Capítulo 5

Por: Pedagogia 5º Período

Instituto Paramitas

Jogo da memória 3D/Cartelas

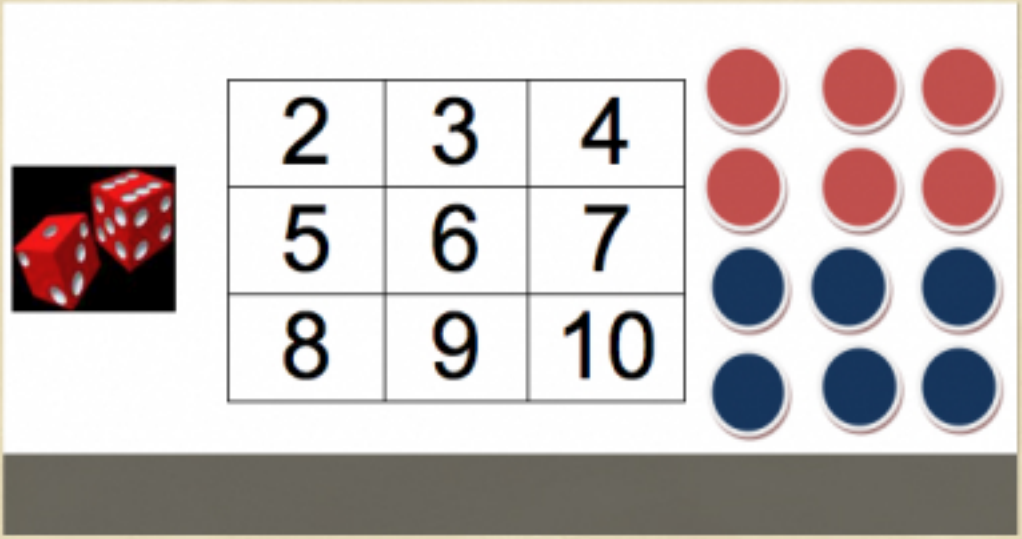
OBJETIVO: Identificar as letras do Alfabeto; Fazer associação entre letra e imagem; Conhecer as regras do jogo da memória;
MATERIAL: 1 Jogo Da memória letra/imagem; Grupo 2 Jogo da memória letra/letra;
Grupo 3 Jogo da memória 3D letra figura; Grupo 4 Jogo da memória 3D letra/letra;
Nº DE PARTICIPANTES: Aconselha-se 2-3 participantes para cada Jogo da memória.
DESENVOLVIMENTO: Distribuir um Jogo da memória para cada equipe. Embaralhar as peças; Organizar as peças com os desenhos virados para baixo, em fileiras com a mesma quantidade; Decidir a ordem de cada jogador; O jogador levanta duas peças de modo que todos os outros possam visualizar; Quando levantar peças iguais o jogador forma um par e fica com ele; Quando forma um par o jogador tem direito de jogar outra vez; Quando não consegue levantar peças iguais o jogador deve colocá-las na posição original; Ganha o jogo quem conseguir formar mais pares;
Após fazer as regrinhas junto com as crianças, a acadêmica irá organizar 4 grupos com cinco crianças cada. Para cada equipe ira dar um jogo da memória, e assim que todos da equipem joguem será alternado o jogo.

Desenvolvido com aplicativo Livros Digitais –
Idealização Instituto Paramitas,
com Licença Creative Commons.

Amarelinha

OBJETIVO: Identificar os símbolos que representam as operações de adição e subtração; Resolver mentalmente as operações; Desenvolver a coordenação motora ampla; Despertar o espírito de equipe;
MATERIAL: 1 Jogo de amarelinha
Nº DE PARTICIPANTES: Aconselha-se 5-6 participantes para cada Jogo da dos números.
DESENVOLVIMENTO: O jogo inicia-se com um jogador definido pelo grupo onde o mesmo tem como objetivo acertar o marcador no número um, o qual é o inicial do quadro de números se o jogador acertar o número com o marcador será realizada uma pergunta matemática para o jogador, caso o mesmo não saiba a resposta seu grupo tem o direito de responder por ele, acertando a resposta continua o jogo passando para a etapa seguinte do quadro de números aumentando também o grau de dificuldade das perguntas. Porém caso o grupo não consiga responder a pergunta efetuada passa a sua vez para o grupo seguinte.
As perguntas que todos os grupos não conseguirem responder o professor realizará a demonstração da sua resolução para a sala. As questões do jogo terão graus de dificuldade como: fácil, médio e difícil, porém cada grau com uma pontuação diferente. chegar primeiro até o quadrante 10

Desenvolvido com aplicativo Livros Digitais –
Idealização Instituto Paramitas,
com Licença Creative Commons.



