

JOGOS E ATIVIDADES NUMÉRICAS



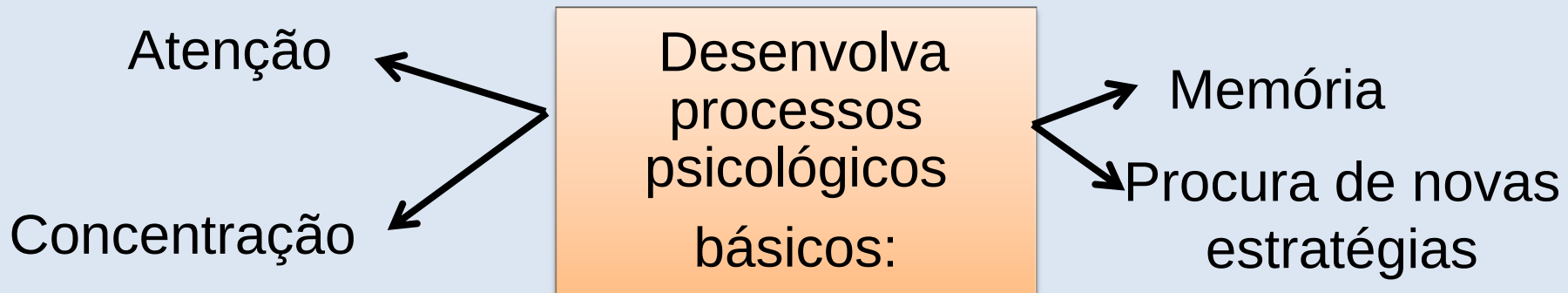
O jogo permite que a criança:

Aprenda a partir
do
próprio erro

A partir dos erros
dos outros

Tenha mais
facilidade no
processo de
socialização

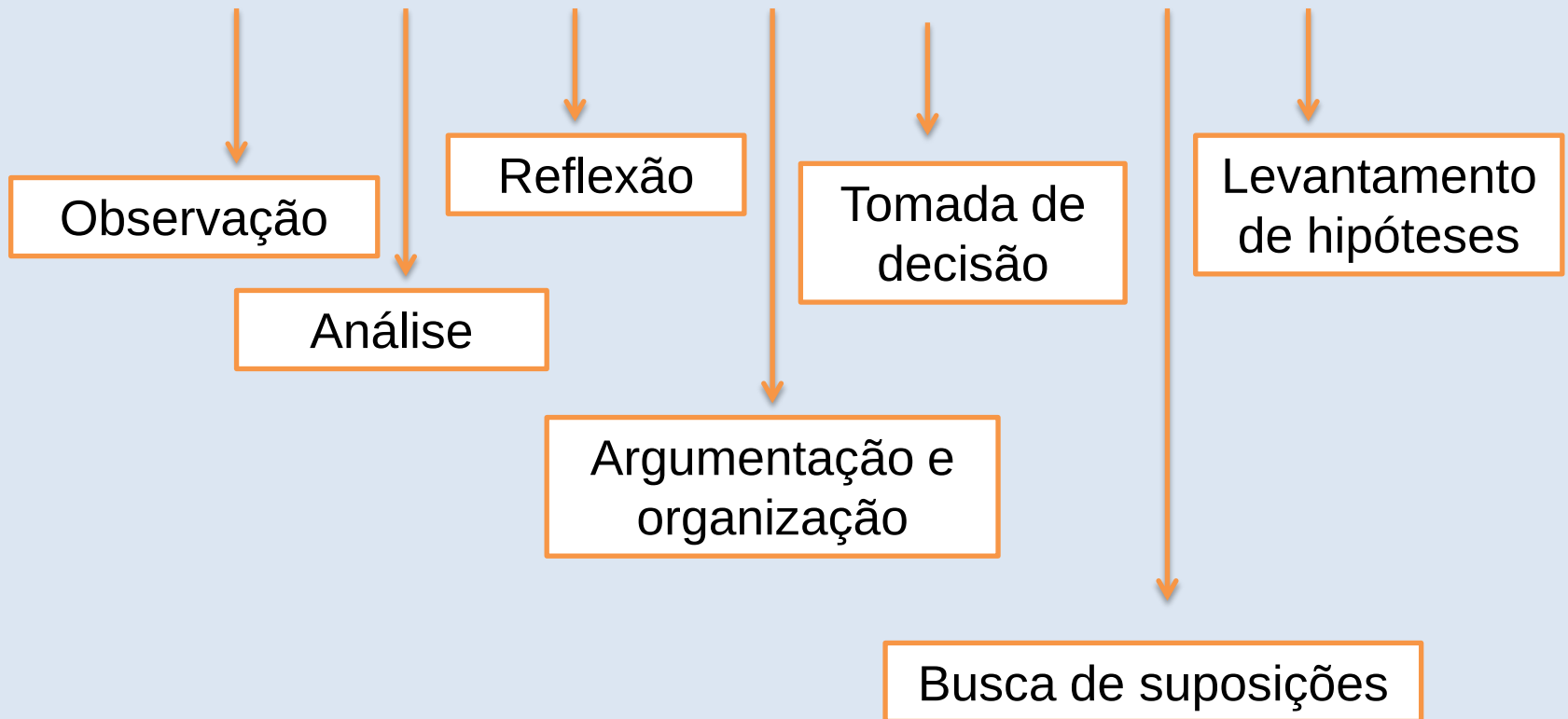
Tenha mais
facilidade no
desenvolvimento
da autonomia
pessoal



Quando o jogo é bem orientado e planejado



Auxilia o desenvolvimento de habilidades



O que caracteriza um “bom” jogo?

