na medida em que lhe permite avaliar a sua capacidade de execução.

Durante a sua ação, o professor não deve deter-se demasiadamente em explicações, mas sim apresentar os fundamentos do exercício ou do jogo e passar imediatamente à ação.

Para que o ensino se torne agradável, os exercícios devem ser variados, evitando-se a monotonia e, portanto, a “rotina” do exercício.

Se a criança não se interessar pela realização de determinada ação, poder deduzir, entre outros, que ela não se considera apta para executar. O professor não deve coagir, mas criar outra situação, de modo que a criança possa vir a realizar o que lhe parecia impossível.

Quando o movimento apresentar uma certa dificuldade, o professor deverá apoiar-se no exemplo de execução das crianças mais habilidosas, embora evitando quaisquer elogios que possam vir a criar frustrações às menos aptas.

Algumas considerações:

- Os jogos devem ser sempre curtos e de regras simples;
- Alguns jogos devem ser exemplificados antes de serem executados;
- A disciplina indispensável nos jogos é adquirida pela criança através da prática de jogar;
- A classificação é sempre um estímulo mas nem sempre faz falta;
- O professor antes de ensinar qualquer jogo deve conhecê-lo bem;
- As regras dos jogos nunca são fixas: podem ser modificadas pelo professor conforme as circunstâncias.

O JOGO E A MATEMÁTICA

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR

A matemática pode beneficiar o jogo em Educação Física, explorando múltiplos aspectos. Portanto, o professor de Educação Física, poderá distribuir uma ficha de apontamento de resultados, que será elaborada alternadamente, por diferentes grupos.

Esta ficha, poderá servir de base para os estudos de conteúdos relacionados com a estatística. Para além disso, poderá ser um estímulo à realização de operações aritméticas.

Com base, nos resultados obtidos e registados na ficha de resultados, os alunos poderão elaborar gráficos.

Outras noções poderão porém ser transmitidas:

CONJUNTO

As crianças que estão a perder.

As crianças que estão a ganhar.

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

As crianças que estão a jogar.

SUBCONJUNTO

Determinada figura geométrica inscrita dentro de outra.

Os elementos de um grupo, dentro do todo que é a turma.

NUMERAÇÃO

O aluno tem de contar até determinado valor.

PONTOS INTERIORES, FRONTEIRA E EXTERIORES

A bola poderá bater dentro do alvo de determinada zona pontuada.

A bola poderá bater fora do alvo de determinada zona pontuada.

A bola poderá bater entre duas determinadas zonas pontuadas.

O aluno só poderá correr em determinada área.

ADIÇÃO

Adição dos pontos obtidos

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, segundo, elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual deve de permanecer, para lançar ou partir.

Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

NOÇÃO DE LINHAS PARALELAS

Entre as quais o aluno terá de permanecer, durante a realização da prova

NOÇÃO DE CIRCULO

Ao qual se lança, no qual se tem de permanecer e do qual não se pode sair.

NOÇÃO DE VÁRIOS POLÍGONOS

Cabe ao professor a imaginação para escolher a forma das diferentes áreas onde os alunos terão de permanecer durante o desenrolar do jogo.

AValiação DE DISTÂNCIAS

A distância a que o jogador tem de lançar.

DIVISÃO

No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Nas regras do jogo, se colocar uma regra, que retira a determinada falta corresponde a um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a lançar ou para jogar.

OS JOGOS PROPOSTOS

JOGO DO ARCO JOGO TRADICIONAL

A Para crianças de 7 / 8 anos.

Material:

Um arco metálico

Gancho de metal

giz

marca

Desenvolvimento:

O jogador sai da linha de partida empurrando o arco com o gancho.

Percorre um trajeto determinado e volta à linha de partida = linha de chegada.

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR

CONJUNTO

As crianças que estão a perder;

As crianças que estão a ganhar;

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações;

As crianças que estão a jogar.

SUBCONJUNTO

Determinada figura geométrica inscrita dentro de outra. Os elementos de um

Os elementos de um grupo, dentro do todo que é turma.

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, segundo, elemento a jogar classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir.

Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

Círculo (formato do arco)

Linha de percurso; pode apresentar diversas formas.

TREM

Para crianças de 6 / 12 anos.

