



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



SEQUÊNCIA DIDÁTICA

"ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ..." JOGO TANGRAM

Categoria: Anos Iniciais

Modalidade: Matemática Aplicada E/Ou Interrelação Com Outras Disciplinas

KAIPER, Isis Vitória Fritsch; **KETTERMANN**, Laura;

SILVA, Kátia Silvana Camargo Lucatelli da.

Instituição participantes: Escola Municipal de Ensino Fundamental

Bruno Laux– Condor/RS

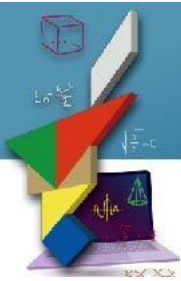
INTRODUÇÃO

O trabalho **SEQUÊNCIA DIDÁTICA "ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ..." JOGO TANGRAM**, foi realizado pelos alunos do 1º ano, com as turmas: 1º ano A com 20 alunos e 1º ano C com 19 alunos. O período da realização do projeto foi do dia 30 de maio até 13 de junho.

O professor é desafiado diariamente a transformar o aprendizado em uma tarefa lúdica 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.

Acredito que o jogo é a ferramenta perfeita para a ludicidade, além de ser divertido, auxilia no aprendizado da leitura e escrita, raciocínio lógico matemático, criatividade, percepção espacial, melhora a noção de relações espaciais, concentração, estratégias e resolução de problemas, diminuiu a ansiedade, melhora a socialização, classificar e diferenciar formas, permite um contato divertido com a geometria, criando um laço positivo com o tema, enriquece o vocabulário e demais áreas do conhecimento.

Por acreditar, que o jogo é uma ferramenta magnífica para a aprendizagem do educando, desenvolvemos em nosso projeto o **JOGO TANGRAM**, partindo de uma sequência didática.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



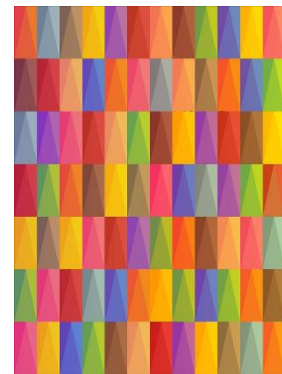
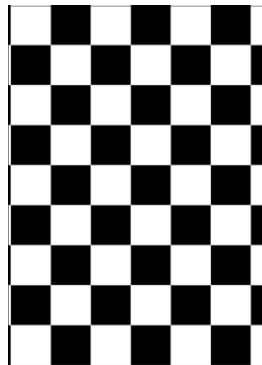
CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

A metodologia deste estudo, foi através de uma sequência didática, trabalhado de maneira interdisciplinar, integrado com todas as áreas do conhecimento.

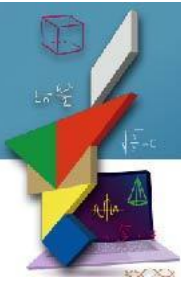
Inicialmente foi organizado um momento de contação, para as crianças conhecerem e apreciarem a história "ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ..."

A história escrita por Bia Villela é um texto rimado que nos mostra que existem diversos tipos de gatos, de muitas cores, cada qual com suas particularidades e manias. A autora nos apresenta os "felinos" com divertidos poemas de quatro versos e imagens coloridas.

Para contar a história, a professora montou um recurso usando folhas coloridas e um gato dentro de um saco plástico. Ao contar a história a professora foi trocando as cores dos gatos.



O objetivo de aprendizagem desta Sequência Didática é apreciar histórias, perceber imagens, reconto, identificar sons finais, criatividade, produção textual, vocabulário, percepção das características dos animais, curiosidades e respeito aos animais, promover o interesse pela leitura a partir de livro com texto poético, envolver os alunos em atividade artística relacionada ao livro lido como forma de registro e interpretação, oferecer momentos lúdicos ao aluno para o aprimoramento da sua oralidade, memória e leitura. Conforme a BNCC a habilidade EF12LP18 consiste em: Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição.



FEIRAS DE MATEMÁTICA

IV Feira Regional de Matemática
II Feira Regional de Matemática

ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:

PATROCÍNIO:



A habilidade EF12LP19 consiste em: Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações.

Após a contação da história conversamos sobre ela. Os alunos falaram do que haviam gostado, não gostado, do que eles lembravam, das cores, rimas do poema, animais de estimação... foi uma conversa muito produtiva.

