

JOGOS PARA TRABALHAR A ALFABETIZAÇÃO DA MATEMÁTICA

Flávio Rodrigo Furlanetto

Dr. Em Educação pela USP

Professor Assossiado da Universidade Estadual do
Norte do Paraná

Professor do Instituto Rhema em palestras e cursos de
especialização.



JOGOS PARA TRABALHAR A ALFABETIZAÇÃO DA MATEMÁTICA

Nessa palestra iremos apresentar uma sequência didática para o realização do trabalho com a Alfabetização Matemática Utilizando Jogos.



Disponível em: <http://www.escola.org.br/conteudo/4725/blog-de-alfabetizacao-jogos-matematicos-simples-para-a-alfabetizacao-matematica>

JOGOS PARA TRABALHAR A ALFABETIZAÇÃO DA MATEMÁTICA

Para a Alfabetização Matemática, quais caminhos devemos seguir ao trabalharmos com jogos:

- 1) Trabalhar Jogos que desenvolvem a Relação Termo a Termo;
- 2) Trabalhar Jogos de Classificação e Seriação, para estimular o desenvolvimento do pensamento lógico matemático;
- 3) Trabalhar Jogos que desenvolvem a compreensão do Sistema de Numeração Decimal;
- 4) Apresentar jogos que envolvam os conceitos matemáticos que devem ser trabalhados em sala de aula.

1) Trabalhar Jogos que desenvolvem a Relação Termo a Termo;

Jogo Para Trabalhar a Relação Um a Um

Jogo do Boliche -



1) Trabalhar Jogos que desenvolvem a Relação Termo a Termo;

Jogo do Boliche –

Objetivo: Trabalhar a relação um a um, estratégias iniciais de adição e subtração;

Dinâmica do Jogo:

- 1) O professor organiza as garrafas pets e orienta os alunos que nas próximas rodadas cada aluno irá organizá-las;
- 2) O professor oferece uma bola ao jogador. Para decidir o jogador que começa o jogo, o grupo poderá discutir uma estratégia de escolha;
- 3) Os alunos devem ser orientados a fazer a marcação dos pontos a cada rodada, por ex: Pegar uma quantidade de palitos de sorvete equivalente a quantidade de pontos a cada rodada;

JOGO DO BOLICHE

- 4) O professor estabelece o número de rodadas;
- 5) Ganha o jogo quem tiver feito o maior número de pontos.

TRABALHAR JOGOS DE CLASSIFICAÇÃO E SERIAÇÃO, PARA ESTIMULAR O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO LÓGICO MATEMÁTICO

Atividades de Classificação:

a) Com objetos de Sucata, (garrafas pet de cores diferentes, caixas de papelão, copinhos de plástico, caixas de embalagens diversas, botões diferentes, bolinhas, retalhos de tecido, pedaços de lixa com diferentes texturas, etc.), solicitar às crianças que classifiquem as peças livremente, agrupando-as por semelhança.

ATIVIDADES DE CLASSIFICAÇÃO

- Neste exemplo foram separadas tampinhas utilizando o critério tamanho.



ATIVIDADES DE CLASSIFICAÇÃO

B) Ainda com objetos de Sucata, o professor atribui critérios e solicita que os alunos separem os objetos, em seguida, faça juntamente com as crianças a contagem dos agrupamentos construídos pelas crianças e registram-se os números que esses agrupamentos representam.

Por exemplo:

3 Círculos verdes

3 Retângulos amarelos

2 Círculos azuis

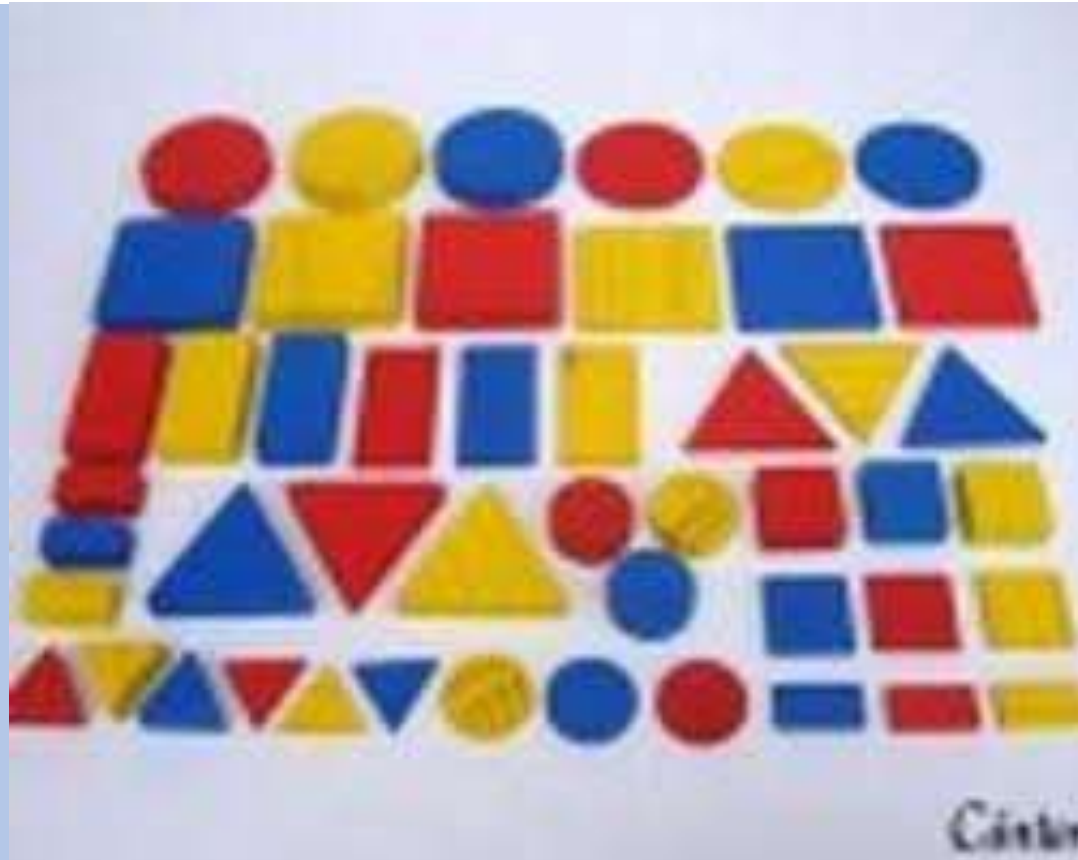
3 Triângulos vermelhos

5 Quadrados roxos



ATIVIDADE DE CLASSIFICAÇÃO

Blocos Lógicos



NOVAS TURMAS DE

PÓS

EAD E ONLINE AO VIVO

RHEMA
Educação

*O caminho para
quem busca assumir
o protagonismo em
sua carreira*



Metodologias
ativas

Completa
interação

Certificado
reconhecido
pelo MEC

Plataforma
disponível
24h por dia

Mara Duarte da Costa
Mentora do Grupo Rhema Educação

BLOCOS LÓGICOS

A) Sacola de Blocos Lógicos

As peças dos Blocos Lógicos são colocadas em uma sacola. Cada aluno apanha uma e, sem retirá-la da sacola, tenta descrevê-la pelo tato, da melhor maneira que puder. A seguir, retira a peça para que seus colegas confirmem se a descrição foi adequada.

BLOCOS LÓGICOS

b) Dominó dos blocos lógicos

A criança coloca sua peça inicialmente sempre atribuindo um critério de semelhança com o bloco anterior.

Ao terminar a rodada com uma diferença, pede-se que a criança atribua dois critérios de semelhança a cada jogada.

