

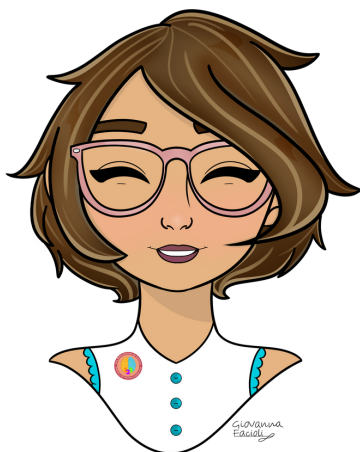
Ana Maria Antunes de Campos



Senhorita Frazione

Identificando a
Matemática nos
jogos e brincadeiras

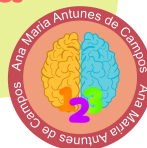
Senhorita Frazione



Desenvolvida pela Arte Designer Giovanna Facioli.
A Senhorita Frazione irá nos ajudar a entender a Matemática de forma lúdica e divertida. Ela já está nas minhas redes sociais, e-book e site.



Obra Registrada



N. : 712145089

WWW.REGISTRODEOBRAS.COM
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS



Lei 9.610/98 é proibida a reprodução total ou parcial e a divulgação comercial sem a autorização prévia e expressa do autor (Artigo 2 9).

Copyright © 2020 by Ana Maria Antunes
Todos os direitos reservados



Arte da Capa e Ilustrações: Banco de imagens Canva
Revisão: Ana Maria Antunes de Campos
Contato: camp.ana@hotmail.com

Dados Internacionais de Catalogação da Publicação
(CIP)

Ficha catalográfica feita pela autora.

Obra Literária Registrada

Número de Registro: 312239548

Campos, Ana Maria Antunes de; 2020.

Título: Identificando a Matemática nos jogos e brincadeiras/ Ana Maria Antunes de Campos – Guarulhos - SP, 2020.

Seleção de textos Ana Maria Antunes de Campos.

1 ed. – Guarulhos - SP: 2020.

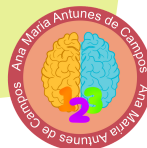
1. Livro paradidático. 2. Manual Psicopedagógico. 3. Manual informativo.

46 páginas. ; PDF - Ebook

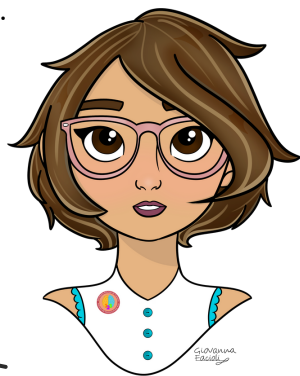
21,0 X 29,7 cm (A4)



Atenção

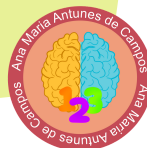


Por conta de todo o trabalho peço encarecidamente que não compartilhe este material, que seu uso seja pessoal. Não se esqueça que conforme a Lei 9.610/98 é proibida a reprodução total ou parcial e a divulgação comercial sem a autorização prévia e expressa do autor (Artigo 2º).





Nas Redes



Para conhecer meu trabalho acesse:
www.anaedumat.com

Contato e informações:

Ana Maria Antunes de Campos

Site: www.anaedumat.com

Facebook: <https://www.facebook.com/discalculiaeansiedade>

Instagram: @discalculiaeansiedade





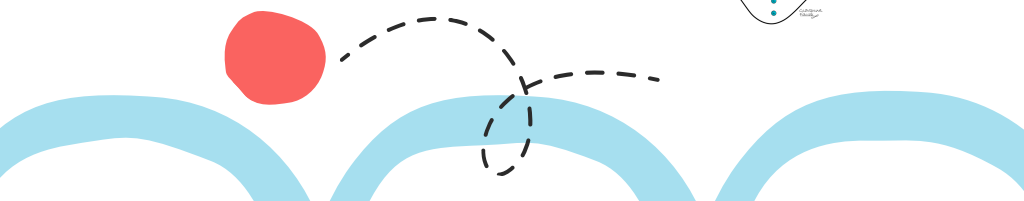
Sobre Autora



“*Menina com bicho-carpinteiro*”, que significa “ser muito inquieto”, esse era um slogan que eu ouvia quando criança. Nessa inquietude, me descobri em meio aos livros, artigos, poemas e contos. Sou mãe, dona de casa, palestrante e escritora. Estudei muito!

Sou Doutoranda em Educação Matemática pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP. Mestre em Educação pela Universidade Federal de São Paulo - UNIFESP, Pedagoga, Licenciada em Matemática, Pós-Graduada em Ensino Lúdico. Neuropsicopedagoga. Possuo MBA em Educação Cognitiva. Consultora Educacional, Psicopedagoga Clínica e Institucional com enfoque em Discalculia, Ansiedade Matemática e Dificuldades de Aprendizagem em Matemática.

Trabalho visando o desenvolvimento do raciocínio por meio de atividades lúdicas. Sempre buscando novas maneiras para auxiliar crianças e adolescentes em sua trajetória educacional.