Em outros momentos os alunos recontaram a história para os colegas e professora, leram a história dividida em estrofes e realizaram atividades sobre a mesma.

ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ. CAIU DA JANELA E FOI SÓ UMA VEZ.	ERA UMA VEZ UM GATO VERDE. ELE ERA PREGUIÇOSO E FOI DEITAR NA REDE.	ERA UMA VEZ UM GATO ROSA. COMEU UMA SARDINHA DELICIOSA.	
ERA UMA VEZ UM GATO AZUL. LEVOU UM SUSTO E FUGIU PRO SUL.	ERA UMA VEZ UM GATO COLORIDO. BRINCAVA COM OS AMIGOS E ERA MUITO DIVERTIDO.	ERA UMA VEZ UM GATO BRANCO. ERA TÃO SAPECA QUE PULOU DO BARRANCO.	
ERA UMA VEZ UM GATO VERMELHO. ENTROU NO BANHEIRO E FEZ CARETA NO ESPELHO.	ERA UMA VEZ UM GATO LARANJA. FICOU DOENTE E SÓ QUERIA CANJA.	ERA UMA VEZ UM GATO PRETO. ERA TEIMOSO E BRINCOU COM UM ESPETO.	
ERA UMA VEZ UM GATO AMARELO. ESQUECEU DE COMER E FICOU MEIO MAGRELO.	ERA UMA VEZ UM GATO MARROM. OLHOU PRA GATA E FEZ "ROM ROM".	ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ... QUEM GOSTOU DESTA HISTÓRIA QUE CONTE OUTRA VEZ.	

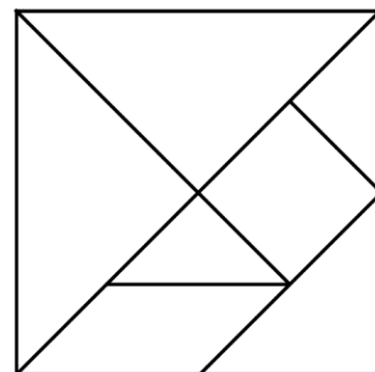
Para finalizar este projeto os alunos confeccionaram o seu tangram. Pintaram, recortaram e montaram o tangram da figura do "Gato".

A atividade foi realizada individualmente, em dupla, em grupos, utilizando obrigatoriamente todas as sete peças. Em outra oportunidade construíram outras figuras.

A ideia não é estimular a competitividade entre os alunos, mas estimular a criatividade e a rapidez em resolver o problema.

Durante o jogo, percebi que cada criança inventou, descobriu, desenvolveu habilidades e criou novas figuras com dedicação e interesse.

O Tangram é conhecido como o jogo das mil peças, mas é composto por apenas sete figuras geométricas: **dois triângulos grandes, dois triângulos pequenos, um triângulo**



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



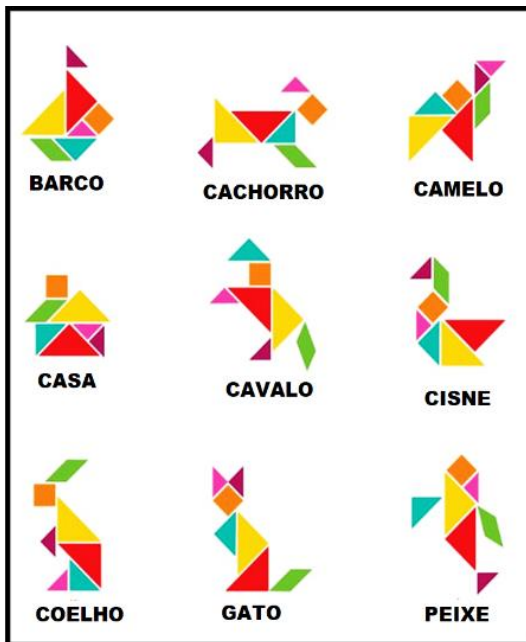
médio, um quadrado e um paralelogramo. Com apenas sete figuras, podemos criar inúmeras figuras geométricas.

Para jogar, basta **explorar as possibilidades**, mas atenção para as regras: **não é**

permitido sobrepor as peças e, para criar figuras, é preciso utilizar as sete peças, sem deixar nenhuma de fora.