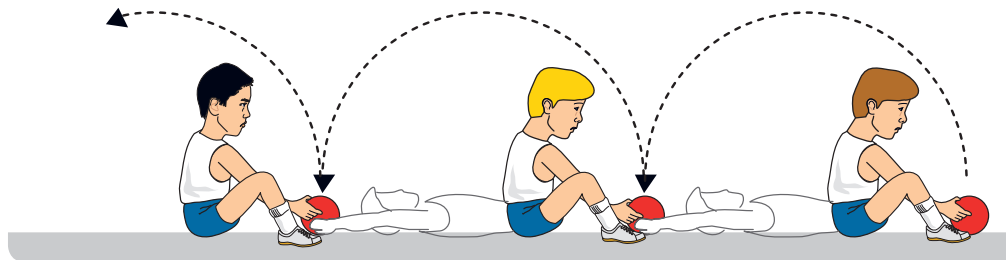
Material:

Bola

Desenvolvimento:

Equipes dispostas em colunas; sentadas com pernas flexionadas e pés em apoio no solo. O primeiro elemento destaca a equipe segura uma bola com as duas mãos, apoiando-a sobre os pés, ao sinal de partida, deita-se dorsalmente, colocando os braços em elevação superior e entregando a bola, sem a lançar, ao companheiro seguinte. O último componente de cada equipe executa o mesmo movimento, até tocar a bola no solo. Em seguida, realiza o movimento em sentido inverso, colocando a bola nas mãos do companheiro da frente, o qual, à semelhança dos restantes, aguarda o retorno da bola em posição de deitado.

É essencial colocar os executantes a uma distância que possibilite a entrega da bola e, simultaneamente, assegure a execução do movimento na sua máxima amplitude.



NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR

CONJUNTO

As crianças que ganham;

As crianças que perdem;

As crianças que estão sentadas as crianças que estão deitadas.

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, segundo, elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de vitórias.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir;

Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

NOÇÃO DE LINHAS PARALELAS

Entre as quais o aluno terá de permanecer, durante a realização da prova

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde a um conjunto de elementos a lançar ou para jogar.

JOGO DA CORRIDA DE ESTAFETAS

Para crianças a partir dos 3 anos.

Material:

Marcas

Giz

Lenço

Desenvolvimento:

Duas equipes compostas pelo mesmo número de elementos, colocam-se atrás de um traço representativo da linha de partida.

Dois participantes (portadores de um lenço), à voz de partida realizam o seguinte percurso:

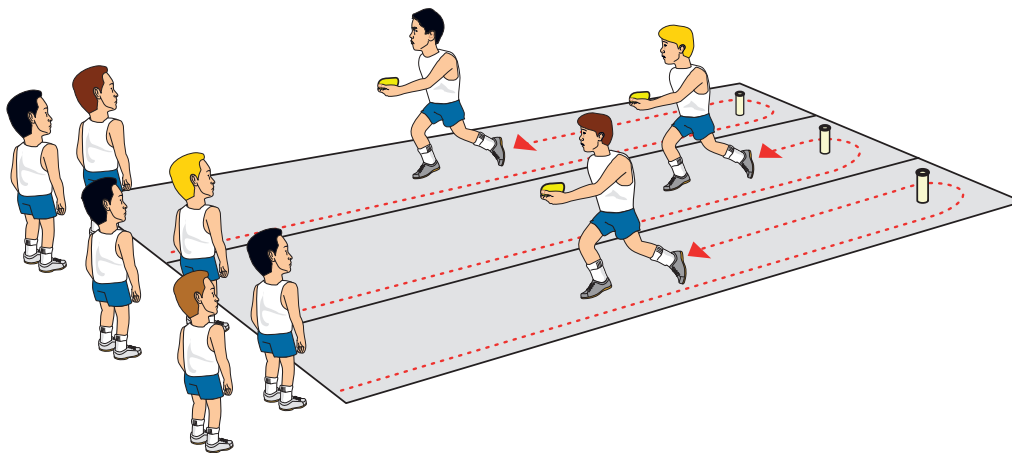
Passam por de baixo das pernas de um colega.

Dão duas voltas em torno de outro colega.

Passam em zigue-zague por diversas marcas, colocadas no chão.

Quando chegam à linha de partida, simultaneamente linha de chegada, entregam o lenço a outro colega das respectivas equipes que repetirá o percurso.

Ganhará a equipa cujos membros primeiro conseguirem terminar a prova.



NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUZIR

CONJUNTO

As crianças que estão perdendo;
As crianças que estão a ganhando;
As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações;
As crianças que estão jogando.

SUBCONJUNTO

Determinada figura geométrica inscrita dentro de outra.
Os elementos de um grupo, dentro do todo que é a turma.

PONTOS INTERIORES, FRONTEIRA E EXTERIORES

A bola poderá bater dentro do alvo e de determinada zona pontuada;
A bola poderá bater fora do alvo e de determinadas zona pontuada;
A bola poderá bater entre duas determinadas zonas pontuadas;
O aluno só poderá correr em determinada área.

ADIÇÃO

Adição dos pontos obtidos

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; o elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir;
Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

NOÇÃO DE LINHAS PARALELAS

Entre as quais o aluno terá de permanecer, durante a realização da prova.

DIVISÃO

No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Já nas regras do jogo, determinada falta corresponde um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a lançar ou para iogar.

CORRIDA DE SACOS

Para crianças de 6, 7 e 8 anos.

Material:

2 sacos de pano ou de plástico;
2 barreiras (banco de ginásio);
2 marcas (bolas);
giz.