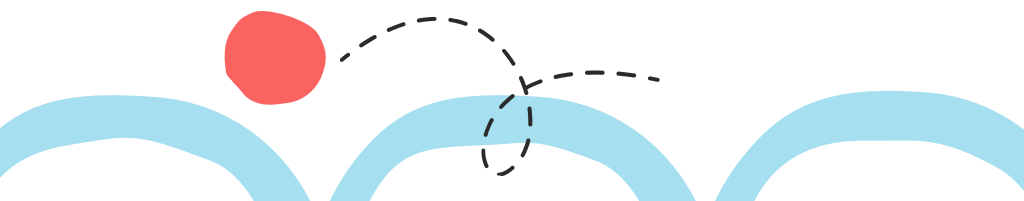


Livros da Autora



psicopedagogia.com





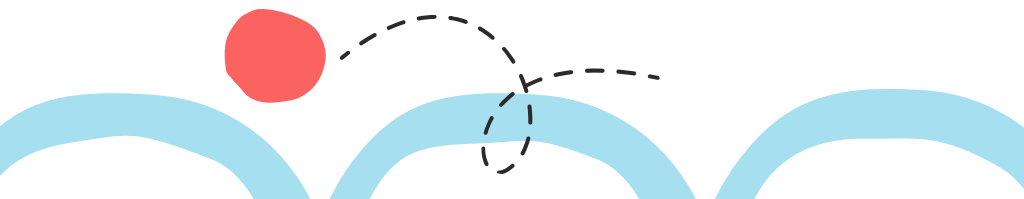
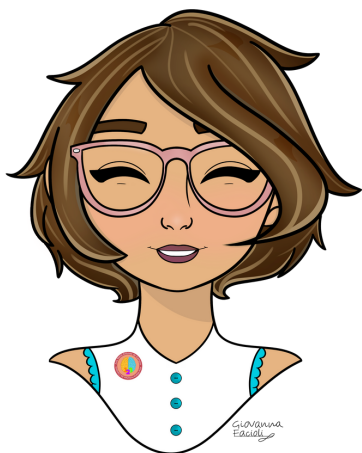


Dedicatória



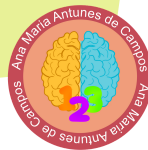
Dedico este exemplar a todos os professores que
sempre buscam recursos materiais e afetivos
para ensinar com amor.

Inspiração! Gratidão!





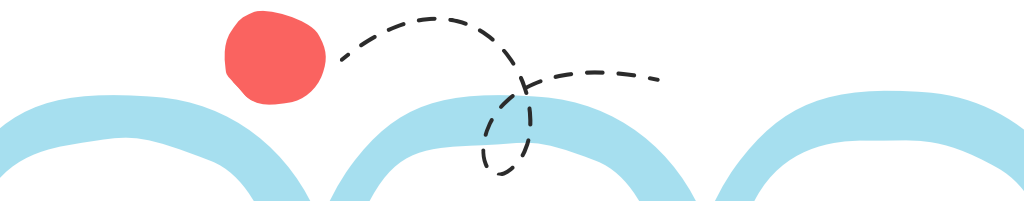
Apresentação



As dificuldades de aprendizagem específicas em Matemática geram uma grande polêmica. Alguns professores, psicopedagogos, psicólogos e terapeutas buscam por instrumentos de avaliação, intervenção e recursos distintos com vistas a ajudar crianças e adolescentes.

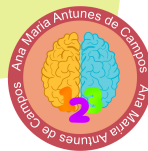
Nesse sentido, recebo muitas mensagens de pessoas solicitando a indicação de materiais e testes específicos para Discalculia, Acalculia e Ansiedade Matemática. São temas com os quais trabalho há alguns anos e caso tenha interesse no assunto, recomendo uma visita ao meu site (www.anaedumat.com) para que conheça minhas publicações referentes a esses tópicos.

Existem instrumentos específicos para diagnóstico e intervenção relacionados a matemática, contudo, geralmente, são caros e alguns apresentam atividades próximas ao que encontramos em livros didáticos, paradidáticos e até mesmo, na internet.





Apresentação



A grande problemática é como analisar, observar e vivenciar a Matemática intrínseca em atividades lúdicas, jogos e brincadeiras?

Planejar, estruturar, experimentar e organizar as atividades são passos fundamentais visto que esse será o momento para refletir nos conteúdos matemáticos que podem estar no interior do material.

Uma forma de amparar as discussões acerca da Matemática inerente nos jogos é analisar os conteúdos curriculares definidos por ciclo escolar. Cada especialista (Artes, História, Geografia, Matemática, Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Ciências) ao realizar esse planejamento, poderá observar e refletir que fundamentos de sua área estão intrínsecos nesses jogos e atividades. Afinal, são conhecedores dos conteúdos curriculares pertinentes ao seu campo de atuação.

Apresentação



Com a finalidade de ajudar pais, educadores, psicopedagogos e terapeutas, elaborei esse e-book com o intuito de apresentar algumas atividades que podem ser utilizadas em casa, na clínica e na escola.

No campo objetivo, apresento alguns tópicos relacionados a Matemática. Esses jogos e atividades podem e devem ser adaptados à necessidade específica de cada criança, levando em consideração suas peculiaridades.



Um grande abraço



Educação Lúdica





Educação Lúdica



É fundamental que pais e educadores compreendam que os anos iniciais da escolarização são a pedra angular da Educação. Do mesmo modo, é fundamental entender que a Matemática é uma linguagem, logo a criança precisa ser alfabetizada matematicamente.

