

Capítulo 5

Por: Pedagogia 5º Período 2014

Acadêmicas:

Aline Leal

Elisama Ulcen

Miriam Broday

Sabrina Morais

Selma Gomes

digite aqui



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;

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 irá dar um jogo da memória, e assim que todos da equipem joguem será alternado o jogo.



2	3	4
5	6	7
8	9	10



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.



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

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. No quadro de números: Do número 1 ao 4; perguntas verde de nível fácil valendo 2 pontos. Do número 5 ao 7; perguntas azuis de nível médio valendo 3 pontos. Do número 8 ao 10; perguntas vermelhas de nível difícil valendo 4 pontos.

Vence o jogo o grupo que atingir maior pontuação ou chegar primeiro até o quadrante 10

JOGO DAS PALAVRAS



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 (oxítone paroxítone ou proparoxítone)

Quem acertar a classificação anda uma casa no tabuleiro

Ganha quem completar a volta no tabuleiro em primeiro lugar.



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, o aluno deve jogar um dado de uma vez.

EX: Primeiro o da roupa para ver qual vestimenta deve procurar, depois o da cor, e após o do tamanho para saber o que deve pegar no cesto. Por exemplo, se o dado cair na camiseta, na cor vermelha e no tamanho médio, o aluno devera ir ao cesto e buscar a roupa correspondente e estender no varal.