Desenvolvimento:

Dois jogadores colocam-se atrás da linha de partida com o saco nas mãos.
Ao sinal de partida entram dentro do saco e começam a saltar pelo trajeto marcado, (saltar por cima da barreira, rodear a marca, saltar mais uma vez a barreira e voltar para a linha de partida = linha de chegada).

Classificação:

Quem chegar primeiro, será o vencedor.
Para crianças de 9 - 12 anos

Material:

2 sacos de pano ou de plástico.
2 barreiras (banco de ginásio)
10 marcas (bolas)
giz

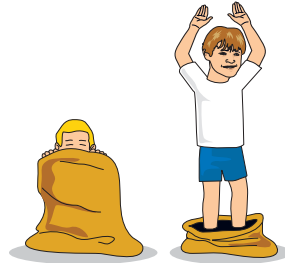
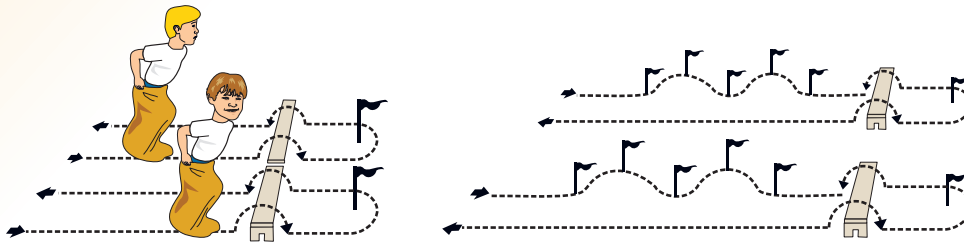
Desenvolvimento:

Dois jogadores colocam-se atrás da linha de partida com o saco nas mãos.

Ao sinal de partida eles entram dentro do saco e começam a saltar pelo trajeto marcado.

A trajetória de ida é feita em zigue-zague entre as marcas, no final salta-se por cima da barreira e volta-se em linha reta para o ponto de partida = ponto de chegada).

Classificação: Quem chegar primeiro, será o vencedor.



NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR

CONJUNTO

As crianças que estão a perder.

As crianças que estão a ganhar.

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; o elemento a jogar ou classificado.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir.

Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

NOÇÃO DE LINHAS PARARELAS

Entre as quais o aluno terá de permanecer, durante a realização da prova.

EM NUMERAÇÃO

O aluno tem de contar até determinado valor.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a lançar ou para jogar.

ENTREGAR O "TESOURO"

Para crianças de 6 / 12 anos.

Material:

2 sacos de pano ou de plástico.

2 barreiras (banco de ginásio)

2 marcas (bolas)

giz

Desenvolvimento:

Dividir a classe em quatro ou três grupos numericamente iguais e se possível de forma homogênea, os alunos de cada um dos grupos devem posicionar-se em coluna (uns atrás dos outros), atrás de uma linha de partida ou de um círculo marcado no chão e na direção de uma "marca" colocada no chão a uma distância de 10 a 15 metros (conforme as dimensões do local).

Depois de entregar ao aluno da frente de cada grupo, um saco de areia, bola, lenço ou qualquer outro objeto que não ofereça perigo, o professor dará o sinal de partida.

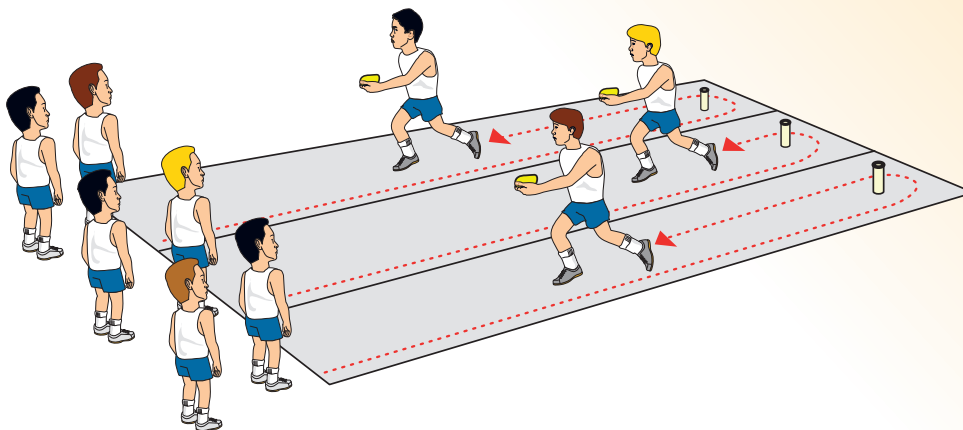
Os alunos da frente correm, contornam a "marca" e regressam correndo ao seu grupo e, entregando o "Tesouro" ao aluno que ficou à frente, vão ocupar o lugar no fim da sua coluna. A corrida continua da mesma forma, até o último aluno entregar o "Tesouro" ao que correu em primeiro lugar. Nesta altura termina corrida, ganhando a equipe que, sem infringir as regras, termine em primeiro lugar.