Um dos maiores desafios do dia a dia é transformar o aprendizado em uma tarefa lúdica e prazerosa para o educando.

Parafrazeando, segundo a pedagoga e arte educadora Tania Mara Santos, são várias as possibilidades e benefícios do jogo: O Tangram é muito diferente de brinquedos ou jogos que já têm regras e funções pré-estabelecidas, deixando a criança livre para brincar com as possibilidades.



Nesse jogo, não existe certo ou errado e, ao criar diferentes figuras, os alunos vão além do quebra-cabeça, podendo inventar personagens, enredos e histórias do seu imaginário. O Tangram não tem limites, podendo ser explorado em todas as áreas do conhecimento.

O objetivo de aprendizagem desse jogo, é que o aluno aprenda brincando, e que através da ludicidade ela adquira novos conhecimentos, desenvolvendo a criatividade através das cores e formas, identifique e compare figuras planas percebendo suas semelhanças e diferenças, por meio de composição e decomposição. Conforme a BNCC a habilidade EF02MA15 consiste em: Reconhecer, comparar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo), por meio de características comuns, em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em sólidos geométricos.





ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



CONCLUSÕES

Ao concluir este trabalho **Sequência Didática "Era Uma Vez Um Gato Xadrez..."** **Jogo Tangram**, posso dizer que os resultados foram muito bons, os objetivos foram alcançados. Os alunos demonstraram grande interesse em todo o trabalho proposto, conseguiram entender com facilidade, interagiram com o grupo e se ajudaram em cada dificuldade.

Saliento a importância do jogo em sala de aula, sendo um auxiliar didático na construção do conceito matemático fazendo com que os alunos sintam maior prazer em aprender, pois se identificam com os jogos, que são facilitadores da aprendizagem, entretanto o jogo deve ser pensado de maneira interdisciplinar, para que realmente se alcance os objetivos almejados.

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).

Eu, professora Kátia, estou realizada com os resultados alcançados no desenvolvimento deste projeto didático matemático. Este projeto permitiu que os educandos aprendessem brincando, de maneira lúdica e prazerosa.

O tangram é um jogo riquíssimo para desenvolver o raciocínio lógico e criatividade, além de ser um ótimo aliado da aprendizagem, em especial da leitura e escrita dos alunos nessa fase inicial da alfabetização.

Assim, 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.



ORGANIZAÇÃO:



PARCEIRO:



PATROCÍNIO:



REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

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

VILLELA, Bia. **Era uma vez um gato xadrez**. São Paulo. 27 páginas.

Trabalho desenvolvido com as turmas dos 1^{os} anos, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Bruno Laux, pelos alunos: Alberto Fritsch; Ana Júlia Kläsener; Andrieli Klasener; Breno Ryan de Carvalho Oliveira; Eliane Oliveira Scarlee; Emanuely Garcia de Andrade; Emanuely Rodrigues; Enzo Gabriel Spanenberg; Érika Didoné Montagner; Felipe de Andrade Schirrmann; Guilherme Rodrigues dos Santos da Silva; João Pedro Soares Rodrigues; José Pedro Comunello Nunes Portela; Kaila Leandra Tavares Maas; Kauê Saulit Moraes; Klara Mirela Beuter Ladik; Laísa Kahl Oliveira; Maria Eduarda Bueno Silveira; Matheus Albuquerque; Sophia Manoela Magalhães Schreiber; Alice Soares da Silva; Arthur Guilherme Rodrigues de Lima; Benjamim Pryjmak Ferreira; Brenda Emanuelli Gonçalves dos Santos; Caio Henrique Tassoneiro; Davi Sela Schneider; Enzo Rafael Oster dos Santos; Ester dos Santos Franzen; Ezequiel Ferreira da Silva; Isis Vitória Fritsch Kaiper; João Pedro de Avila Mello; Laura Kettermann; Leonardo Antonio Caetano Dellatorre; Leonardo de Andrade Domingues Martins; Miguel Augusto Nowaczyki Santos; Paola Manuele Cocco; Pietro Breunig da Mota; Rafael Roberto Hermes Krugel; Ryad Borba Rodrigues.

Dados para contato: 55 9 91537879

Expositor: Isis Vitória Fritsch Kaiper

Expositor: Laura Kettermann

Professor Orientador: Kátia Silvana Camargo Lucatelli da Silva

katiacucatelli@hotmail.com