Depois três semelhanças

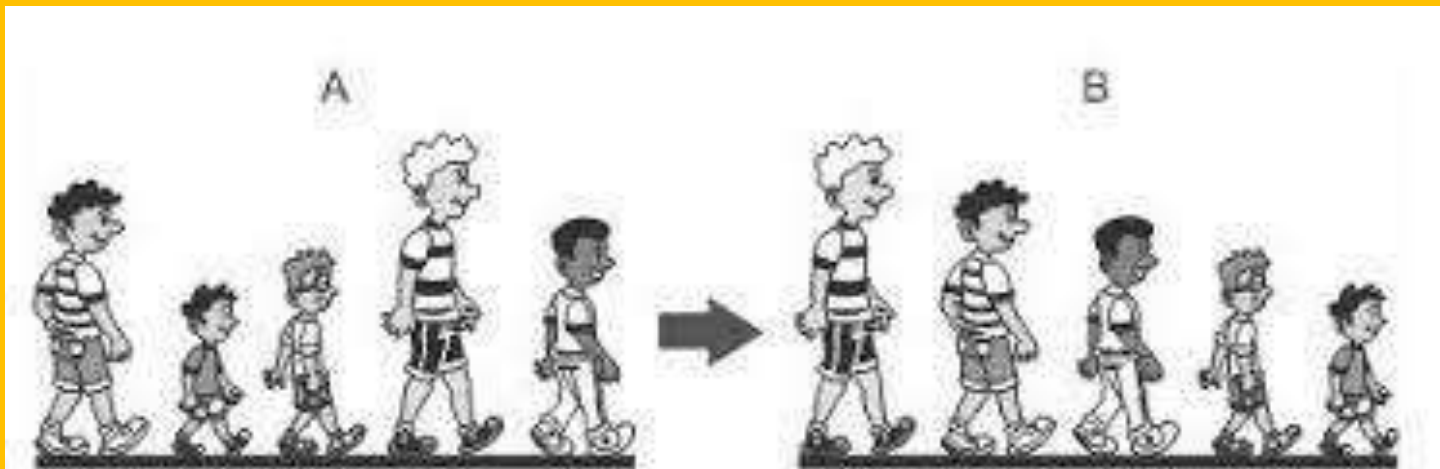
ATIVIDADES DE SERIAÇÃO

Organizar caixinhas encaixando-as umas dentro das outras, dispondo-as da menor para maior, ou vice versa.



ATIVIDADES DE SERIAÇÃO

Organizar a fila de entrada dos alunos por ordem de tamanho – do maior para o menor e do menor para o maior.



ATIVIDADES DE SERIAÇÃO

Organizar a escala de Cuisenaire (que poderá ser confeccionada com tiras de papel cartão), dispendo as peças das menores para as maiores fazendo uma composição que imita uma escadinha.



TRABALHAR JOGOS QUE DESENVOLVEM A COMPREENSÃO DO SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL

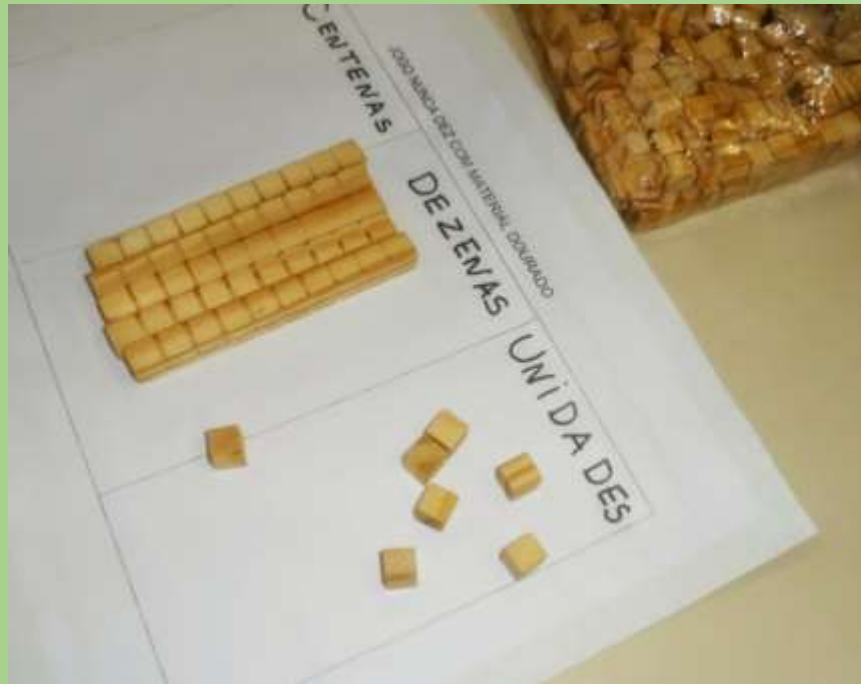
Jogo do nunca dez:

Consiste em jogar o dado e iniciar pegando os cubinhos. A regra é toda vez que somar 10 cubinhos troca por uma Barrinha, 10 barrinhas troca por uma placa e 10 placas troca por um cubão.