A criança neste período tem curiosidade e automotivação para aprender, experimentar e vivenciar, é um período em que o aprendizado acontece de forma lúdica, e trabalhar a Matemática em forma de brincadeira, ajudará na construção de uma relação positiva com essa ciência.

Então porque não usar esse momento para conceituar alguns pressupostos importantes para o desenvolvimento do raciocínio matemático?

As crianças que compreendem o conceito do número, estão automaticamente se preparando para atividades mais complexas como adição, subtração, multiplicação e divisão.



Educação Lúdica



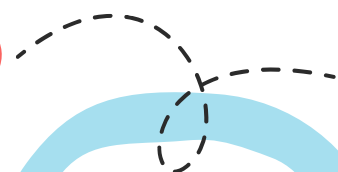
Na verdade, esses conceitos já são explorados pela criança que por diversas vezes o emprega em suas brincadeiras e atividades, mas não o relaciona com o conteúdo matemático.

Assim, demonstrar à criança que em seu cotidiano existe Matemática é uma forma de valorizar seus conhecimentos prévios e demonstrar que essa ciência é importante para o desenvolvimento do homem.

Nesse sentido, proponho algumas atividades que podem ser empregadas ao logo do ano na sala de aula, clínica ou até mesmo em casa. Essas atividades ajudam na concentração, memória, atenção, raciocínio, interação, planejamento e na elaboração de estratégias.

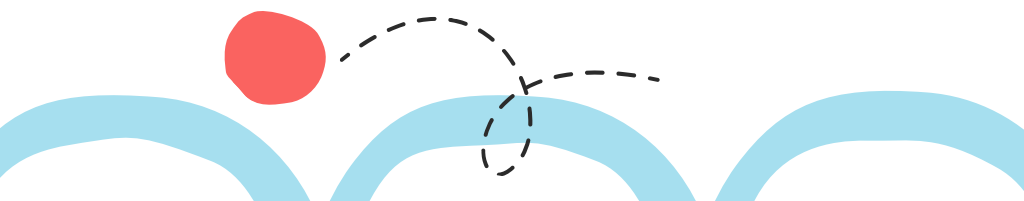


Vamos lá!





Jogos Comerciais

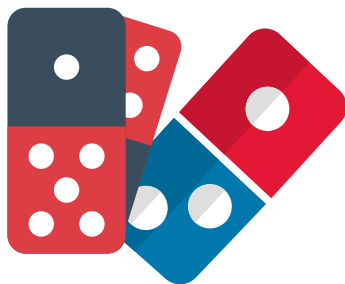


Dominó



Objetivos: refletir sobre a correspondência matemática, decomposição, ordem numérica e estratégias.

Regras: as peças são "embaralhadas" na mesa, e cada jogador pega 7 peças para jogar. O jogador que começa a partida é o que tem a peça 6-6. Ele inicia a partida colocando está peça no centro da mesa. A partir daí, joga-se no sentido anti-horário. Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez. Caso o jogador não tenha nenhuma peça que encaixe em qualquer lado, ele deve passar a vez, sem jogar peça nenhuma.



Baralho



Objetivos: conservação numérica, princípio de contagem, sequência, adição e subtração.

Regras: Um baralho comum com 52 cartas, sem os curingas. As cartas numéricas tem o valor do número impresso. Valete (J), Dama (Q) e Reis (K) equivalem ao número 10. O ás vale 1. Antes de se iniciar o jogo deverá ser escolhido o banqueiro que depois de embaralhar as cartas, distribuirá 2 cartas para cada jogador. Cada jogador poderá examinar as cartas recebidas, mas não poderá mostrá-la para ninguém. O jogo começa com o primeiro jogador à direita da banca, este primeiro jogador terá duas opções: pedir cartas ou parar. Ele deve pedir cartas ou parar o mais próximo do valor do jogo que é Vinte e Um. Ganha quem retirar esse valor nas cartas ou chegar mais perto do valor, sem ultrapassar.



Uno



Objetivos: desenvolver o reconhecimento de sequência, sentido horário e anti-horário, adição e estratégia de maneira divertida.

Regras: cada jogador recebe 7 cartas e o objetivo é se livrar das cartas antes dos outros jogadores, ganha quem ficar sem cartas. Existem várias variações de regras, contudo no geral as cartas do uno são enumeradas de 0 a 9, e além dessas, existem 5 cartas de ação (2+, 4+, Bloqueio, inversão e coringa).



Advinha quem é?



Objetivos: refletir sobre igualdade, classificação, comparação e inclusão de classe.

Regras: jogo antigo denominado Cara a cara. Atualmente encontramos com outras nomenclaturas, como advinha quem é? Quem é você? Também é possível encontrar de animais, time de futebol, princesas e personagens de filmes. A cada rodada uma pergunta diferente, vence aquele que tiver a melhor estratégia para descobrir a carta sorteada pelo outro jogador.



Cilada



Objetivos: refletir sobre formas geométricas, decomposição, comparação, princípio de probabilidade.

Regras: Com 24 peças em formas geométricas. O objetivo é conseguir montar o quebra-cabeça apenas com as peças indicadas para aquela combinação. Caso o jogador não consiga preencher corretamente o tabuleiro, ele cai na "cilada" do jogo, sendo declarado o perdedor do jogo.