Jogo dos números

OBJETIVO: Explorar e reconhecer os números; Relacionar quantidade e número;
MATERIAL: 1 Tabuleiro de folha sulfite; Tampinhas de garrafa; Dados e marcadores.
Nº DE PARTICIPANTES: Aconselha-se 2 participantes para cada Jogo da dos números.
DESENVOLVIMENTO: Os alunos devem se organizar em duplas e cada jogador deve escolher a cor do marcador que irá utilizar.
Um de cada vez, os alunos jogam os dois dados e fazem a adição dos números obtidos neles. Após, colocam o marcador sobre o número do tabuleiro que represente essa soma, por exemplo: se a soma dos dados for 3 + 2, o marcador deverá ficar no número 5 do tabuleiro. Porém, se a soma resultar em 11 ou 12, o jogador deverá passar a sua vez, e se o resultado for o mesmo que o número já marcado no tabuleiro, o jogador deverá também, passar a sua vez. Vence aquele que conseguir primeiro alinhar seus marcadores na horizontal, vertical ou na diagonal.

Desenvolvido com aplicativo Livros Digitais –
Idealização Instituto Paramitas,
com Licença Creative Commons.

Jogo das Palavras

OBJETIVO: Praticar e fixar a classificação de palavras quanto à sílaba tônica.
MATERIAL: Três marcadores; Um tabuleiro; Fichas de palavra
Nº DE PARTICIPANTES: Aconselha-se 3-4 participantes para cada Jogo das
palavras.
DESENVOLVIMENTO: Os participantes devem fazer um sorteio para decidir quem iniciará a jogada
O tabuleiro deve ficar disposto no centro da mesa
As fichas com as palavras devem estar com as faces voltadas para baixo
Em cada rodada um participante tira uma ficha e lê para o grupo
Cada participante deve dizer qual é a classificação da palavra (oxítona paroxítona ou proparoxítona)
Quem acertar a classificação anda uma casa no tabuleiro
Ganha quem completar a volta no tabuleiro em primeiro lugar.

Desenvolvido com aplicativo Livros Digitais –
Idealização Instituto Paramitas,
com Licença Creative Commons.

Boliche de multiplicação

OBJETIVO: Realizar multiplicação; Ampliar a coordenação olho-mão; Saber esperar a vez; Fazer registro da contagem; Resolver e elaborar problemas a partir de contextos de jogo;
MATERIAL: Garrafas Pet, papel, lápis e bola;
Nº DE PARTICIPANTES: Aconselha-se 4-8 participantes para cada Jogo do
boliche de multiplicação.
DESENVOLVIMENTO: Formar duas equipes com até 8 participantes em cada. As duas equipes devem registrar as jogadas; Posicionar os alunos em fila, para que todos joguem; O aluno irá jogar a bola para acertar nas garrafas pet. Cada garrafa contém uma operação de multiplicação; Se o aluno acertar a garrafa terá que resolver a operação de multiplicação, os amigos da equipe poderão ajudar. Cada vez que a equipe acertar a multiplicação ganhará um ponto para cada garrafa; Todos terão a oportunidade de jogar. A equipe vencedora será a que contém mais pontos.

Desenvolvido com aplicativo Livros Digitais –
Idealização Instituto Paramitas,
com Licença Creative Commons.

Jogo das roupas

OBJETIVO: Oportunizar os participantes o desenvolvimento da percepção visual, atenção e memória, bem como identificar tamanho cores, e vestimentas
MATERIAL: 3 Dado, barbante, prendedor de roupas e roupas em figuras.
Nº DE PARTICIPANTES: Aconselha-se grupo aproximado de 8 pessoas por vez
DESENVOLVIMENTO: Dividir os alunos em grupos, fazer cada aluno jogue por vez o dado, assim identificando roupa, a cor e tamanho, que deve ser pego.