TRABALHAR JOGOS QUE DESENVOLVEM A COMPREENSÃO DO SISTEMA DE NUMERAÇÃO DECIMAL

Outras formas de jogar o nunca 10:



APRESENTAR JOGOS QUE ENVOLVAM OS
CONCEITOS MATEMÁTICOS QUE DEVEM
SER TRABALHADOS EM SALA DE AULA

NOVAS TURMAS DE

PÓS

EAD E ONLINE AO VIVO

RHEMA
Educação

*O caminho para
quem busca assumir
o protagonismo em
sua carreira*



Metodologias
ativas

Completa
interação

Certificado
reconhecido
pelo MEC






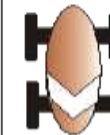
Plataforma
disponível
24h por dia

Mara Duarte da Costa
Mentora do Grupo Rhema Educação

Jogo da chegada:

Colocar 1 carrinho para cada número. Em seguida, cada criança escolhe um carrinho. O primeiro jogador joga o dado, se cair no número 6, ele andará 6 casas e fica em 1º lugar. (pois, só tem 6 casas). O jogo continua até todos terminarem. (2º lugar, 3º lugar, etc.)

Obj: Ordenação

| C H E G A D A | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|  |  |  |  |  |  |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

Tabuleiro:

-Adição:

A criança joga o dado, se cair no cinco, coloca-se 5 tampinhas no seu tabuleiro. Assim sucessivamente.

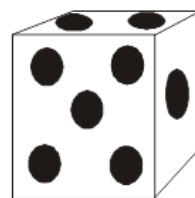
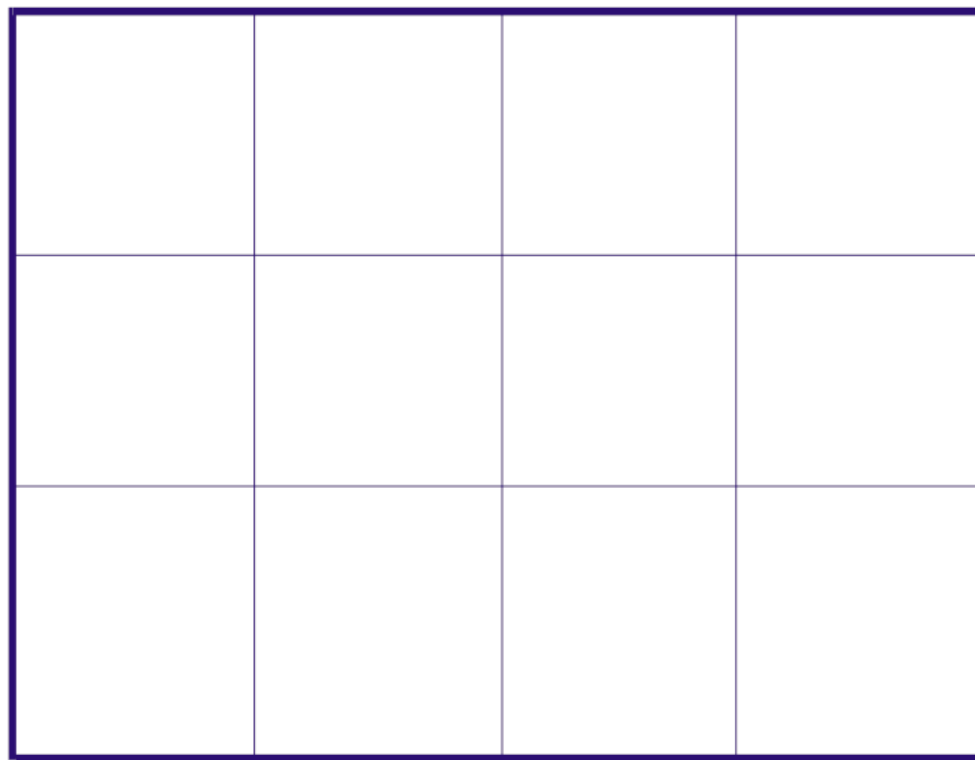
Quando chegar no final e estiver faltando 2 casas para preencher o tabuleiro, a criança só vencerá se o dado que jogou cair no 2.

-Subtração:

A criança preenche o tabuleiro com as tampinhas. Depois joga o dado, se cair no 4, a criança tirará 4 tampinhas do seu tabuleiro. Assim sucessivamente.

No final, só ganhará se no tabuleiro tiver 3 tampinhas e o dado cair no 3.

-Obj: Introdução da Adição e Subtração.