Senha



Objetivos: desenvolver o raciocínio hipotético-dedutivo, probabilidade e estimativa.

Regras: uma sequência de cores é definida pelo jogador 1 e é mantida em segredo. O jogador 2 deve adivinhar a sequência secreta. Após cada tentativa, o jogador 1 deve dar uma devolutiva ao jogador 2, indicando quantas cores ele acertou e conseqüentemente, quantos pinos estão corretos, ou sejam cor e lugar certos.



Monopoly



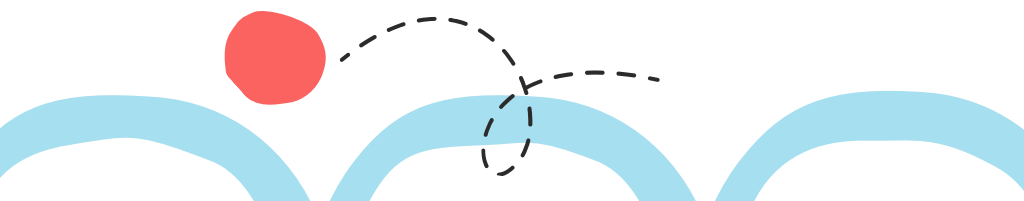
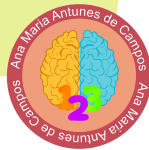
Objetivos: desenvolver habilidades relativas as operações de adição, subtração, divisão e multiplicação, bem como sistema monetário.

Regras: os jogadores devem jogar os dados, seguindo a regra original do jogo. Quem tirar o número maior começa, e o próximo, é sempre o jogador da esquerda. Os jogadores ao parar sobre uma propriedade, poderá compra-la caso não tenha dono. Se já for de algum outro jogador, é obrigado a pagar aluguel. O mesmo serve para casa serviço. Ganha quem tiver mais propriedades e dinheiro em caixa. Jogo foi lançado com distintos nomes por empresas diferentes.





Jogos para Impressão





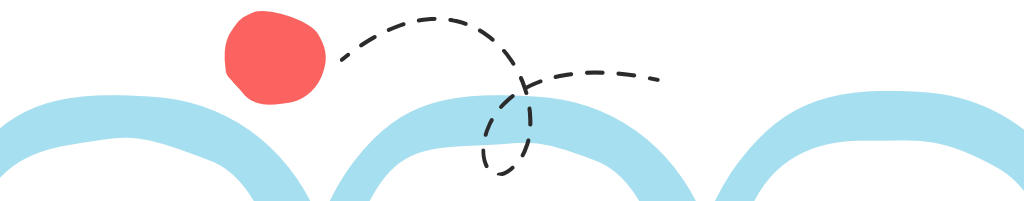
Jogo da Velha



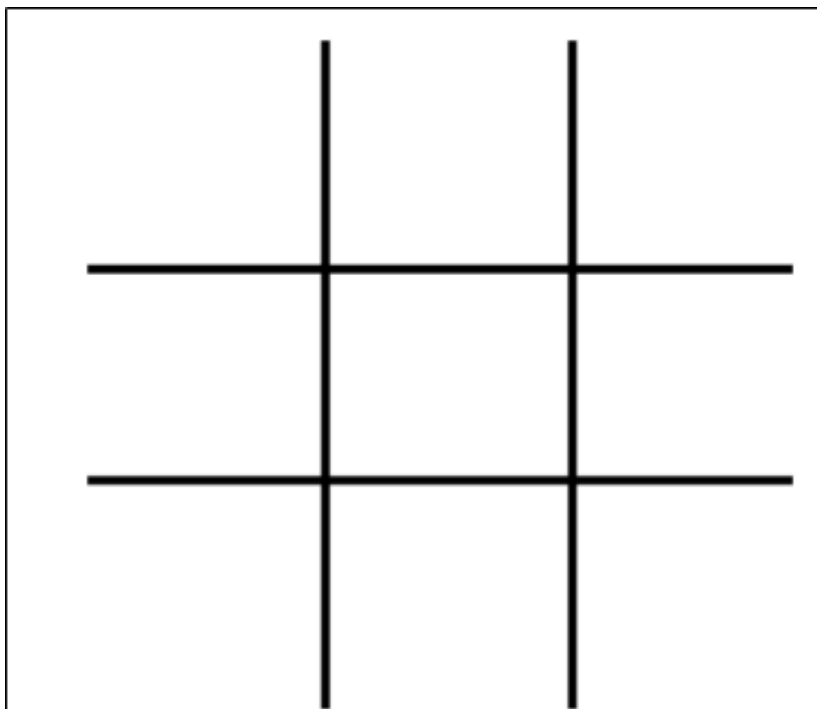
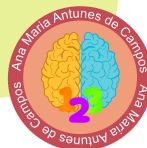
Objetivos: refletir sobre triplo, adição, lateralidade, raciocínio, estratégia e localização espacial.

Elementos do Jogo: tabuleiro (3x3), 18 peças (Eva, botões, miçangas, etc.) sendo 9 brancas e 9 pretas.

Regras: Cada jogador, na sua vez, coloca sua peça, numa lacuna que esteja vazia. O objetivo é fazer uma trilha e para isso deverá colocar suas três peças dispostas na diagonal, horizontal ou vertical. Quando um jogador conquista o objetivo, costuma-se dizer que o jogo “deu velha”.