Regras:

Sair da linha de partida, unicamente após receber o "Tesouro" das mãos do companheiro que está correndo.

Contornar a marca sem saltar por cima dela.

Não prejudicar a corrida dos companheiros dos outros grupos.



NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR

CONJUNTO

- As crianças que estão perdendo;
- As crianças que estão ganhando;
- As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações;
- As crianças que estão jogando.

SUBCONJUNTO

- Determinada figura geométrica escrita dentro de outra.
- Os elementos de um grupo, dentro do todo que é a turma.

PONTOS INTERIORES, FRONTEIRA E EXTERIORES

- A bola poderá bater dentro do alvo de determinada zona pontuada;
- A bola poderá bater fora do alvo de determinada zona pontuada;
- A bola poderá bater entre duas determinadas zonas pontuadas;
- O aluno só poderá correr em determinada área.

ADIÇÃO

Adição dos pontos obtidos

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; o elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir;

Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

NOÇÃO DE LINHAS PARALELAS

Entre as quais o aluno terá de permanecer, durante a realização da prova

DIVISÃO

No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Nas regras do jogo, colocar uma regra, que retira pontos no caso de faltas cometidas correspondendo assim a um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a lançar ou para jogar.

JOGO DE ESCONDE ESCONDE

JOGO TRADICIONAL

Para crianças de 8 / 9 anos.

Desenvolvimento:

Inicialmente deverá haver um sorteio para que um dos jogadores fique de olhos fechados, enquanto todos os outros se escondem.

Escolhido o jogador, este fecha os olhos enquanto os outros vão se esconder.

Enquanto fecha os olhos, o jogador conta até terminar o número estabelecido.

Então começa a procurar dos jogadores que estão escondidos. Não deverá afastar-se muito, para que os outros não tenham a possibilidade de chegar ao local onde está aquele que fez a contagem, sem que este os agarre.

Se os jogadores conseguem chegar ao local da contagem, sem serem agarrados por aquele, ficam livres.

O último que for agarrado fica a realizar a contagem, no próximo jogo, enquanto os outros se escondem.

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR

CONJUNTO

As crianças que estão perdendo;

As crianças que estão ganhando;

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

ADIÇÃO

Adição dos pontos obtidos

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; o elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

EM NUMERAÇÃO - O aluno tem que contar até determinado valor.

DIVISÃO - No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Nas regras do jogo, colocar uma regra, que retira pontos no caso de faltas cometidas determinada falta, corresponde assim um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a lançar ou para jogar.

LANÇAMENTO AO ALVO

Para crianças de 6, 7 e 8 anos.

Material:

Um alvo de papel, dividido em diferentes partes; cada uma com determinada pontuação; 3 bolas; giz.

Desenvolvimento:

O jogador coloca-se a uma distância de mais ou menos três metros; Lançar 5 vezes para o alvo.

Classificação: Somar os pontos obtidos.

Observação:

Antes de começar a jogar, tentar algumas vezes.
Para crianças de 9 – 12 anos

Material:

Um alvo de papel, dividido em diferentes partes, cada uma com determinada pontuação; 3 bolas; giz.

Desenvolvimento:

O jogador coloca-se a uma distância de mais ou menos quatro metros. Lançar 5 vezes para o alvo.

Classificação: Somar os pontos obtidos

Observação: Antes de começar a jogar, tentar algumas vezes.

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUÊ O JOGO POSSIBILITA INTRODUIR

CONJUNTO

As crianças que estão perdendo.

As crianças que estão ganhando.

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

SUBCONJUNTO

Determinada figura geométrica inscrita dentro de outra.

PONTOS INTERIORES, FRONTEIRA E EXTERIORES

A bola poderá bater dentro do alvo de determinada zona pontuada;

A bola poderá bater fora do alvo de determinada zona pontuada;

A bola poderá bater entre duas determinadas zonas pontuadas.

EM NUMERAÇÃO

O aluno tem de contar até determinado valor.

ADIÇÃO

Adição dos pontos obtidos

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; o elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir.

Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

NOÇÃO DE CIRCULO

A qual se lança, em que se tem de permanecer e do qual não se pode sair.

AVALIAÇÃO DE DISTÂNCIAS

A distância a que o jogador tem de lançar.

DIVISÃO

No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Se nas regras do jogo, colocar uma regra, que retira pontos no caso de faltas cometidas correspondendo assim a um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a lançar.

LANÇAR AS LATAS

Para crianças de 6 aos 12 anos.

Material:

uma mesa;

15 latas pequenas vazias;

3 bolas.

Desenvolvimento:

Em cima de uma mesa colocam-se 15 latas. As latas são empilhadas formando uma pirâmide de 5/4/3/2/1, onde as latas são organizadas em andares sucessivos.