Encontre o Dez:

-Regra do jogo:

Viram-se na mesa quatro cartas e todas as outras cartas são distribuídas entre os jogadores, que devem mantê-las num monte à sua frente, viradas para baixo. Na sua vez, cada um deve virar a carta de cima do seu monte e tentar fazer um par cujo total seja 10, com alguma das cartas da mesa; se conseguir formar o par, retira-o para si; se a carta não servir, deve descartá-la na mesa, virada para cima. Por exemplo, se o jogador vira um 6 e não há um 4 sobre a mesa, então o seu 6 passa a compor os descartes e é a vez do próximo jogador. O jogo acaba quando nenhum par mais puder ser formado. Vence aquele que conseguir o maior número de pares.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |

Parte final do
tabuleiro:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 |
| 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 |

Bingo da Tabuada

Cada um recebe uma cartela e na sua vez de jogar sorteia uma ficha com uma multiplicação indicada. Quem tiver o resultado em sua cartela deve marcá-lo com uma tampinha de garrafa. Aquele que completar a cartela em primeiro lugar vence a rodada.

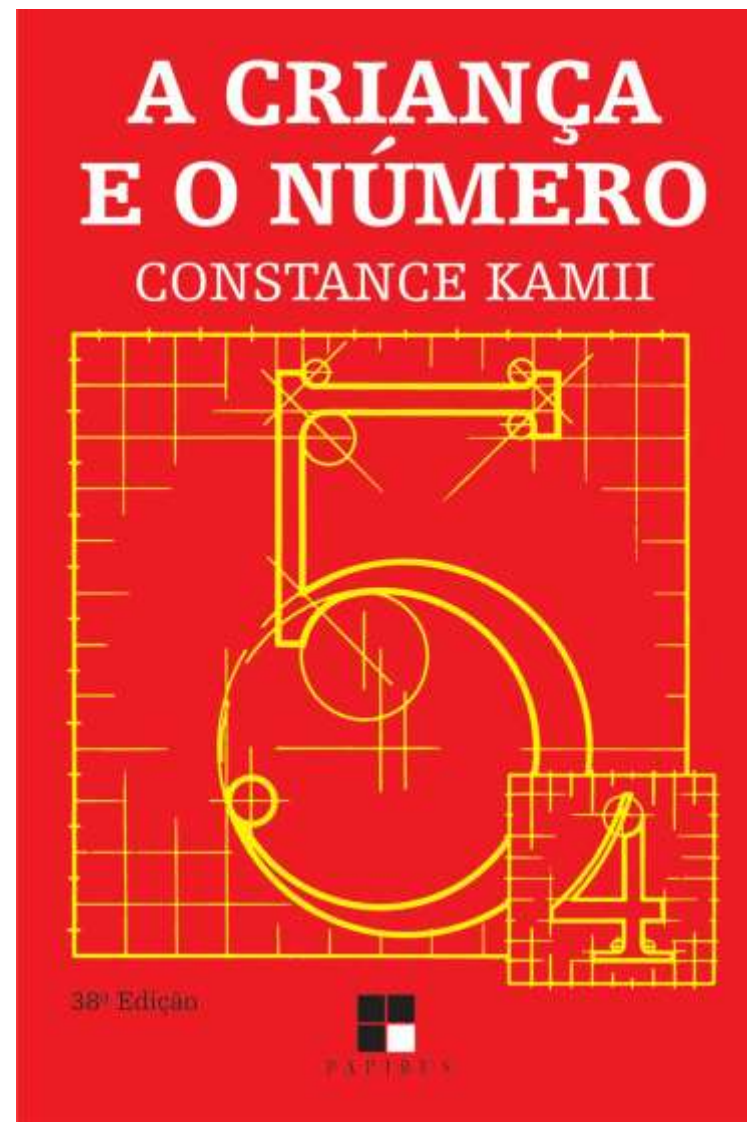
| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|-------|
| 10 | 9 | 18 | 64 | 10 | 9 | 7 X 9 |
| 8 | 49 | 35 | 4 | 40 | 54 | 6 X 9 |
| 81 | 24 | 56 | 12 | 27 | 72 | 6 X 8 |
| | | | | | | 7 X 5 |
| | | | | | | 3 X 5 |
| | | | | | | 2 X 4 |
| | | | | | | 2 X 3 |
| | | | | | | 3 X 4 |
| 6 | 21 | 40 | 8 | 16 | 24 | 4 X 5 |
| 8 | 48 | 12 | 15 | 56 | 45 | 3 X 9 |
| 14 | 20 | 64 | 81 | 42 | 32 | 2 X 2 |
| | | | | | | 3 X 3 |
| | | | | | | 5 X 5 |
| | | | | | | 7 X 7 |
| | | | | | | 6 X 7 |
| | | | | | | 7 X 8 |
| | | | | | | 8 X 9 |
| | | | | | | 9 X 9 |
| | | | | | | 4 X 7 |
| | | | | | | 3 X 6 |
| | | | | | | 8 X 8 |
| | | | | | | 5 X 8 |

| | | | | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 5 X 6 | 2 X 5 | 3 X 4 | 4 X 8 | 5 X 9 | 4 X 9 | 3 X 8 | 2 X 7 | 2 X 8 |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|