Jogo da Velha





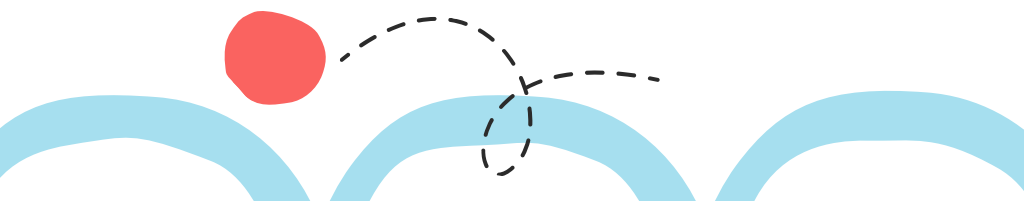
Quadrado Perfeito



Objetivos: apresentar figuras geométricas, raciocínio, estratégia, motricidade fina, imaginação e criatividade.

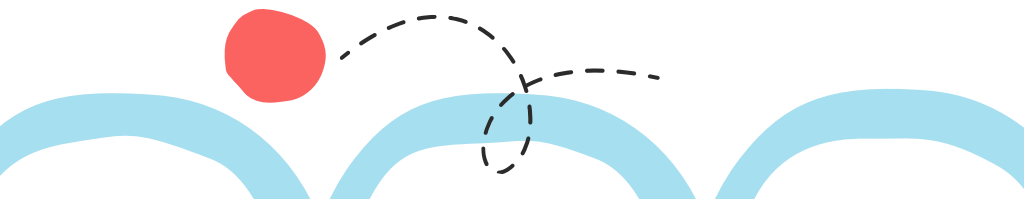
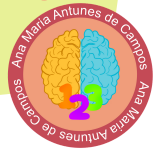
Elementos do Jogo: tabuleiro de madeira ou Eva, 8 peças com recortes diversos (sugestão de recorte abaixo)

Regras: Montar no tabuleiro um quadrado perfeito com todas as peças. O objetivo é encontrar uma maneira de colocar todas as peças dentro do tabuleiro sem que elas se sobreponham. O jogo chega a ser bem parecido com o Tangram, a diferença são as peças, que podem ser alteradas, criando diferentes fases. A figura a ser montada é sempre um quadrado.





Quadrado Perfeito






Jogo dos Pontinhos



Objetivos: revisar conceitos da multiplicação, eixos, produto, espacialidade, estratégia, raciocínio e agilidade.

Elementos do Jogo: tabuleiros impressos e dois dados.

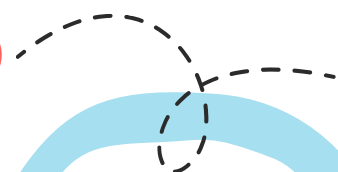
Regras: O jogador rola os dois dados e multiplica os números dos dados. Ele procura o resultado na malha e desenha as linhas ao redor do quadrado colocando dentro a inicial de seu nome. O tabuleiro repete o resultado cabe ao jogador escolher uma estratégia para escolher quais casinhas deseja fechar. Caso o produto da multiplicação seja um número de uma casinha que já esteja ocupada o jogador passa a vez. O jogador com a maior quantidade de quadrados fechados ganha o jogo. Dica: O jogo pode ser adaptado para trabalhar adição, subtração, soma, potência.



Jogo dos Pontinhos



4	10	24	3	12	4	25	2	15	20
20	30	36	8	15	5	18	30	12	9
18	5	1	24	20	25	6	1	24	8
12	16	25	6	36	3	36	5	4	24
2	9	24	18	12	8	10	4	15	12
5	15	4	30	6	24	12	2	18	3
8	20	36	5	15	4	30	1	3	12
24	6	20	2	18	25	15	6	20	10
3	30	10	30	15	9	6	5	18	4
12	5	16	24	8	3	30	12	10	16





Soma 26



Objetivos: subtração, adição, expressão numérica, raciocínio, estratégia e resoluções de problemas.

Elementos do Jogo: tabuleiro impresso. Regras: preencher a Estrela de forma que todas as fileiras cheguem a um resultado igual a 26.

Existem várias soluções, como exemplo, temos:

$$4+7+6+9=26$$

$$1+11+12+2=26$$

$$1+8+7+10=26$$

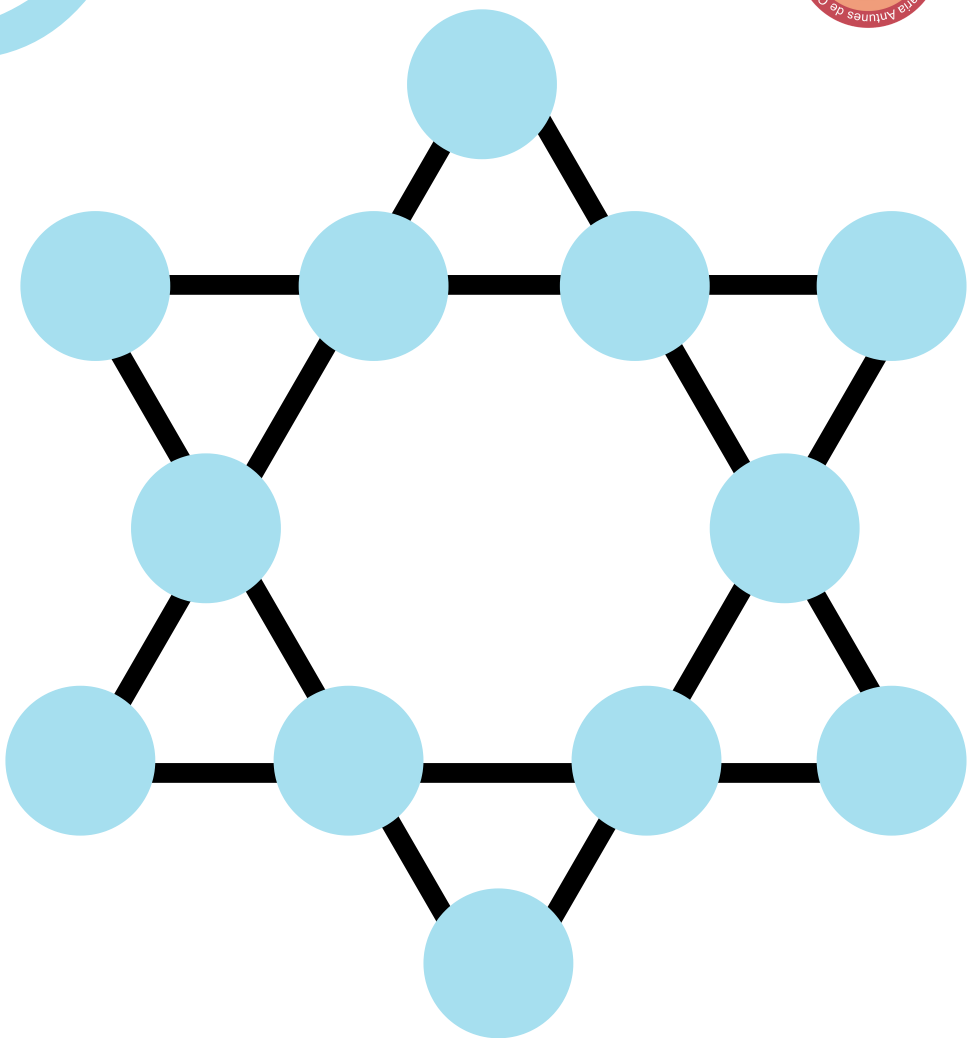
$$6+5+12+3=26$$

$$4+8+11+3=26$$

$$10+9+5+2=26$$

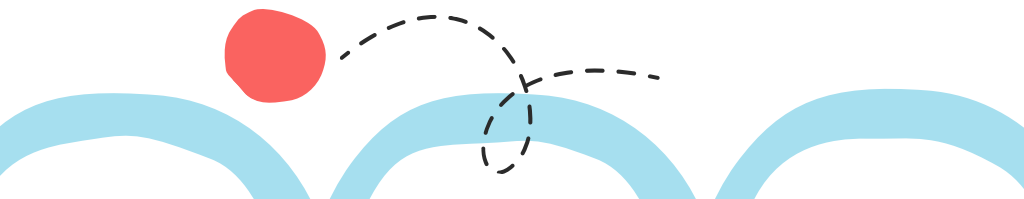


Soma 26





Brincadeiras Cantadas



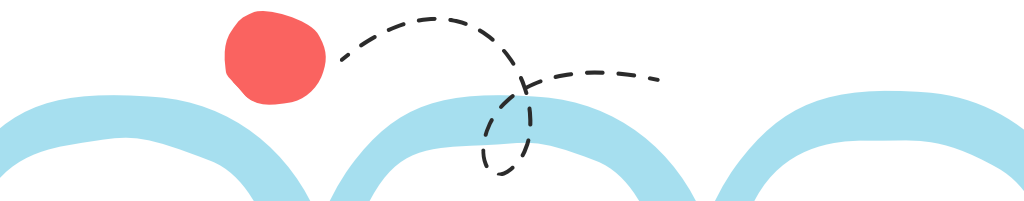


Brincadeiras Cantadas



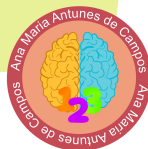
Essas brincadeiras proporcionam interação social e afetiva entre as crianças. Por meio de gestos e movimentos a criança se sente livre para explorar e vivenciar experiências novas que contribuem para seu processo de aprendizagem e permite o desenvolvimento de novas habilidades como seguir regras, aprender a esperar e compartilhar.

Todas essas brincadeiras estimulam o raciocínio lógico, ajudam na concentração, atenção, coordenação motora, espacialidade, temporalidade, inclusão de classe, sequencia, planejamento, organização, percepção auditiva e visual.



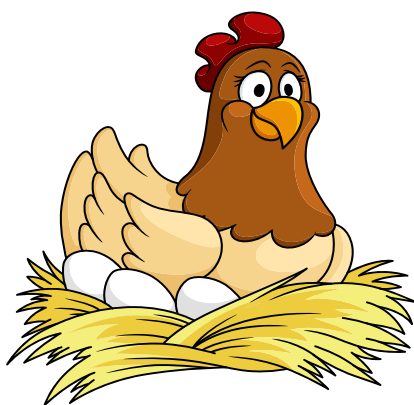


A galinha do vizinho



Auxilia no desenvolvimento de habilidades relativas à sequência e números decimais.

