

CORES, SEQUÊNCIA E NUMERAIS

Categoria: Educação Infantil

Modalidade: Materiais e/ou jogos didáticos

**CEHELLA, Samuel; STRUCKER, Maria Eduarda Diehl;
SILVA, Kátia Silvana Camargo Lucatelli da; KAIPER, Fernanda Fritsch.**

**Instituição participantes: Escola Municipal de Educação Infantil Sonho Feliz –
Condor/RS**

INTRODUÇÃO

O trabalho **CORES, SEQUÊNCIA E NUMERAIS** foi realizado pelos alunos da pré-escola 1, com as turmas: pré A com 14 alunos, pré B com 15 alunos e pré C com 16 alunos. O período da realização do projeto foi do dia 21 de maio até 08 de junho.

O professor é desafiado diariamente a transformar em sua sala de aula. Para isso, não é preciso apenas criatividade, mas também instrumentos que atendam às necessidades pedagógicas dos alunos e atraiam o interesse deles, sendo que acreditamos que o jogo é a ferramenta perfeita para a ludicidade, além de ser divertido, auxilia no aprendizado, proporcionando diretrizes sobre o respeito às regras, estratégia e controle o tempo, proporcionando à criança o desafio de superar a si mesma e de trabalhar em equipe. Como instrumento de aprendizagem, o jogo ajuda no desenvolvimento do aluno sob as perspectivas criativa, afetiva, histórica, social e cultural. Jogando, a criança inventa, descobre, desenvolve habilidades e experimenta novos pontos de vista.

Por acreditarmos, que o jogo é uma ferramenta magnífica para a aprendizagem do educando, desenvolvemos em nosso projeto três jogos: **CORRIDA DE CAVALO, SEQUÊNCIA DAS CORES E MATEMÁTICA DOS 12 OVOS.**

Os números fazem parte do nosso cotidiano, pois estão presentes em nossa idade, nos dias do mês, nos endereços, números de telefone... Eles representam muito mais do que uma

forma de se medir ou quantificar o que existe ao nosso redor, pois os números são a ponte que une o conceito quantificador do abstrato à sua respectiva correspondência do concreto.

Nos jogos foi trabalhado os conteúdos: sequência, cores, numeral, número, movimento, autonomia, habilidade de raciocínio, percepção e atenção.

Temos como objetivo desse estudo que a criança aprenda brincando, e que através da ludicidade ela adquira novos conhecimentos, desenvolvendo a criatividade através das cores, sequência e numerais. Buscamos que ela reconheça e adquira o raciocínio lógico, cooperação, participação e concentração, bem como, promover a internalização do conceito de numeral e estabelecer sua relação com as quantidades.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

A metodologia deste estudo foi organizada em rodinha, de forma que todos os alunos pudessem olhar e interagir com os jogos. Primeiramente conversamos sobre o que iríamos fazer, explicando as regras dos jogos, deixando que cada aluno participasse de maneira espontânea. Em um segundo momento, a turma foi dividida em grupos para jogar.

Um dos maiores desafios do dia a dia é transformar o aprendizado em uma tarefa lúdica. Estes jogos auxiliaram no aprendizado dos educandos, pois tiveram que respeitar às regras, o tempo, proporcionando ao educando o desafio de superar a si mesmo e de trabalhar em equipe. Estes jogos ajudaram também no desenvolvimento sob as perspectivas criativa, afetiva, histórica, social e cultural.

Durante o jogo, percebemos que cada criança inventa, descobre, desenvolve habilidades e experimenta novos pontos de vista em cada jogada.

Os alunos perceberam que os numerais, as quantidades e as cores fazem parte da nossa vida, melhoraram o raciocínio lógico, sua comunicação com os colegas, proporcionou uma socialização e integração entre a turma. Aprenderam com facilidade as cores, numerais e sequência, pois aprenderam brincando e se divertindo, pois este foi o nosso maior objetivo.

JOGO: CORRIDA DOS CAVALOS

Procedimento: 7 jogadores: 1 jogador será quem jogará o dado, 6 jogares serão os cavalos. Joga-se o dado, o cavalo da cor sorteada no dado, avança uma casa. Quem chegar primeiro ao final, vence a corrida.