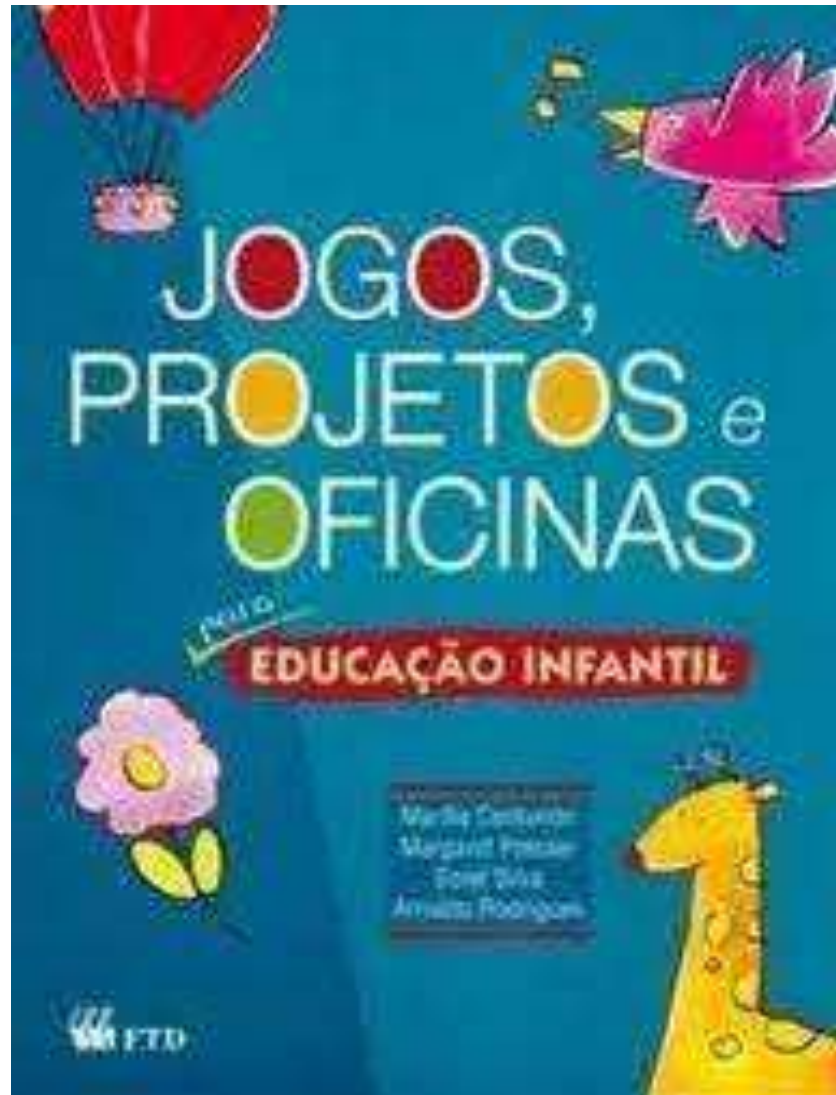
Tabuleiro do Bingo da Tabuada

| | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 2×2 | 3×3 | 4×7 | 5×9 |
| 2×3 | 3×4 | 4×8 | 6×7 |
| 2×4 | 3×5 | 4×9 | 6×8 |
| 2×5 | 3×6 | 5×5 | 6×9 |
| 2×7 | 3×8 | 5×6 | 7×5 |
| 2×8 | 3×9 | 9×9 | 7×7 |
| 2×9 | 4×5 | 5×8 | 7×8 |
| 7×9 | 8×8 | 8×9 | |

Livro 1



Livro 2



Livro 3



Livro 4



Livro 5



NOVAS TURMAS DE

PÓS

EAD E ONLINE AO VIVO

RHEMA
Educação

*O caminho para
quem busca assumir
o protagonismo em
sua carreira*



Metodologias
ativas

Completa
interação

Certificado
reconhecido
pelo MEC

Plataforma
disponível
24h por dia

Mara Duarte da Costa
Mentora do Grupo Rhema Educação



Siga nossas Redes Sociais



www.rhemaeducacao.com.br