A galinha do vizinho
Bota ovo amarelinho.
Bota um, bota dois, bota três,
Bota quatro, bota cinco, bota seis,
Bota sete, bota oito, bota nove,
Bota dez!





Cabeça, joelho e pé



Desenvolve a lateralidade, raciocínio, sequência, regras e ajuda na compreensão acerca das partes do corpo humano.

Cabeça, ombro, joelho e pé ...joelho e pé

Cabeça, ombro, joelho e pé ...joelho e pé

Olhos, ouvidos, boca e nariz

Cabeça, ombro, joelho e pé (joelho e pé)

Dedões, barriga, braço e queixo

Braço e queixo, dedões, barriga, braço e queixo

Braço e queixo, olhos, ouvidos, boca e canela

Dedões, barriga, braço e queixo

Mãos, dedos, perna e lábios

Perna e lábios, mãos, dedos, perna e lábios

Perna e lábios

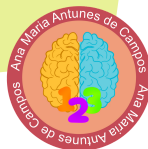
Olhos, ouvidos, boca e cintura

Mãos, dedos, perna e lábios (perna e lábios).





Ciranda Cirandinha



Essa brincadeira permite trabalhar habilidades como organização, planejamento, autoconceito, lateralidade, percepção, rima, análise e síntese. Essas competências não estão relacionadas diretamente com conteúdo matemáticos, mas são imprescindíveis para o desenvolvimento do raciocínio.

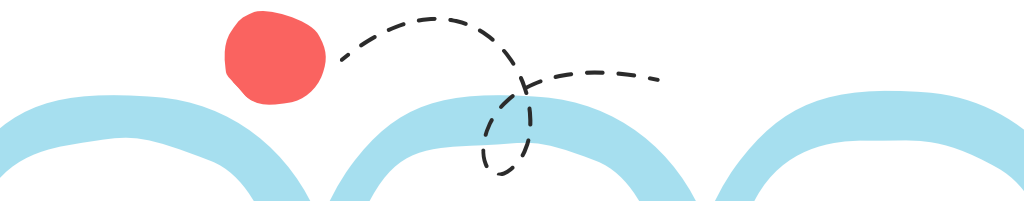
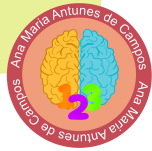
Ciranda, Cirandinha. Vamos todos cirandar.
Vamos dar a meia volta, volta e meia vamos dar.
O anel que tu me deste, era vidro e se quebrou.
O amor que tu me tinhas, era pouco e se acabou.
Por isso dona Rosa, entre dentro desta roda. Diga
um verso bem bonito, diga adeus e vá se embora.

De mãos dadas peça que as crianças façam uma roda e ao som da música girem em sentido horário ou anti-horário. Escolha uma criança para entrar na roda e dizer um verso. Continue a dançar até que todas as crianças tenham a oportunidade de entrar na roda e declamar um verso.

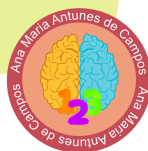




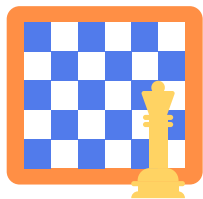
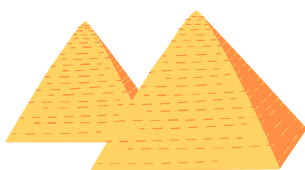
Atividades para Impressão



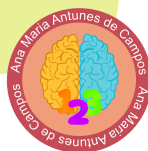
Figuras 2D e 3D



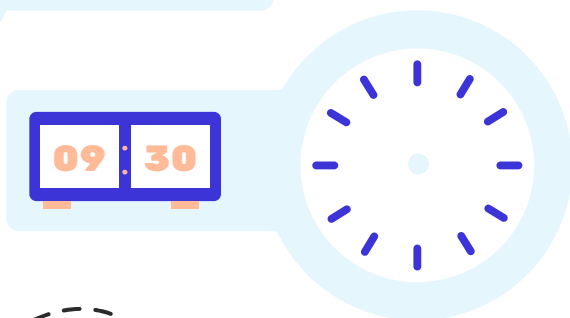
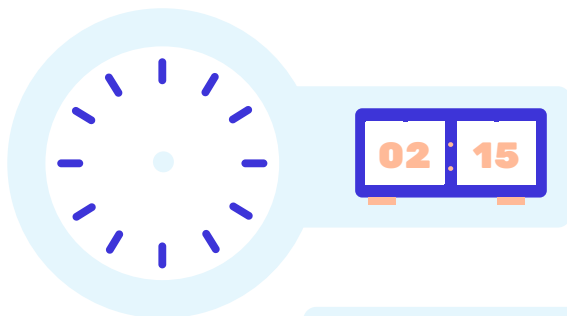
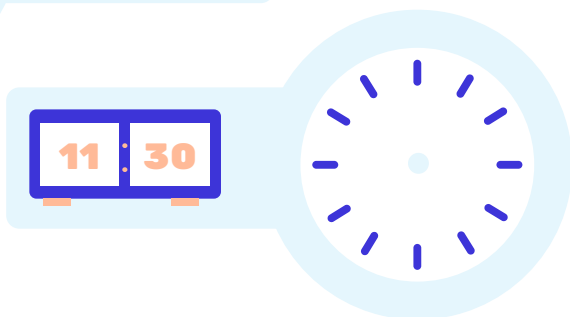
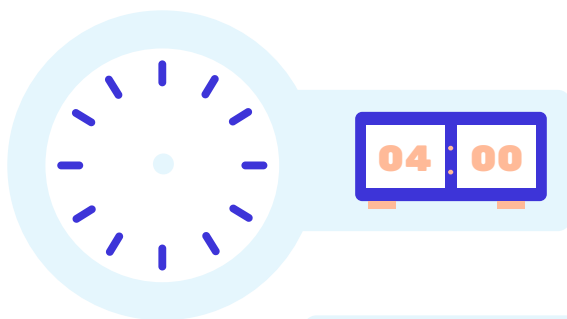
Você precisa organizar as formas planas e as formas sólidas. Faça um círculo ao redor das formas 2D e um quadrado ao redor das formas 3D.