A criança deve posicionar-se atrás da linha com três bolas nas mãos, lembrando que a linha está traçada a 2,50 m da mesa.

Tentar derrubar as latas, lançando uma bola de cada vez.

Classificação:

cada lata que cair: 3 pontos

se todas caírem 50 pontos

Observação:

A distância às latas aumenta de acordo com a idade.

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIR CONJUNTO

As crianças que estão perdendo.

As crianças que estão ganhando.

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

ADIÇÃO

Adição dos pontos obtidos

EM NUMERAÇÃO

O aluno tem de contar até determinado valor.

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; o elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir;

Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

AVALIAÇÃO DE DISTÂNCIAS

A distância a que o jogador tem de lançar.

DIVISÃO

No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Nas regras do jogo, colocar uma regra, que retira pontos no caso de faltas cometidas correspondendo um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a serem lançados;

Construção de pirâmide – contagem crescente e decrescente do número de lata a colocar.

LANÇAR E APANHAR

Para crianças de 6, 7 e 8 anos.

Material:

Uma bola;

Giz.

Desenvolvimento:

A criança coloca-se atrás da primeira linha com a bola nas mãos;

Lançar a bola para cima e para a frente;

Correr e tentar apanhar a bola atrás da segunda linha

Classificação:

Tentar 5 vezes;

Cada vez que se conseguir = 10 pontos.

Para crianças de 9 – 12 anos

Material:

Um raquete de tênis;

Uma bola;

Giz.

Desenvolvimento:

A criança coloca-se atrás da primeira linha com a bola e uma raquete de tênis nas mãos;

bater a bola para cima e para a frente;

depois de bater deve colocar a raquete dentro do círculo e correr para apanhar a bola atrás da segunda linha.

Classificação:

Tentar 5 vezes;

Cada vez que se conseguir = 10 pontos.

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR**CONJUNTO**

As crianças que estão perdendo.

As crianças que estão ganhando.

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

SUBCONJUNTO

Determinada figura geométrica inscrita dentro de outra.

PONTOS INTERIORES, FRONTEIRA E EXTERIORES

A bola poderá bater dentro do alvo de determinada zona pontuada.

A bola poderá bater fora do alvo de determinada zona pontuada.

A bola poderá bater entre duas determinadas zonas pontuadas.

ADIÇÃO

Adição dos pontos obtidos

EM NUMERAÇÃO

O aluno tem de contar até determinado valor.

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; o elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir.

Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

AVALIAÇÃO DE DISTÂNCIAS

A distância a que o jogador tem de lançar.

DIVISÃO

No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Nas regras do jogo, colocar uma regra, que retira pontos no caso de faltas cometidas correspondendo a um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a serem lançados.

JOGO DA AMARELINHA

JOGO TRADICIONAL

Para crianças de 6 – 12 anos.

Material: giz e malhas ou qualquer objeto disponível.

Desenvolvimento:

Desenhar no solo casas enumeradas (conforme o desenho).

Cada jogador lança uma malha.

O 1º jogador lança a sua malha para a casa número 1. Em seguida deve saltar sucessivamente por todas as casas, sempre com um pé só, menos naquela onde se encontra a malha, porque nessa não se pode tocar.

Nos pares de casas 4 e 5, 7 e 8, o jogador pode colocar simultaneamente um pé em cada casa.

Volta a fazer o trajeto de regresso da mesma maneira e, chegando à casa número 2 deve (permanecendo sempre ao pé-coxinho), apanhar a sua malha e acabar o seu percurso sempre ao pé-coxinho.

Depois, atirará a malha para a casa número 2, executará percurso idêntico, depois atirará para o número 3, 4, etc. e finalmente para o paraíso, isto enquanto não perder. Se, durante o percurso, o jogador cometer uma falta, cederá a vez ao jogador seguinte. Quando voltar a sua vez, de jogador, retomará o jogo onde tinha perdido.

O jogador comete uma falta, portanto “perde” o direito de jogar, quando: a malha não ficou dentro da casa para onde a atirou.

perde o equilíbrio e põe a mão ou o segundo pé no chão.

salta duas vezes dentro da mesma casa.

Põe o pé fora do “desenho”, na casa onde está malha ou nos riscos. .

Se a malha for parar no inferno ou o jogador puser aí um pé, ele perde e terá de começar desde o princípio.

Classificação: Ganha o jogador que conseguir trazer a sua malha do paraíso -

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR

CONJUNTO

As crianças que estão perdendo.

As crianças que estão ganhando.

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

ADIÇÃO

Adição dos pontos obtidos

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; o elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir.

Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

AVALIAÇÃO DE DISTÂNCIAS

A distância a que o jogador tem de lançar.

EM NUMERAÇÃO

O aluno tem de contar até determinado valor. – contagem crescente / contagem decrescente

DIVISÃO

No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Nas regras do jogo, colocar uma regra, retirar pontos no caso de faltas cometidas, correspondendo a um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a lançar.

