

Projeto II

1. **TEMA:** BRINCANDO TAMBÉM SE APRENDE.
2. **PROBLEMATIZAÇÃO:** É POSSÍVEL APRENDER CONCEITOS DE MATEMÁTICA UTILIZANDO BRINCADEIRAS E JOGOS DA TRADIÇÃO POPULAR?
3. **OBJETIVO:** INTRODUZIR CONCEITOS MATEMÁTICOS UTILIZANDO OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS POPULARES. AMPLIAR O REPERTÓRIO DE BRINCADEIRAS DAS CRIANÇAS.
4. **MATERIAL NECESSÁRIO:** JOGOS DE PERCURSO, AMARELINHA, DADOS, CORDA, BOLICHE.
5. **DESCRIÇÃO DO TRABALHO:**
 - CADA UM DOS JOGOS DEVE SER TRABALHADO POR UM PERÍODO MÍNIMO DE DUAS SEMANAS PARA QUE TODAS AS POSSIBILIDADES SEJAM APROVEITADAS.
 - ANTES DE INICIAR O JOGO PELA PRIMEIRA VEZ, SENTAR EM RODA COM O GRUPO E LEVANTAR O CONHECIMENTO PRÉVIO DOS ALUNOS SOBRE O JOGO EM QUESTÃO. ESTABELECEER AS REGRAS DO JOGO E EXPLICAR COMO ELE ACONTECE, ATÉ QUE TODOS TENHAM COMPREENDIDO.
 - DURANTE O JOGO OU A BRINCADEIRA, AUXILIAR OS ALUNOS A FAZEREM OS REGISTROS DA PONTUAÇÃO DE CADA UM. MONTAR UMA TABELA PARA QUE CADA CRIANÇA REGISTRE SEUS PONTOS NA FRENTE DE SEU NOME.
 - EM JOGOS COMO O BOLICHE, OS PONTOS PODEM SER ANOTADOS EM UMA TABELA COLETIVA, FIXADA NA PAREDE. CADA ALUNO JOGA NA SUA VEZ E ANOTA SEUS PONTOS NA TABELA.
 - NAS BRINCADEIRAS COMO AMARELINHA, ESTIMULAR OS ALUNOS A DIZER EM QUE NÚMERO CAIU A PEDRINHA E COMO PRETENDEM FAZER O SEU TRAJETO ATÉ O FINAL.
 - NOS JOGOS DE PERCURSO, AUXILIAR OS ALUNOS NA CONTAGEM DOS PONTOS NO DADO E EXPLICAR COMO FAZER O PERCURSO.

- QUANDO A BRINCADEIRA FOR PULAR CORDA, AUXILIAR OS ALUNOS A CONTAR E TRABALHAR CANÇÕES QUE USUALMENTE SÃO CANTADAS DURANTE A BRINCADEIRA.

6. CONTEÚDOS A SEREM CONSTRUÍDOS E ASPECTOS A SEREM INVESTIGADOS:

- **CONCEITUAL:** COMPREENDER O CONCEITO DE NÚMERO ASSOCIADO A QUANTIDADES, COMPREENDER A SEQUÊNCIA NUMÉRICA E O FUNCIONAMENTO DO SISTEMA DE NUMERAÇÃO, ALÉM DE PERCEBER A NECESSIDADE DE UTILIZAR AS OPERAÇÕES NA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS. ORIENTAR OS ALUNOS SOBRE A IMPORTÂNCIA DAS REGRAS NA REALIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS.
- **PROCEDIMENTAL:** UTILIZAR DIFERENTES ESTRATÉGIAS DE CONTAGEM, RECONHECER OS NUMERAIS, REALIZAR AS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS NECESSÁRIAS ÀS SITUAÇÕES ENVOLVIDAS NAS BRINCADEIRAS, UTILIZAR AS REGRAS DEFINIDAS PARA O JOGO EM QUESTÃO, REGISTRAR OS PONTOS OBTIDOS.
- **ATTUDINAL:** DESENVOLVER COMPORTAMENTOS ADEQUADOS AOS JOGOS E ÀS BRINCADEIRAS COMO, POR EXEMPLO, ESPERAR A SUA VEZ DE JOGAR, CONSERVAR-SE EM FILA, RESPEITAR AS DIFICULDADES DOS DEMAIS, SABER PERDER E SABER GANHAR, CONSERVAR OS BRINQUEDOS, GUARDAR OS MATERIAIS UTILIZADOS, CONHECER OS SEUS PRÓPRIOS LIMITES E CAPACIDADES, BUSCANDO O SEU APRIMORAMENTO.

7. ATIVIDADES INTER E MULTIDISCIPLINARES:

- **LÍNGUA PORTUGUESA:** CONHECER O TIPO DE TEXTO APRESENTADO EM INSTRUÇÕES DE JOGOS, OS “TEXTOS INSTRUACIONAIS”. EXPLORAR AS SUAS CARACTERÍSTICAS. DESENVOLVER A ORALIDADE E A ARGUMENTAÇÃO DURANTE OS JOGOS E BRINCADEIRAS. PODEM-SE REALIZAR REGISTROS SOBRE AS BRINCADEIRAS, UTILIZANDO DESENHOS E ESCRITAS FEITOS PELOS ALUNOS E/OU PELO PROFESSOR, DE FORMA COLETIVA.
- **GEOGRAFIA:** TRABALHO COM O ESPAÇO AMPLO, COM ÂNGULO DE JOGADA (BOLICHE), TRAÇADOS (AMARELINHA).

- **MOTRICIDADE GLOBAL:** DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES COMO PULAR AMARELINHA, CORDA, SABER QUANDO SAIR DA CORDA, INTENSIDADE DE FORÇA AO JOGAR DADOS E BOLA NO BOLICHE.
- **ÉTICA:** RESPEITO ÀS REGRAS E AOS LIMITES ESTABELECIDOS. RESPEITO ÀS LIMITAÇÕES E DIFICULDADES DOS DEMAIS. PERCEPÇÃO DE SI MESMO E DE SUAS POSSIBILIDADES.

8. DURAÇÃO: 2º BIMESTRE.

9. APRESENTAÇÃO DO PROJETO (PRODUTO REALIZADO/PRODUTO FINAL): TIRAR FOTOGRAFIAS DURANTE A REALIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS. MONTAR UM PAINEL COM AS FOTOGRAFIAS E COM OS REGISTROS QUE FOREM FEITOS SOBRE AS BRINCADEIRAS NAS DIFERENTES AULAS.

10. AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO: NO DECORRER DO PROJETO, O PROFESSOR PODE OBSERVAR OS ALUNOS SOB DIFERENTES ASPECTOS COMO A ATITUDE DELES PERANTE AS REGRAS, A REAÇÃO AO PERDER UM JOGO, O RESPEITO PELOS COLEGAS EM FILAS, AO ESPERAR A SUA VEZ. OBSERVAR O ALUNO AO REALIZAR REGISTROS E CONTAGENS, NOTANDO SEU NÍVEL DE CONHECIMENTO NUMÉRICO. O ALUNO PODE SE AUTOAVALIAR COM A AJUDA DE PERGUNTAS FEITAS PELO PROFESSOR, APÓS A REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES SELECIONADAS.