JOGO: SEQUÊNCIA DAS CORES

Procedimento: 1 jogador, o jogador deverá realizar a sequência correta das cores.

JOGO: MATEMÁTICA DOS 12 OVOS

Procedimentos: 3 jogadores. Quem jogar o dado e tirar número maior começa o jogo, em caso de empate jogar o dado novamente até desempatar. Os participantes vão jogando o dado em uma sequência o que completar primeiro a caixinha de ovos é o vencedor.

Observação os jogos foram confeccionados com material reciclável.

CONCLUSÕES

Após a realização dos jogos podemos dizer que obtemos resultados positivos, tendo nossos objetivos alcançados, os alunos demonstraram grande interesse nos jogos propostos, conseguindo entender com facilidade, interagindo e respeitando as regras de cada jogo.

Salientamos a importância do jogo em sala de aula, que é um auxiliar didático na construção do conceito matemático fazendo com que os alunos sintam maior prazer em aprender, pois se identificam com as brincadeiras e os jogos que são facilitadores da aprendizagem.

A brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo-da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo... A criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, perseverança, esquecendo sua fadiga física, pode certamente torna-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (FROEBEL, 1912c, p.55).

Nós professoras, estamos satisfeitas com os resultados alcançados no desenvolvimento deste projeto matemático. Este projeto permitiu que os educandos aprendessem brincando, de maneira lúdica e prazerosa.

Portanto, este trabalho nos permitiu concluir que o jogo, quando bem planejado pelo professor, além de proporcionar prazer e diversão, pode representar um desafio e provocar pensamentos reflexivos dos alunos, fazendo com que estes aprendam matemática de uma maneira lúdica e eficaz.

REFERÊNCIAS

FROEBEL, Friedrich. **Letters to a Mother on the Philosophy of Froebel**. Harris, W.T. (ed.) New York/London. D. Appleton and Company. 1912.

Trabalho desenvolvido com a turma da pré escola - pré 1, da Escola Municipal de Educação Infantil Sonho Feliz, pelos alunos: Antonio Rafael Padilha Rodrigues; Ayla Portela Quirolli; Brenda Dallabrida Da Silva; Catarina Griffante; Cauéli Borba Rodrigues Da Silva; Davi Pomina Demarco; Davi Renan Bueno Da Silveira; Eduardo Rahmeier Da Rosa; Emanuéli Feltrin Do Carmo; Emilly Magalhães Pautz; Emilly Vitoria Moresco; Érica Barboza; Esthevan Danyel Quadros Da Silva; Fernando Borba Macedo; Francine Costa Eilert César; Guilherme Brondani Lorenzoni; Iasmin Stefani Machado; Jamile Beatriz Springer Pott; Joana Valentina De Quadros Pautz; João Pedro Aozani; João Pedro Lagasse Da Silva; Jonatan Antonio Tolentino; Jonatan Lucio Schütz; Kallyandra Mirela Pereira Saueressig; Kaue Da Silva Markus; Laura Isabelly Keidann; Lorenzo Morais Frees; Lucas Eduardo Dill Da Rosa; Luís Felipe De Souza Correa Chafado; Luis Fernando Rodrigues Dessbesell; Luiza Durks De Oliveira; Lyara Da Rosa Borba; Maria Eduarda Diehl Strucker; Maria Helena Almeida Ferreira; Maria Isadora Do Amaral Vieira; Manuela Lopes Pellin; Micheli Da Silva Meira; Milena Da Silva Meira; Muryellen Cristyne Dos Santos Fober; Nayelly Roth Dos Santos; Pedro Henrique Zamberlan; Rayssa Tolentino Arnold; Richerty De Oliveira Paschoal; Samuel Cechella; Taís Janaine Pott; Teo Araujo Andrade; Yuri Djan Martins Pereira.

Dados para contato: 55 3379 1873

Expositor: Maria Eduarda Diehl Strucker;

Expositor: Samuel Cechella;

Professor Orientador: Kátia Silvana Camargo Lucatelli da Silva;

katiacucatelli@hotmail.com

Professor Co-orientador: Fernanda Fritsch Kaiper; Kaiperfernanda@yahoo.com.br.