LANÇAMENTO DE PEDRAS

Para crianças de 6, 7, 8 e 12 anos.

Material:

9 pedras (sem bicos) e giz.

Desenvolvimento:

O jogador coloca-se a mais ou menos 2 metros à frente do quadro (desenhado com giz no chão, dividido em 9 partes/quadradas). Veja a gravura ao lado.

Ele lança em seguida as 9 pedras para o quadrado, tentando fazer séries de três.

Classificação:

No fim do lançamento somar todos os pontos.

Para crianças dos 9 aos 12 anos.

Material:

9 pedras (sem bicos) e giz

Desenvolvimento:

O jogador coloca-se a mais ou menos 2 metros à frente do quadro (desenhado com giz no chão, dividido em 9 partes/quadradas).

Ele lança em seguida as 9 pedras para o quadrado, tentando fazer séries de três.

Classificação:

No fim do lançamento somar todos os pontos.

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR

CONJUNTO

As crianças que estão perdendo.

As crianças que estão ganhando.

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

SUBCONJUNTO

Determinada figura geométrica inscrita dentro de outra.

Os elementos de um grupo, dentro do todo que é a turma.

EM NUMERAÇÃO

O aluno tem que contar até determinado valor.

PONTOS INTERIORES, FRONTEIRA E EXTERIORES

A bola poderá bater dentro do alvo e de determinada zona pontuada.

A bola poderá bater fora do alvo e de determinada zona pontuada.

A bola poderá bater entre duas determinadas zonas pontuadas.

ADIÇÃO

Adição dos pontos obtidos

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE VÁRIOS POLÍGONOS

Cabe ao professor a imaginação para escolher a forma das diferentes áreas onde os alunos terão de permanecer durante o desenrolar do jogo.

AVALIAÇÃO DE DISTÂNCIAS

A distância a que o jogador tem de lançar.

DIVISÃO

No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Nas regras do jogo, colocar uma regra, que retira pontos no caso de faltas cometidas, correspondendo a um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a serem lançados.

JOGO DO MATA

Para crianças de 6 aos 12 anos.

Material:

Bola pequena;

Um recinto retangular.

Desenvolvimento:

A bola encontra-se na posse de uma das equipas (por sorteio).

Esta faz passes com o jogador da linha de reserva e procura “matar” (atingir com a bola diretamente os jogadores adversários), que tentam esquivar-se ou agarrar a bola.

Quem for atingido vai para a linha de reserva.

O jogador que estava na linha de reserva no início do jogo, vai para o campo logo que o primeiro jogador da sua equipa seja “morto (eliminado)”.

Só se pode “eliminar” quando a bola for agarrada antes de tocar em qualquer obstáculo (podem “eliminar” os jogadores em campo, ou os da linha de reserva).

Sempre que um jogador for “eliminado” tem direito à bola.

O jogador adversário que conseguir agarrar a bola (ao ser atingido) não é considerado “morto” e pode por sua vez “eliminar”.

Sempre que a bola sair dos limites do campo, pertence ao jogador da linha de reserva mais próxima.

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR

CONJUNTO

As crianças que estão perdendo.

As crianças que estão ganhando.

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

SUBCONJUNTO

Determinada figura geométrica inscrita dentro de outra.

Os elementos de um grupo, dentro do alvo e de determinada zona pontuada.

PONTOS INTERIORES, FRONTEIRA E EXTERIORES

A bola poderá bater dentro do alvo de determinada zona pontuada.

A bola poderá bater fora do alvo de determinada zona pontuada.

A bola poderá bater entre duas determinadas zonas pontuadas.

O aluno só poderá correr em determinada área.

AVALIAÇÃO DE DISTÂNCIAS

A distância a que o jogador tem de lançar.

DIVISÃO - No preenchimento da ficha com os resultados.

RELAÇÃO ÚNICA - A cada jogador, corresponde a um conjunto de elementos a serem lançados.

O PAU QUEIMADO

Para crianças de 6 aos 12 anos.

Material:

Nenhum

Desenvolvimento:

Desenham-se no chão do terreno de jogo pequenos quadrados, triângulos e círculos, em número inferior ao de participantes.

Sugestões para 10 participantes

Os jovens correm livremente sem se tocarem. A voz de “aos círculos”, “aos quadrados”, “aos triângulos”, vão tocar no “Pau Queimado¹” e depois vão ocupar, de acordo com a indicação – os círculos, os quadrados ou triângulos.

Quem não tem lugar marca um ponto.

Ganha quem somar menos pontos.

O “pau queimado” pode ser uma marca feita no chão, um banco ou uma árvore existente no recreio.

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR CONJUNTO

As crianças que estão perdendo.

As crianças que estão ganhando.

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

SUBCONJUNTO - Determinada figura geométrica inscrita dentro de outra.

PONTOS INTERIORES, FRONTEIRA E EXTERIORES

A bola poderá bater dentro do alvo e de determinada zona pontuada.