Divertido

Realizar o jogador

Apelativo

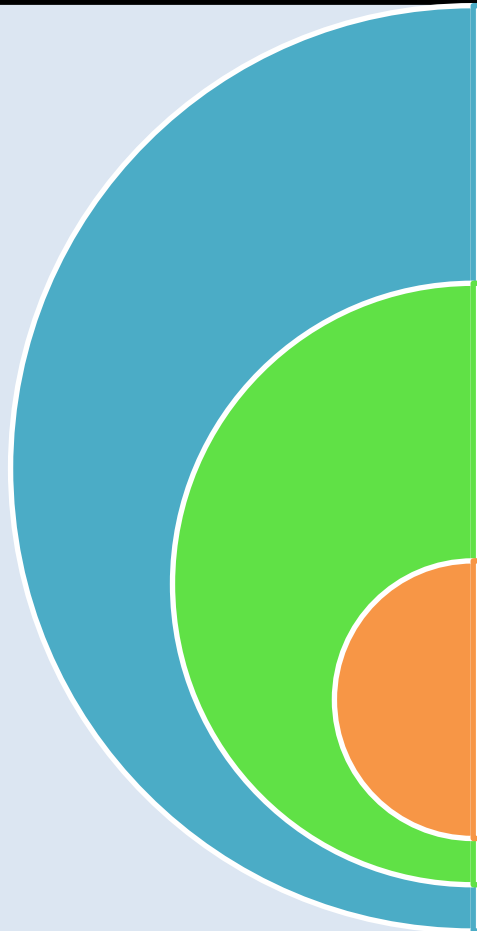
Surpreendente
e de fácil
manipulação

Deve ter uma
boa estrutura

Deve ter humor

Conclusão do grupo sobre a relação dos jogos com a matemática

Com a implementação das atividades aprendemos, através dos comentários das docentes, que ensinar matemática através do jogo é uma boa opção porque as crianças:



- Esquecem-se que a matemática é um “Bicho de Sete de Cabeças”.

- Aprendem de forma divertida.

- Mostram mais interesse em calcular mentalmente, pelo espírito de competitividade que os jogos exigem.

Tiro ao Alvo

Origem

Número de Jogadores e Material Necessário

Objetivos

Como se Joga?

Origem

✓ Adaptamos o conhecido jogo do tiro ao alvo com elementos matemáticos, ou seja, de forma a aplicar algumas operações aritméticas.

Número de Jogadores e Material Necessário

- Uma turma ou um grupo com um número significativo de elementos.
- Material necessário: setas e alvo com os resultados; cartões com as operações aritméticas.

Objetivos

- ✓ **Calcular mentalmente a operação pedida e, por sua vez, acertar no resultado correto, disponível no alvo.**

Como se Joga?

- ✓ **Através dos cartões com as operações, as crianças respondem ao desafio proposto e tentam acertar na resposta que deram, disponível no alvo, com a seta que lhes foi entregue de início. Quem acertar no alvo ganha pontos.**

Competências matemáticas a desenvolver



Implementação da atividade









Sudoku de números

Origem

**Número de Jogadores e Material
Necessário**

Objetivos

Como se Joga?

Origem

✓ **Japonesa.**

Número de Jogadores e Material Necessário

- **Uma pessoa ou um grupo pequeno;**
- **Material necessário: algarismos, do 1 ao 6; quadro em espuma.**

Competências a desenvolver

- ✓ **Raciocínio Lógico e Eliminação de Possibilidades.**

Como se Joga?

- ✓ **Completar as caixas por exclusão de partes, encaixando as peças com os algarismos no sítio correto.**

Implementação da atividade





Sudoku de Imagens

Implementação da atividade.





VAMOS À PESCA



Número de Jogadores e Material
Necessário

Objetivos

Como se Joga?

Competências matemáticas a desenvolver

O jogo “Vamos à pesca”, pode ser adaptado e assim desenvolver várias competências matemáticas.



Implementação da atividade.











Gatos e Cães

Origem

**Número de Jogadores e
Material Necessário**

Objetivos

Como se Joga?

Origem

- ✓ Foi criado por Simon Norton, na década de 1970.

Número de Jogadores e Material Necessário

- ✓ Um tabuleiro, de 8 por 8;
- ✓ 28 peças gato e 28 peças cães;
- ✓ 2 jogadores.

Objetivos

- ✓ **Ganha o jogador que realizar a última jogada, ou seja, aquele que colocar a última peça.**

Como se Joga?

- 1. Inicia o jogador que tem as peças gato e coloca a sua peça numa das quatro casas do centro do tabuleiro;**
- 2. O jogador que tem as peças cão não pode colocar a sua 1ª peça numa dessas casas do centro do tabuleiro.**
- 3. Não podem colocar uma peça cão junto de uma peça gato e vice-versa, nem na vertical, nem na horizontal.**

Competências matemáticas a desenvolver

Sendo um jogo de tabuleiro, estimula o raciocínio lógico.

Promove a capacidade de concentração, a capacidade de identificar as melhores estratégias como a antevisão de como colocar as peças no tabuleiro de modo a ganhar mais jogadas possíveis, a bloquear o adversário e a vencer o jogo.

Implementação da atividade.