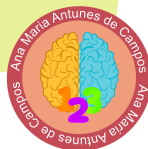
Horas



Que Horas São:



Rotação

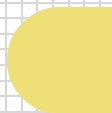


Rotação, reflexão e translação podem parecer complicados, mas a verdade é que essas são apenas maneiras de movimentar formas. Experimente os exercícios abaixo.

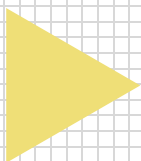
Rotação



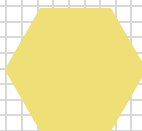
Rotação



Reflexão

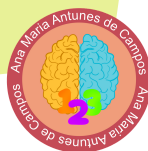


Translação





Símbolos



Usando os símbolos matemáticos de adição, subtração, multiplicação, divisão, e parênteses, tente obter o resultado solicitado.

Tente obter o número 11 dos números 9, 9 e 9 como resultado.

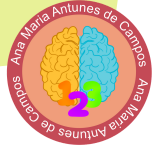
Tente obter o número 24 como resultado dos números 1, 2, 8 e 9.

Tente obter o número 52 dos números 2, 5, 8 e 9 como resultado.

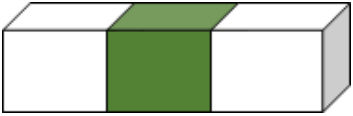
Tente obter o número 5 como resultado dos números 3, 3, 5 e 8.

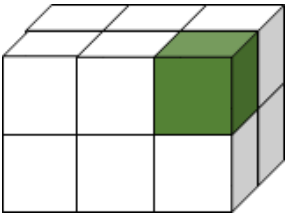


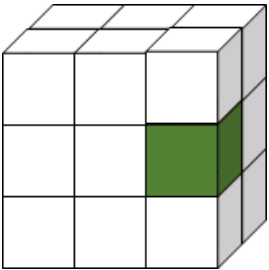
Fração



Escreva a fração correspondente apresentadas em cada uma das figuras.

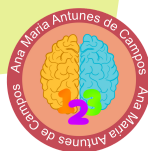






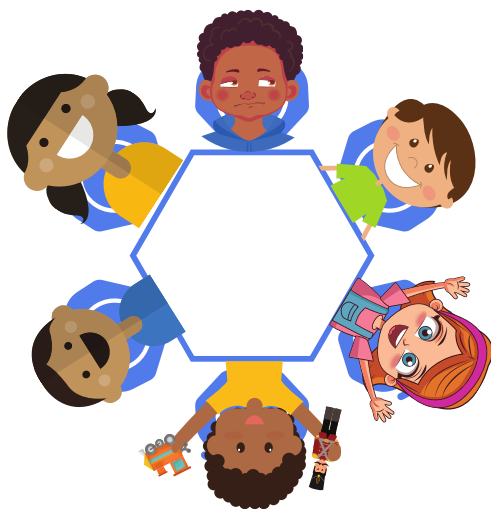


Quem joga com quem?



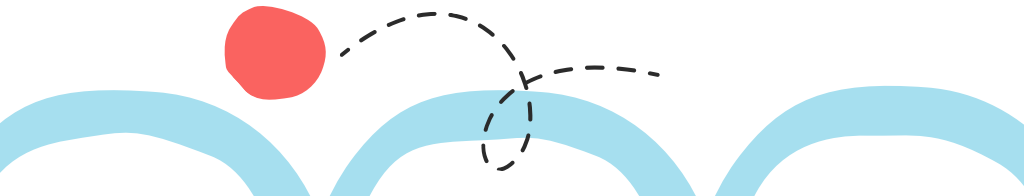
Em um jogo de cartas com três pares de jogadores. Foi elaborado uma regra par que o jogo começasse. Os jogadores se sentaram frente a frente. Observe as regras e veja quem jogou com quem.

- Hugo, não jogou com uma menina.
- Sofia senta-se imediatamente à esquerda de Pedro e jogou com a sua melhor amiga.
 - Aninha não joga com o Vicente.
- Fabrício está entretido outras coisas e seu parceiro está de mau humor.





**Elabore aqui a sua
atividade**





**Adapte aqui o seu
jogo**