A bola poderá bater fora do alvo e de determinada zona pontuada.

A bola poderá bater entre duas determinadas zonas pontuadas.

ADIÇÃO - Adição dos pontos obtidos

EM NUMERAÇÃO - O aluno tem de contar até determinado valor.

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; o elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA - Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir.

Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

NOÇÃO DE VÁRIOS POLIGONOS

Cabe ao professor a imaginação para escolher a forma das diferentes áreas onde os alunos terão de permanecer durante o desenrolar do jogo.

AVALIAÇÃO DE DISTÂNCIAS

A distância a que o jogador tem de lançar.

DIVISÃO

No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Nas regras do jogo, colocar uma regra, que retira pontos no caso de faltas cometidas, correspondendo a um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a lançar.

JOGO DO PISCA

JOGO TRADICIONAL

Para crianças de 8 aos 9 anos.

Desenvolvimento:

Aos pares, um atrás do outro ou em roda. No centro da roda está um jogador
O jogador que está no centro da roda, voltam-se para um qualquer, pisca-lhe o olho.
Este deverá reagir rapidamente, partindo em direção daquele, sem que o seu par (que está atrás dele) o impeça. Se acontecer, este ficará no centro, trocando a posição com o jogador anterior. Se não conseguir, o jogador do centro continua a lançar desafios.

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR **CONJUNTO**

As crianças que estão perdendo.

As crianças que estão ganhando.

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

As crianças que estão a jogar.

SUBCONJUNTO

Determinada figura geométrica inscrita dentro de outra;

Os elementos de um grupo, dentro do todo que é a turma.

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; o elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir.

Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

NOÇÃO DE LINHAS PARALELAS

Entre as quais o aluno terá de permanecer, durante a realização da prova.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos ao lançar ou para jogar.

SALTAR CORDA

Para crianças de 6 aos 8 anos.

Material:

2 cordas

Desenvolvimento:

O jogador coloca-se com a corda nas mãos e começa a saltar com os pés juntos. Assim em seguida e sem intervalos.

Classificação:

1 ponto para cada salto feito em seguida tentar três vezes, a maior série é que vale. o máximo são 50 saltos por série.

Para crianças de 9 aos 12 anos

Materia1:

2 cordas mais compridas

Desenvolvimento:

2 jogadores, cada um segurando uma extremidade da corda; saltar como no jogo anterior, mas os 2 ao mesmo tempo.

Classificação:

1 ponto para cada salto feito em seguida tentar três vezes, a maior série é que vale. o máximo são 50 saltos por série.

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR

CONJUNTO

As crianças que estão perdendo;
As crianças que estão ganhando;
As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações;
As crianças que estão jogando.

DIVISÃO

No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Se Nas regras do jogo, colocar uma regra, que retira que a determinada falta, corresponde um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a lançar ou para iogar.

OS SARILHOS

Para crianças de 6 / 12 anos.

Material:

Fitas ou arcos

Desenvolvimento:

Diante do número de alunos da classe, dividi-la em grupos de modo que em cada um não fiquem mais de 6 alunos.

Dispor os alunos de cada grupo em coluna, atrás da linha de partida e na direção da fita ou arco, colocado no chão a uma distância de 10 a 15 metros da linha de partida.

Ao sinal de partida, os alunos da frente de cada grupo correm em direção à fita e ao chegar, entram com os pés na fita e tiram pela cabeça; depois de a colocarem novamente no chão, correm para o seu grupo e batendo na mão do companheiro que está à frente, vão ocupar o último lugar do seu grupo. O aluno que então estava à frente, ao receber a palmada na mão, corre procedendo do mesmo modo. A corrida termina, após o último ter chegado à linha de partida.

Regras:

Sair da linha de partida, unicamente após receber na sua mão, a palma das mãos do companheiro que está a correr.

Não prejudicar a corrida dos companheiros dos outros grupos.

Variantes:

O percurso pode ser feito:

Ida aos passos curtos, regresso a correr.

Ida aos saltos e pés juntos, regresso a correr.

Ida a correr, regresso ao pé “coxinho”.

Ida aos saltos e pés juntos, regresso ao pé “coxinho”

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIZIR

CONJUNTO

As crianças que estão perdendo;
As crianças que estão ganhando;
As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

SUBCONJUNTO

Determinada figura geométrica inscrita dentro de outra.
Os elementos de um grupo, dentro do todo que é a turma.

PONTOS INTERIORES, FRONTEIRA E EXTERIORES

A bola poderá bater dentro do alvo e de determinada zona pontuada.
A bola poderá bater fora do alvo e de determinada zona pontuada.
A bola poderá bater entre duas determinadas zonas pontuadas.
O aluno só poderá correr em determinada área.

ADIÇÃO

Adição dos pontos obtidos

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; o elemento a jogar ou classificado

RELAÇÕES DE GRANDEZA

Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir.
Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

NOÇÃO DE LINHA PARALELA

Entre as quais os alunos terá de permanecer, durante a realização da prova.

