

OFICINA DE JOGOS MATEMÁTICOS

Duração do plano: Sete dias

Nome da Escola: Pedacinho de céu

Nome do Professor: Aline Nascimento e Maria Damasia

Disciplina: Ludicidade e Desenvolvimento da Pessoa

Tema: Oficina de Jogos matemáticos

Faixa etária ou série: 2º ano

Duração: 30 minutos por aula.

Tempo estimado: uma aula a cada sete dias

Ementa: Fazer com que os alunos se familiarizem com os números, aprender as operações básicas da matemática; como: adição, subtração, divisão e multiplicação de maneira lúdica através de jogos matemáticos.

Objetivos Gerais: Construir jogos matemáticos em sala de aula junto com a turma. Realizar as brincadeiras em grupos a fim de aprender matemática. Resolver problemas matemáticos de adição, subtração, divisão e multiplicação.

Conceituais: Conhecer a importância da matemática em nosso dia a dia, saber diferenciar as quatro operações básicas da matemática. Saber solucionar os problemas das operações básicas.

Procedimentais:

Realizar atividades e jogos em grupos em sala de aula.

Separar os materiais que irão ser utilizados.

Desenvolver a habilidade de memória.

Desenvolver a habilidade de raciocínio lógico.

Atitudinais:

Saber trabalhar em conjunto;

Ajudar e cooperar uns com os outros;

Respeito pelos colegas;

Gosto pela matemática.

Competências e habilidades:

As ações formativas, realizadas no desenrolar das atividades e jogos pedagógicos de matemática em sala de aula do presente componente curricular, são adotadas para que se desenvolvam ou aprimorem competências e habilidades que possibilitem aos alunos serem capazes de:

- ☐ Realizar e elaborar atividades em grupo;
- ☐ Capacidade de interagir em sociedade;
- ☐ Desenvolver a imaginação e criatividade;
- ☐ Relacionar a matemática em sua experiência de vida;
- ☐ Compreender os números, sequências e operações básicas;
- ☐ Saber solucionar desafios e problemas propostos;
- ☐ Desenvolver a habilidade de memorização.
- ☐ Desenvolver a habilidade de raciocínio lógico.
- ☐ Aprender as quatro operações básicas.

Conteúdo programático:

- ☐ Sugerir a classe que sejam elaborados jogos matemáticos onde eles irão participar da confecção dos mesmos.
- ☐ Separar os grupos e materiais necessários.
- ☐ Realizar a confecção dos jogos.
- ☐ Em sala de aula, os alunos deverão preparar o local abrindo espaço para a brincadeira. Em seguida a professora deve explicar o que esta sendo proposto a eles; explicando as regras do jogo e ordens a serem seguidas.
- ☐ Como o objetivo da aula é que seja totalmente lúdica, a professora deve deixar que os alunos tenham liberdade de escolha na brincadeira, mas, isso sem deixar de auxiliar seus alunos quando necessário.
- ☐ Os jogos a serem realizados são:
 - ☐ Trilha do lago;
 - ☐ Bingo;
 - ☐ Mercado;
 - ☐ Pescaria;
 - ☐ Jogo das argolas;
 - ☐ Acerte a o buraco;
 - ☐ Dominó;

ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS

Metodologia de ensino:

A disciplina será desenvolvida por meio de aulas expositivas, lúdicas e participativas, fazendo uso de materiais pedagógicos como brincadeiras e jogos matemáticos. Sendo realizadas tanto em sala de aula, quanto ao ar livre. Situações relacionadas ao contexto pedagógico será ponto de partida para a realização de cada atividade.

Procedimentos e critérios para avaliação:

A avaliação é contínua e individual e tem o objetivo principal o diagnóstico de possíveis dificuldades no desenvolvimento da matemática.

Será realizada por meio de observação e acompanhamento individual contínuo através de atividades e trabalhos realizados em sala de aula.

CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES:

AULA/ DATA	CONTEÚDO/ATIVIDADES	RECURSOS NECESSÁRIOS
01/05	Tema: Bingo Objetivos: Memorizar os números de um a cem. Desenvolvimento: Deverá ser entregue uma cartela com os números a cada aluno; em seguida a professora deverá ter em mãos uma caixa com os numerais recortados de um a cem. O sorteio deverá acontecer sem que a pessoa veja que número esta tirando da caixa; em seguida a professora anuncia o número que foi sorteado e os alunos deverá marcar os números que pertencer a sua cartela. Ganha aquele que preencher primeiro todos os números da cartela.	Papel impresso com os números (que irá servir de cartela); números de um a cem recortados; caixa pequena.
08/05	Tema: Acertando o buraco. Objetivo: Aprender a somar. Desenvolvimento: Um tabuleiro com várias divisões deverá ser feito; e	Caixas de leite para a confecção do tabuleiro; papel com números que

	dentro de cada quadrado deverá conter um número; o mesmo deverá ser posicionado na sala de aula; em seguida os alunos deverão formar uma fila; com a bolinha em mãos e posicionados a uma pequena distância, um aluno por vez deverá tentar acertar um quadrado do tabuleiro; a professora deverá anotar os números que os alunos forem acertando; no final a soma será feita e ganha quem obter mais pontos.	irá dentro de cada quadrado; uma bola pequena; folha e caneta para anotações.
15/05	Tema: Pescaria. Objetivo: Aprender as quatro operações básicas. Desenvolvimento: Em uma caixa média deverá conter vários peixinhos recortados; no verso de cada peixe irá conter um tipo de problema (adição, divisão, multiplicação e subtração) ex: $2+5$; Uma vara de pescar deverá ser fornecida aos alunos; e um de cada vez deverá tentar pescar um peixe; em seguida a professora irá falar o problema encontrado no verso do peixe pescado e o aluno terá que tentar responder; ganha quem conseguir pescar mais peixes.	Caixa média; peixinhos de papel recortados; vara que sirva para pescar.
22/05	Tema: Trilha do lago. Objetivo: Desenvolver habilidade para resolver problemas de multiplicação, divisão, subtração e adição. Desenvolvimento: Uma trilha deverá ser montada da maneira que a professora desejar, pode ser tanto em papel impresso como de tamanho gigante para os alunos servirem como peças do jogo. Em duplas o aluno que irá iniciar o jogo deverá jogar o dado; e de acordo com o número que cair para cima do dado o aluno deverá pular a casa; do lado de cada número da trilha	Dado; trilha montada e espaço necessário para realizar o jogo.

	irá conter um papel com um problema matemático e uma prenda; ex: o aluno joga o dado e o mesmo caiu no número dois... O aluno deverá pular duas casas... Em seguida deverá responder o problema do papel... Se acertar avança uma casa; se errar paga uma prenda (imitar um macaco; etc.)... Em seguida deverá ser a vez do adversário. Ganha quem chegar ao final primeiro.	
29/05	Tema: Jogo das argolas Objetivo: Aprender a somar. Desenvolvimento: Várias garrafas com água deverão ser posicionadas em sala de aula e cada uma delas deverá conter um número na frente; Com os alunos posicionados à frente das garrafas a uma pequena distância das mesmas e com as argolas na mão; o aluno deverá tentar acertar a argola na garrafa; e assim um aluno por vez deverá realizar o mesmo processo; a professora deverá marcar os nomes de cada aluno com os números acertados por cada um deles; no final do jogo os números acertados irão ser somados; e ganha àquele que conter um número final maior.	Garrafas pets; e argolas.
05/06	Tema: Dominó. Objetivo: Memorizar os números e desenvolver o raciocínio lógico. Desenvolvimento: Confeccionar pedras de dominó que sejam de tamanho grande para que o jogo possa ser realizado de maneira mais concreta. Em seguida deverão ser separados dois grupos com o número de participantes iguais; Um grupo deverá começar o jogo e o outro deverá dar continuidade; ganha aquele que acabar com as peças da mão primeiro.	Caixas de leite; papel e tinta para confeccionar o dominó.

12/06	Tema: Mercado Objetivo: Relacionar a matemática ao cotidiano. Desenvolvimento: A professora deverá juntar várias embalagens vazias de produtos como: caixa de leite, frasco de shampoo e etc. Em seguida deverá organiza-las em uma mesa. Notas simbólicas de dinheiro deverão ser fornecidas aos alunos e os mesmos deverão ir às compras; com a ajuda da professora os alunos deverão fazer as compras e em seguida deverão efetuar o pagamento com as notas simbólicas; a professora deverá dar suporte para que a conta seja feita de maneira correta e o troco seja o valor certo.	Notas simbólicas de dinheiro; Embalagens vazias de produtos.

Avaliação final: Verificar se os objetivos foram atingidos.