DIVISÃO

No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Nas regras do jogo, colocar uma regra, que retira que a determinada falta, corresponde um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA

A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a lançar.

TÊNIS

Para crianças de 6, 7 e 8 anos.

Material:

1 raquete de tênis
1 bola pequena (tênis)
giz

Desenvolvimento:

O jogador coloca-se dentro de um círculo com a raquete e a bola nas mãos.
Lançar e aparar a bola com a raquete em seguida sem deixar a bola cair.

Classificação:

Contar quantas vezes o jogador consegue fazê-lo sem deixar a bola cair no chão.
3 tentativas para cada jogador.
A maior série é que vale.
Para crianças de 9 – 12 anos

Material:

1 raquete de tênis
1 bola pequena (tênis)
giz

Desenvolvimento:

O jogador coloca-se dentro de um círculo com a raquete e a bola nas mãos.
Lançar e aparar a bola com a raquete em seguida sem deixar a bola cair.
Antes de aparar a bola o jogador deve virar a raquete.

Classificação:

Contar quantas vezes o jogador consegue fazer sem deixar a bola cair no chão.
3 tentativas para cada jogador.
A maior série é que vale.

Observação: O jogador tem o direito de experimentar 2 vezes antes de começar a jogar.

JOGO DE TRAÇÃO A CORDA

Para crianças a partir dos 6 anos.

Material:

Uma corda com 10 m

lenço

giz

Desenvolvimento:

Em um terreno plano, as equipes com igual número de elementos, colocam-se em coluna, uma em frente da outra e cada uma delas, a cerca de 2 m de uma linha que deve ser traçada no chão.

No meio da corda põe-se uma marca (lenço atado). Quando a corda for esticada pelos jogadores, a marca deve ficar sobre a marca.

Vence a equipe que obrigar o primeiro jogador da outra equipe a pisar na marca.

NOÇÕES DE MATEMÁTICA QUE O JOGO POSSIBILITA INTRODUIR CONJUNTO

As crianças que estão perdendo.

As crianças que estão ganhando.

As zonas do alvo que possibilitam diferentes pontuações.

ADIÇÃO

Adição dos pontos obtidos

CONCEITO DE NÚMERO ORDINAL E CARDINAL

O primeiro, o segundo, ...; o elemento a jogar ou classificado

EM NUMERAÇÃO - O aluno tem de contar até determinado valor.

RELAÇÕES DE GRANDEZA - Maior ou menor número de pontos ou jogadas.

NOÇÃO DE LINHA

Linha atrás da qual se tem de permanecer, para lançar ou partir.

Linha atrás da qual se tem de passar, para ganhar.

AVALIAÇÃO DE DISTÂNCIAS - A distância a que o jogador tem de lançar

DIVISÃO - No preenchimento da ficha com os resultados.

SUBTRAÇÃO

Nas regras do jogo, colocar uma regra, que retira que a determinada falta, corresponde um desconto na pontuação obtida.

RELAÇÃO ÚNICA - A cada jogador, corresponde um conjunto de elementos a lançar.

BIBLIOGRAFIA



ABRANTES, Paulo; SERRAZINA, Lurdes; OLIVEIRA, Isolina. **Metodologia do Ensino de Matemática**. Lisboa: Ministério da Educação. Departamento da Educação Básica, 1999.

AMARAL, Lourdes; ALPENDRE, Beatriz. Matemática. In LAGO, Samuel Ramos . **PCN'S da teoria à prática**. Campina Grande do Sul: Lago, 1998

CHARNEY, Roland. **Aprendendo com a Resolução de Problema**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

CHEVALLARD, Y. et al. **Estudar Matemática**. São Paulo: Atmed, 2001.

FUNDAMENTAL. **Parâmetros curriculares nacionais - terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: Mec/Sef, 1998.

MATOS, José Manuel; SERRAZINA, Maria de Lurdes. **Didática da Matemática**. Lisboa: Universidade Aberta, 1996.

MENEZES, Luís. **Desenvolvimento da comunicação matemática em professores do 1.º ciclo no contexto de um projeto de investigação colaborativa**. Disponível em: < <http://fordis.ese.ips.pt/docs/siem/texto38.doc> > Acesso em 07 dez. 2005.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO DO BRASIL - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA. **Parâmetros curriculares nacionais - ensino médio**: Parte III: Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. Brasília: Mec/Semtec, 1999.

PORTUGAL, Ministério da Educação. IIE. **Didática da matemática**. Disponível em: < <http://www.iie.min-edu.pt/public/matematica/didactica.pdf>>. Acesso em: 07 dez. 2005.

RABELO, Edmar Henrique. **Textos Matemáticos**: produção, interpretações e resolução de problemas. Petrópolis: Vozes, 2002.

TOLEDO Marília; TOLEDO, Mauro. **A construção da matemática**. São Paulo: FTD, 1997.